

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
ПО НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЕ
PATHFINDER SECOND EDITION
0.97

ВСТУПЛЕНИЕ

Данные материалы представляет собой ознакомительный перевод основных правил игры Pathfinder Roleplaying Game Второй редакции — ролевой игре, издаваемой компанией Paizo Publishing. Pathfinder Roleplaying Game - представляет собой расширенную и модифицированную версию правил Dungeons & Dragons редакции 3.5, опубликованных по Open Game License. Этот сборник содержит переведенные открытые правила системы, выложенные в открытых источниках и предназначен для использования сообществом игроков, а также авторов приключений. Вы в полном праве распространять этот сборник правил среди своих друзей и знакомых без извлечения материальной выгоды.

Предупреждаем:

Все представленные здесь материалы не являются официальным переводом ролевой игры от компании HobbyWorld. Данный перевод предназначен исключительно для ознакомления с ролевой игрой «Pathfinder» Второй редакции и не допускает использование с целью получения материальной выгоды или создания коммерческих продуктов. Тем, кто заинтересован в коммерческом использовании данных материалов необходимо приобрести официальные издания.

На данный момент отсутствует перевод ритуалов, которые будут внесены по мере готовности. Нумерация страниц отсутствует умышленно в связи с неполным переводом и будущими изменениями числа страниц.

Ссылки на номера страниц в переведенном тексте указаны на оригинальную версию Основной Книги Правил.

Также просим помощи в вычитке материала. Комментарии с указанием ошибок и предложений по переводу необходимо размещать в специально для этих целей созданной ветке обсуждения группы в ВКонтакте: <https://vk.com/club187616518>

Данные материалы собраны, переведены со следующих источников и распространяются под следующими лицензиями:

1) Archives of Nethys

<https://2e.aonprd.com/>

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

<https://2e.aonprd.com/Licenses.aspx>

Community Use Policy

<http://paizo.com/paizo/about/communityuse>

2) Pathfinder Wiki

<http://pathfinderwiki.com/>

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

https://pathfinderwiki.com/wiki/PathfinderWiki:Open_Gaming_License

Community Use Policy

<http://paizo.com/paizo/about/communityuse>

3) d20 pathfinder system reference document

<http://d20pfsrd.com/>

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

<http://www.d20pfsrd.com/extras/legal/>

Графические материалы, применяемые в данной группе используются под следующими лицензиями:

Community Use Policy

<http://paizo.com/paizo/about/communityuse>

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 (Unported) (CC-BY-SA)

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode/>

CC0 1.0 Универсальная (CC0 1.0) Передача в общественное достояние

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.ru/>

Полный текст лицензий приведен в конце документа.

Данный перевод распространяется под следующими лицензиями:

OGL1.0a, Paizo Community Use Policy, CC-NC-BY-SA

Все торговые марки принадлежат их владельцам.

This compendium uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This compendium is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com.

ГЛАВА 1: ВВЕДЕНИЕ INTRODUCTION

Pathfinder - это фэнтезийная настольная ролевая игра (RPG), где вы с друзьями собираетесь, чтобы рассказать историю о храбрых героях и хитрых злодеях в мире, наполненном ужасающими монстрами и удивительными сокровищами. Что еще более важно, Pathfinder - это игра, в которой выбор вашего персонажа определяет, как разворачивается история.

Приключения Pathfinder происходят в Эпоху Утраченных Пророчеств, в опасном фантастическом мире, изобилующем древними империями; широко раскинувшимися городами-государствами; и бесчисленными гробницами, подземельями и логовищами монстров, наполненными добычей. Приключения персонажей могут привести их в заброшенные подводные руины, готические склепы с привидениями или университеты Магии в городах, сокрытых в джунглях. Мир бесконечных приключений ждет вас!

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА? WHAT IS A ROLEPLAYING GAME?

Ролевая игра - это интерактивная история, в которой один игрок, который становится Ведущим, устанавливает сцену и формирует вызовы, в то время как другие игроки берут на себя роли персонажей и пытаются преодолеть возникающие проблемы. Опасности приходят в виде монстров, коварных ловушек и махинаций соперничающих агентов, но Pathfinder также предоставляет политические игры, головоломки, межличностные драмы и многое, многое другое.

Играют, как правило, группой от четырех до семи участников, включая Ведущего. Ведущий готовит, представляет и руководит миром и историей Игры, создавая проблемы и играя за противников, союзников и свидетелей. Поскольку каждая сцена ведет в следующую, каждый игрок вносит свой вклад в историю, реагируя на ситуации в соответствии с личностью и способностями своего персонажа. Броски костей в сочетании с заранее назначенными критериями добавляют элемент случайности и определяют, преуспеют ли персонажи в своих действиях или потерпят неудачу.

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ THE FLOW OF THE GAME

Процесс игры делится на сессии, во время которых игроки собираются лично или онлайн для игры в течение нескольких часов. Приключение может быть рассчитано на одну сессию, обычно называемую «one-shot», или оно может растягиваться на несколько сессий, формируя Кампанию, которая может длиться в течение нескольких месяцев или даже лет. Если Ведущий любит рассказывать историю, а игроки развлекаются, игра может идти так долго, как вам нравится.

Сессия может быть динамичной, наполненной битвами с мерзкими тварями, побегам из дьявольских ловушек и завершением героических квестов, а может включать в себя переговоры с бароном о правах на форт, проникновение в армию неуклюжих ледяных гигантов или торг с ангелом за прядь волос, необходимую для эликсира, чтобы оживить убитого друга. В конечном счете это зависит от вас и вашей группы – будете ли вы исследовать подземелья, разбираться в нюансах политических интриг, или заниматься чем-то средним между ними.

ИГРОКИ THE PLAYERS

Каждый, кто участвует в игре Pathfinder, является игроком, включая Ведущего, но для простоты «игрок» обычно относится к участникам, отличным от Ведущего. Перед началом игры участники придумывают историю и личность для своих персонажей, используя правила, чтобы определить их параметры, способности, сильные и слабые стороны. Ведущий может ограничить варианты, доступные во время создания персонажа, но ограничения обсуждаются заранее, чтобы каждый мог создавать интересных героев. В общем, единственными ограничениями для концепций персонажей являются воображение игроков и рекомендации Ведущего.

ПЕРВОЕ ПРАВИЛО

Первое правило Pathfinder заключается в том, что эта игра ваша. Используйте ее, чтобы рассказывать истории, которые вы хотите рассказать, чтобы быть персонажем, которым вы хотите быть, чтобы делиться захватывающими приключениями с друзьями.

Если какое-либо другое правило мешает вашему веселью, вы можете изменить или игнорировать его, пока ваша группа соглашается. Истинная цель Pathfinder - удовольствие для всех участников.

КОСТИ DICE

Для игры Pathfinder требуется набор многогранных костей. Каждая кость имеет разное количество граней: четыре, шесть, восемь или больше. Когда эти кости упоминаются в тексте, они обозначаются буквой «d», за которой следует количество сторон на ней. Pathfinder использует 4-гранные кости (или d4), 6-гранные кости (d6), 8-гранные кости (d8), 10-гранные кости (d10), 12-гранные кости (d12) и 20-гранные кости (d20). Если вам необходимо бросить несколько костей, число перед «d» говорит вам, сколько. Например, «4d6» означает, что вы должны бросить четыре шестигранные кости. Если правило запрашивает d%, вы генерируете число от 1 до 100, бросая две 10-гранные кости, рассматривая одну как десятки, а другую как единицы.

Во время сессии игроки описывают действия своих персонажей и используют их способности, бросая кости. Ведущий решает исход этих действий. Некоторые игроки любят отыгрывать роль от первого лица, в то время как другие описывают действия своих персонажей, как будто рассказывая историю. Делайте все, что считаете нужным!

Если это ваш первый опыт с ролевой игрой, рекомендуется взять на себя роль игрока, чтобы ознакомиться с правилами и миром.

ВЕДУЩИЙ THE GAME MASTER

В то время как другие игроки создают и управляют своими персонажами, Ведущий отвечает за историю и мир. Ведущий описывает все ситуации, в которые попадают персонажи игроков в процессе приключения, рассматривает, как их действия влияют на историю, и интерпретирует правила по ходу.

Ведущий может создать новое приключение - написать сценарий, выбрать монстров и назначить сокровище самостоятельно — или он может вместо этого полагаться на опубликованное приключение, используя его в качестве основы для сессии и изменяя его по мере необходимости под своих игроков и стиль игры группы. Некоторые даже водят игры, которые объединяют сочиненный и опубликованный контент, смешанный вместе, чтобы сформировать новую историю.

Быть Ведущим - это вызов, требующий от вас отслеживать правила, рассказывать историю и жонглировать другими обязанностями. Но это может быть как следует вознаграждено и стоит всей той работы, которая должна быть проделана для создания хорошей игры. Если вы впервые ведете игру, помните, что единственное, что имеет значение, - это то, что все хорошо проводят время, включая вас. Все остальное придет само с практикой и терпением.

ИГРА ДЛЯ ВСЕХ GAMING IS FOR ALL

Независимо от того, являетесь ли вы Ведущим или игроком, участие в настольной ролевой игре включает в себя социальный договор: все собрались вместе, чтобы весело рассказать историю. Для многих ролевые игры - это способ избежать проблем повседневной жизни. Будьте внимательны к каждому за столом и к их ожиданиям от игры, так чтобы каждый мог получать удовольствие. Когда группа собирается в первый раз, она должна обсудить, что участники надеются испытать за столом, а также любые темы, которых они хотят избежать. Каждый должен понимать, что могут возникнуть элементы, заставляющие некоторых игроков чувствовать себя неудобно или даже шокировать, и каждый должен согласиться уважать эти границы во время игры. Таким образом, каждый сможет наслаждаться совместной игрой.

Pathfinder - это игра для всех, независимо от их возраста, пола, расы или этнической принадлежности, религии, сексуальной ориентации или любых других идентичностей и жизненного опыта. Это ответственность всех игроков, а не только Ведущего, убедиться, что за столом всем весело и комфортно.

ИНСТРУМЕНТЫ ИГРЫ TOOLS OF PLAY

В дополнение к этой книге, есть несколько вещей, которые вам понадобятся для игры в Pathfinder. Эти материалы можно найти в вашем местном магазине или в интернете по адресу paizo.com.

Листы персонажей: каждому игроку понадобится лист персонажа для создания своего персонажа и записи происходящих с ним перемен во время игры. Вы можете найти листы персонажей в нашей группе в виде бесплатного pdf.

Кости: игрокам и Ведущему понадобится по крайней мере один набор многогранных костей, хотя большинство участников приносят свои собственные. Шестигранные кубы довольно распространены, но все кости в наборе можно найти в магазинах и интернете.

Приключение: каждая группа нуждается в приключении, чтобы играть, независимо от того, разработано ли оно Ведущим или найдено на каком-нибудь ресурсе. Вы можете найти множество захватывающих приключений и даже целые кампании приключений на paizo.com.

Бестиарий: от ужасающих драконов до озорных гремлинов, монстры являются распространенной угрозой, с которой могут столкнуться персонажи, и каждый тип имеет свои параметры и особенности. Их можно найти в Бестиарии Pathfinder, абсолютно бесценной книге для Ведущего. Параметры монстров также можно найти в интернете бесплатно, по адресу paizo.com/prd.

Карты и миниатюры: хаос боя может быть трудно себе представить, поэтому многие группы используют карты для представления поля боя. Эти карты разлинованы 1-дюймовой сеткой, и каждый квадрат представляет 5 футов игрового пространства. Миниатюры и иллюстрированные жетоны, называемые павнами (pawns), используются для представления персонажей и противников, с которыми они сталкиваются.

Дополнительные аксессуары: есть ряд дополнительных аксессуаров, которые вы можете добавить в свою игру, чтобы ее улучшить, в том числе инструменты, которые помогут вам отслеживать раунды боя (такие как, encounter pad), колоды карт с часто используемыми правилами, цифровые инструменты для создания персонажей и даже фоновую музыку и наборы звуковых эффектов.

ОСНОВЫ ИГРЫ BASICS OF PLAY

Прежде чем создать своего первого персонажа или приключение, вы должны понять ряд основных понятий, используемых в игре. Новые термины представлены жирным шрифтом, чтобы их было легко найти, но этот стартер - только введение в основы игры. Полные правила будут публиковаться после всей необходимой информации для проведения демо-приключения.

ПЕРСОНАЖИ DEFINING CHARACTERS

В Pathfinder игроки берут на себя роль **персонажей игроков (PC)**, в то время как Ведущий изображает **персонажей ведущего (NPC)** и **монстров**. И те, и другие важны для истории, но служат совершенно разным целям в игре. Персонажи игроков являются главными героями

повествования, в то время как персонажи ведущего и монстры являются союзниками, контактами, противниками и злодеями. Тем не менее, все они имеют несколько общих характеристик.

Уровень является одним из самых важных параметров в игре, так как он передает приблизительную силу и возможности каждого отдельного существа. Персонажи игроков варьируются по уровню от 1-го в начале приключенческой карьеры до 20-го, самой высоты могущества, но на усмотрение Ведущего развитие может быть продолжено и выше 20-го уровня. По мере того, как персонажи преодолевают трудности, побеждают врагов и завершают приключения, они накапливают **очки опыта (XP)**. Каждый раз, когда персонаж достигает 1000 XP, он поднимается на уровень, получая новые способности для преодоления новых вызовов. Герой 1-го уровня может столкнуться с гигантской крысой или группой бандитов, но на 20-м уровне этот же персонаж может разрушить целый город одним заклинанием.

В дополнение к уровню, персонажи определяются параметрами основных характеристик (**ability scores**), которые отражают врожденный потенциал персонажа и используются для расчета большинства других параметров.

В игре есть шесть **параметров основных характеристик (ability scores)**. **Сила (Strength)** представляет физическую мощь персонажа, в то время как **Ловкость (Dexterity)** отражает сноровку и способность избегать опасности. **Выносливость (Constitution)** указывает на общее состояние здоровья и запас жизненных сил персонажа. **Интеллект (Intelligence)** отражает способность учиться и решать проблемы, в то время как **Мудрость (Wisdom)** измеряет проницательность персонажа и способность оценивать ситуацию. Наконец, **Харизма (Charisma)** указывает на обаяние, убедительность и силу личности. Параметры характеристик для обычных людей варьируются от 3 до 18, а 10 представляет средние человеческие способности. Персонажи высокого уровня могут иметь величины характеристик намного выше 18.

Значение Характеристики выше среднего увеличивает ваши шансы на успех в задачах, выполнение которых связано с данным параметром, в то время как параметры ниже среднего уменьшают ваш шанс. Этот регулятор называется **модификатором Характеристики (ability modifier)**.

Ваш персонаж также определяется некоторыми ключевыми выборами, которые вы делаете. Первый выбор - это **Наследие (ancestry)**, представляющее предков и род персонажа, таких как человек, эльф или гоблин. Далее идет **Происхождение персонажей (Background)**, которое описывает их воспитание, от скромного уличного мальчишки до богатого дворянина. Наконец, и это самое главное, **Класс персонажа (Class)** определяет большинство их способностей и умений, таких как владение мощными мистическими заклинаниями у Волшебника или способность Друида превращаться в грозного зверя!

В дополнение к этим ключевым выборам, персонажи игрока также имеют ряд **Черт (feats)** — индивидуальных способностей, выбираемых во время создания и по мере увеличения уровня персонажа. Каждая Черта имеет тип для обозначения того, где искать ее

описание (например, Черты Эльфа могут быть найдены в Наследии Эльфов) и ее тема (магические Черты, например, предоставляют способности творить заклинания).

СОЗДАНИЕ ИСТОРИИ CREATING A NARRATIVE

Персонажи и их выбор создают историю Pathfinder, но их взаимодействие друг с другом, и мир вокруг них управляются правилами. Таким образом, хотя вы можете решить, что ваш персонаж предпринимает эпическое путешествие, чтобы преодолеть ужасающих врагов и сделать мир более безопасным местом, шансы вашего персонажа на успех определяются его способностями, выбором, который вы делаете, и броском костей. Ведущий определяет причины и предысторию большинства приключений, хотя истории персонажей и личности, безусловно, играют определенную роль. Как только начинается игровая сессия, игроки по очереди описывают, что их персонажи пытаются сделать, в то время как Ведущий определяет результат, достигла ли партия конкретной цели. Ведущий также описывает окружающую среду, действия других персонажей и события. Например, Ведущий может объявить, что родной город персонажей находится под атакой мародерствующих троллей. Персонажи могли бы выследить троллей до ближайшего болота - только чтобы обнаружить, что тролли были изгнаны оттуда страшным драконом! Затем у партии есть выбор: взять на себя целое племя троллей, дракона или то и другое. Что бы они ни решили, их успех зависит от их выбора и бросков костей, которые они делают во время игры. Один рассказ - включая предысторию, сюжет и заключение — называется **приключением (adventure)**.

Серия приключений создает еще более масштабное повествование, называемое **кампанией (campaign)**. Приключение может занять несколько сессий, в то время как кампания может занять месяцы или даже годы!

МИР В КАЧЕСТВЕ УЧАСТНИКА

Помимо персонажей и монстров, мир Pathfinder сам по себе может быть силой за столом и в повествовании. В то время как влияние большого мира иногда может быть очевидной опасностью, например, когда мощный шторм обрушивается на прибрежную местность, мир также может действовать тонкими, едва уловимыми способами.

Ловушки и сокровища так же важны во многих сказаниях, как и хитрые звери. Чтобы вам проще было понять эти элементы игры, многие из них используют те же характеристики, что персонажи и монстры.

Например, большинство природных угроз имеют уровень, который указывает, насколько они опасны, а уровень магического предмета дает вам представление о его общей мощи и влиянии на историю.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА PLAYING THE GAME

В игре Pathfinder три режима игры определяют темп каждой сцены в истории. Большая часть времени вашего персонажа тратится на **исследования (exploration)** - раскрытие тайн, решение проблем и взаимодействие с другими персонажами. Однако эпоха утраченных пророчеств изобилует опасностями, и персонажи часто оказываются в **столкновении (encounter)**, сражаясь с дикими зверями и ужасающими монстрами. Наконец, время движется быстро, когда персонажи наслаждаются **свободным временем (downtime)** - передышкой от мировых проблем и возможностью отдохнуть и подготовиться к будущим экспедициям. На протяжении всего приключения игра переключается между этими тремя режимами много раз, по мере необходимости для истории. Чем больше вы играете, тем вам будет более понятно, что каждый режим имеет свой собственный стиль игры, но переход от режима к режиму имеет несколько жестких границ.

Во время игры ваш персонаж будет сталкиваться с ситуациями, где исход будет неопределенным. Персонаж может подняться на отвесную скалу, выследить раненую химеру или прокрасться мимо спящего дракона, и все это - опасные задания с последствиями в случае провала. В таких случаях действующему персонажу или персонажам будет предложено выполнить **проверку (check)**, чтобы определить, удалось ли им это сделать. Проверка обычно производится путем броска одной 20-гранной кости (d20) и добавления числа на основе соответствующей характеристики. В таких случаях высокий результат броска всегда к лучшему.

После того, как бросок проверки выполнен, Ведущий сравнивает его с целевым значением, называемым **Сложностью (СЛ)**, чтобы определить результат. Если результат проверки равен или больше СЛ, проверка успешна. Если он меньше, то проверка провалена. Превышение СЛ на 10 или более называется **критическим успехом (critical success)**, который обычно дает особенно положительный результат. Аналогично, провал проверки на 10 или более является **критическим провалом (critical failure)** (иногда называемым **крахом (fumble)**). Это зачастую приводит к дополнительным негативным последствиям. Вы также часто получаете критический успех, выбрасывая 20 на кости во время проверки (до применения модификаторов). Аналогично, 1 на кости часто приводит к критическому провалу. Обратите внимание, что не на все проверки оказывают особое влияние критические успех или провал, и такие результаты должны рассматриваться как обычный успех или провал.

Например, в погоне за раненой химерой ваш персонаж может обнаружить путь, перекрытый рекой с быстрым течением. Вы решаете переплыть, но Ведущий объявляет это опасной задачей и просит вас пройти проверку навыка Атлетики (поскольку Плавание относится к данному навыку). На вашем листе персонажа вы видите, что у вашего героя есть модификатор +8 для таких проверок. Бросая d20, вы получаете 18, в общей сложности 26. Ведущий сравнивает это с СЛ (которая равнялась 16) и определяет, что вы получили критический успех (так как результат превысил СЛ на 10). Ваш персонаж быстро переплывает реку и продолжает преследование, промокший, но невредимый. Если бы вы получили результат меньше 26, но равный или больше 16, ваш персонаж проплыл бы полпути через реку. Если бы ваш результат был меньше 16, вашего персонажа мог бы унести поток вниз по течению или, что еще хуже, он был бы втянут в водоворот и начал тонуть!

Подобные проверки являются сердцем игры и проводятся все время, в каждом режиме игры, чтобы определить исход задач. В то время как бросок кости имеет решающее значение, параметр, который вы добавляете к броску (называемый **модификатором (modifier)**), часто определяет разницу между успехом и неудачей. Каждый персонаж состоит из множества таких параметров, определяющих, в чем он хорош, каждый из которых состоит из соответствующего модификатора Характеристики и бонуса **мастерства (proficiency)** в навыке, а иногда дополнительно варьируются другими факторами, такими как бонусы или штрафы от снаряжения, заклинаний, Черта, магических предметов и других особых обстоятельств.

Мастерство (Proficiency) - это простой способ оценить общий уровень подготовки и способности вашего персонажа к выполнению определенной задачи. Оно разбито на пять различных рангов: **не обучены (untrained)**, **обучены (trained)**, **эксперт (expert)**, **мастер (master)** и **легенда (legendary)**. Каждый ранг дает различный бонус мастерства. Если вы не обучены навыку, Ваш бонус мастерства равен +0, вы должны полагаться исключительно на врожденный потенциал (на ваш модификатор Характеристики). Если ваш ранг мастерства для навыка обучены, эксперт, мастер или легенда, ваш бонус равен уровню вашего персонажа плюс число, основанное на ранге (2, 4, 6 и 8 соответственно). Ранги мастерства являются частью почти каждого параметра в игре.

ИССЛЕДОВАНИЕ EXPLORATION

Большую часть времени ваш персонаж будет исследовать мир, взаимодействовать с персонажами, путешествовать с места на место и преодолевать трудности. Это называется режимом исследования. Течение времени относительно свободно во время исследования, и игроки вмешиваются в повествование тогда, когда у них есть идея, что делать дальше. Выезд из города верхом, погоня по следу мародерствующего племени орков, попытки избежать разведчиков племени и убеждение местного охотника помочь в предстоящей битве - все это примеры того, что может произойти во время исследования.

На протяжении всего этого режима игры Ведущий спрашивает игроков, что их персонажи делают, каким образом поступают. Это важно в случае возникновения конфликта. Если бой вспыхнет, задачи, которые группа выполняла во время исследования, могут дать ей преимущество или как-то сообщить о причинах начала боя.

СТОЛКНОВЕНИЯ ENCOUNTERS

В ходе ваших приключений будут моменты, когда простой проверки навыков недостаточно, чтобы решить проблему — когда страшные монстры стоят на пути вашего персонажа, и единственный выбор - сражаться. В Pathfinder это называется столкновением. Столкновения обычно включают бой, но они также могут быть использованы в ситуациях, когда время имеет решающее значение, например, во время погони или при уклонении от опасностей.

В то время как исследование протекает достаточно свободно, столкновения более структурированы. Игроки и Ведущий делают бросок **Инициативы (initiative)**, чтобы определить порядок действий участников. Столкновение происходит в течение нескольких **раундов (rounds)**, каждый из которых равен примерно 6 секундам времени в мире игры. Во время раунда каждый участник делает **ход (turn)**. Когда приходит ваша очередь ходить, вы можете использовать до трех **действий (actions)**. Большинство простых вещей, таких как выхватывание оружия, перемещение на небольшое расстояние, открытие двери или взмах мечом, используют одно действие для выполнения. Есть также **активности (activities)**, которые требуют более одного действия для выполнения; это часто специальные способности из Класа и Черта вашего персонажа. Одним из распространенных действий в игре является сотворение заклинания, которое обычно использует два действия.

Свободные действия (Free actions), такие как бросить предмет, не учитываются в трех действиях, которые вы можете предпринять в свой ход. Наконец, каждый персонаж может использовать до одной **Реакции (reaction)** во время раунда. Этот особый тип действия может быть использован даже не в вашу очередь хода, но только в ответ на определенные события, и только если у вас есть способность, которая позволяет это. Плуты, например, могут выбрать Черту, которая позволяет им использовать свою реакцию для уклонения от направленной на них атаки.

Нападение на другое существо является одним из наиболее распространенных действий в бою, и осуществляется оно с помощью действия **Удар (Strike)**. Для этого требуется бросок атаки - своего рода проверка, выполненная против **Класса Брони (КБ) (Armor Class (AC))** существа, атакованного вами. Удары могут наноситься с помощью оружия, заклинаний или даже частей тела существа, таких как кулак, коготь или хвост. Вы добавляете модификаторы к этому броску на основе вашего ранга мастерства с типом атаки, которую вы проводите, вашего уровня характеристики и любыми другими бонусами или штрафами, основанными на ситуации. КБ цели вычисляется, используя ее ранг мастерства в ношении брони, которая ее защищает, и ее модификатор Ловкости (ЛВК). Атака наносит урон, если результат броска атаки равен или превышает КБ, а бросок атаки с критическим успехом наносит двойной урон!

Вы можете использовать более одного удара в свой ход, но каждая дополнительная атака после первой становится менее точной. Это отражается **штрафом за многократную атаку (multiple attack penalty)** который начинается с -5 на второй атаке, но увеличивается до -10 на третьей. Есть много способов уменьшить этот штраф, и его учет обнуляется в конце вашего хода.

Если ваш персонаж окажется мишенью для магического заклинания *удар молнии (lightning bolt)* или *ледяного дыхания Грозного Белого Дракона*, вам будет предложено выполнить **спасбросок (saving throw)**, представляющий способность вашего персонажа избежать опасности или иным образом противостоять атаке на его разум или тело. Спасбросок - это прохождение проверки против СЛ заклинания или особой способности, нацеленной на вашего персонажа. Есть три типа спасбросков, и мастерство персонажа в каждом из них говорит о том, что он может выдержать. Спасбросок **Стойкости (Fortitude)** используется, когда здоровье или жизненная сила вашего персонажа находятся под ударом, например, от яда или болезни. Спасбросок **Рефлексов (Reflex)** требуется, когда ваш персонаж должен уклониться от опасности, обычно от чего-то, что влияет на большую площадь, например, от обжигающего взрыва заклинания *огненный шар (fireball)*. Наконец, спасбросок **Воли (Will)** часто является вашей защитой от заклинаний и эффектов, нацеленных на ум вашего персонажа, таких как заклинания *очарование* или *замешательство (charm / confusion)*. Для всех спасбросков успех уменьшает вредоносный эффект, а критический успех обычно означает, что ваш персонаж остается невредимым. Атаки, заклинания, опасности и особые способности часто наносят **урон (damage)** персонажу или накладывают одно или несколько **состояний (conditions)**, а иногда и то и другое. Урон вычитается из **Пунктов Здоровья (ПЗ) (Hit Points (HP))** существа, в которых отражается уровень здоровья существа и когда он падает до 0 ПЗ, существо теряет сознание и может умереть! Боевое столкновение обычно длится до тех пор, пока одна сторона не будет побеждена, и хотя это может означать отступление или сдачу, чаще всего это происходит потому, что одна из сторон мертва или находится при смерти. Состояния могут временно препятствовать существу, ограничивая действия, которые оно может использовать, и применяя штрафы к будущим проверкам. Некоторые состояния даже постоянны, требующие, чтобы персонаж искал мощную магию, для отмены их эффектов.

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ DOWNTIME

Персонажи не тратят каждый момент бодрствования на приключения. Вместо этого они порой оправляются от ран, планируют будущие завоевания или занимаются торговлей. В Pathfinder это называется свободным временем, которое позволяет персонажам работать над долгосрочными задачами или целями. Большинство персонажей могут торговать в этом режиме, зарабатывая несколько монет, но те, у кого есть профессиональные навыки, могут вместо этого создавать новое снаряжение или даже магические предметы. Персонажи также могут использовать свободное время для переобучения, заменяя один выбор персонажа другим, чтобы отразить свои развивающиеся приоритеты. Они также могут исследовать научную проблему, изучать новые заклинания или даже управлять бизнесом или целым королевством!

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ KEY TERMS

Существует ряд важных терминов, которые вам понадобятся при создании своего первого персонажа или приключения. Некоторые из наиболее важных терминов, упомянутых на предыдущих страницах, также включены здесь для справки.

ЗНАЧЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ABILITY SCORE

Каждое существо имеет шесть основных Характеристики: Сила (Strength), Ловкость (Dexterity), Выносливость (Constitution), Интеллект (Intelligence), Мудрость (Wisdom) и Харизма (Charisma). Их значения представляют собой врожденный потенциал существа и базовые качества. Чем выше значение, тем больше потенциал существа в этой Характеристике. Основные Характеристики подробно описаны далее в этой Главе.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ALIGNMENT

Мировоззрение представляет собой фундаментальные морально-этические принципы существа.

НАСЛЕДИЕ ANCESTRY

Наследия - это широкая группа народов, к одному из которых принадлежит персонаж. Наследие определяет начальные Пункты Здоровья персонажа, языки, чувства и скорость, а также предоставляет доступ к Чертам Наследия. Наследия можно найти в Главе 2. (здесь и далее ссылка на нумерацию Глав и страниц оригинальной версии Книги Основных Правил).

КЛАСС БРОНИ (КБ) ARMOR CLASS (AC)

Все существа в игре имеют Класс Брони (КБ). Этот параметр показывает, насколько трудно попасть по существу так, чтобы нанести урон. Он выступает в качестве Сложности (СЛ) для атакующих проверок существа.

АТАКА ATTACK

Когда существо пытается причинить вред другому существу, оно наносит Удар (Strike) или использует какое-то другое действие атаки. Большинство атак - это Удары, сделанные с помощью оружия, но персонаж может ударить кулаком, схватить (grapple) или толкнуть руками (shove), атаковать заклинанием.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ BACKGROUND

Происхождение представляет то, что испытал персонаж, прежде чем он пустился в Приключение. Оно предоставляет Черту и обучение в одном или нескольких навыках. Подробнее о Происхождении можно прочитать в Главе 2.

БОНУСЫ И ШТРАФЫ BONUSES AND PENALTIES

Бонусы и штрафы применяются к проверкам и конкретным параметрам. Существует несколько типов бонусов и штрафов. Если у вас есть более одного бонуса одного типа, вы используете только самый высокий бонус. Кроме того, вы используете только худший штраф каждого типа.

КЛАСС CLASS

Класс представляет собой профессию, выбранную персонажем. Класс персонажа определяет большинство его умений, дает персонажу пункты здоровья (ПЗ) каждый раз, когда он получает новый уровень, и дает доступ к Чертам Класса (class feats). Классы представлены в Главе 3.

СОСТОЯНИЕ CONDITION

Продолжающийся эффект, который изменяет то, как персонаж может действовать, или который изменяет некоторые из его параметров, называется состоянием. Правила для основных состояний, используемых в игре, можно найти в Приложении «Состояния» в конце Книги Основных Правил. (Будет опубликовано в рамках данного стартера.)

ВАЛЮТА CURRENCY

Наиболее распространенными видами валюты в игре являются золотые монеты (зм) и серебряные монеты (см). Одна зм стоит 10 см. Кроме того, 1 см стоит 10 медных монет (мм), а 10 зм стоят 1 платиновую монету (пм). Персонажи начинают игру с 15 зм (или 150 см), которые могут потратить на снаряжение.

ЧЕРТА FEAT

Черта - это способность, которую вы можете выбрать для своего персонажа за счет его Наследия, Происхождения, Класса, общей подготовки или обучения навыкам. Некоторые Черты дают возможность использовать специальные действия.

ВЕДУЩИЙ GAME MASTER (GM)

Ведущий - это игрок, который выносит решения по правилам и рассказывает различные элементы истории Pathfinder и мира, которые исследуют другие игроки.

ГОЛАРИОН GOLARION

Действия Pathfinder происходят на планете Голарион в Эпоху Утраченных Пророчеств. Это древний мир с богатым разнообразием народов и культур, захватывающими местами для исследования и смертоносными злодеями. Более подробную информацию об Эпохе Утраченных Пророчеств, мире Голариона и его божествах можно найти в главе 8. (Глава 8 защищена авторскими правами и не будет переведена в рамках данного проекта.)

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ (ПЗ) HIT POINTS (HP)

Пункты Здоровья представляют собой количество повреждений, которое может вынести существо прежде чем оно потеряет сознание и начнет умирать. Урон уменьшает пункты здоровья в соотношении 1 к 1, в то время как исцеление восстанавливает ПЗ на таких же условиях.

ИНИЦИАТИВА INITIATIVE

В начале столкновения все участники выполняют бросок Инициативы, чтобы определить порядок, в котором они будут ходить. Чем выше результат броска, тем раньше существо начинает действовать. Инициатива и бой описаны в Главе 9.

УРОВЕНЬ LEVEL

Уровень - это величина, измеряющая общую значимость чего-то. Персонажи игрока имеют уровень, начиная с 1-го до 20-го, представляющий их опытность. Монстры, персонажи ведущего, опасности, болезни и яды также имеют уровни от -1 до 30, обозначающие величину угрозы, которую они представляют. Уровень предмета, обычно варьирующийся в диапазоне от 0 до 20, но иногда и выше, указывает на его мощь и ценность в качестве сокровища. Заклинания имеют уровни от 1-го до 10-го, также называемые кругами, которые обозначают их сложность и силу; персонажи и монстры обычно могут использовать ограниченное количество заклинаний определенного круга.

ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО (ПВ) NONPLAYER CHARACTER (NPC)

Персонаж ведущего (nonplayer character), управляемый Ведущим, взаимодействует с игроками и помогает развитию сюжета истории.

ВОСПРИЯТИЕ PERCEPTION

Восприятие измеряет способность вашего персонажа замечать скрытые объекты или необычные ситуации, и определяет, насколько быстро персонаж вступает в бой. Оно полностью описано в Главе 9.

ПЕРСОНАЖ ИГРОКА (ПИ) PLAYER CHARACTER (PC)

Это персонаж (player character), созданный и управляемый игроком.

МАСТЕРСТВО PROFICIENCY

Мастерство - это система, которая измеряет способность персонажа к решению определенной задачи или степень развития качества, и она имеет пять рангов мастерства: Не обучены (untrained), Обучены (trained), Эксперт (expert), Мастер (master) и Легенда (legendary).

Мастерство дает вам бонус, добавляемый при определении следующих модификаторов и значений: КБ, броски атаки, Восприятие, спасброски, эффективность Навыков и заклинаний. Если вы Не обучены, Ваш Бонус Мастерства (БМ) составляет +0. Если вы Обучены, являетесь Экспертом, Мастером или Легендой, Ваш БМ равен вашему уровню плюс 2, 4, 6 или 8 соответственно.

РЕДКОСТЬ RARITY

Некоторые элементы игры имеют редкость, чтобы обозначить, как часто они встречаются в игровом мире. Редкость в первую очередь относится к экипировке и магическим предметам, но заклинания, Черты и другие элементы правил также имеют редкость. Если в описании предмета, заклинания или другого игрового элемента она не указана, то это обычная редкость (common). Необычные (uncommon) предметы доступны только тем, кто прошел специальную подготовку, вырос в определенной культуре или приехал из определенной части мира. Редкие (rare) предметы почти невозможно найти и они, как правило, выдаются только Ведущим, в то время как уникальные (unique) - буквально единственные в своем роде. Ведущий может изменить принцип определения редкости или изменить редкость отдельных предметов в соответствии с историей, которую он хочет рассказать.

РОЛЕВАЯ ИГРА ROLEPLAYING

Описание действий и мотивов персонажа, основанное на его концепте, с реакцией на ситуации в соответствии с личностью и способностями своего персонажа, называется ролевой игрой. Когда игрок говорит или описывает действие от первого лица, он «находится в роли».

РАУНД ROUND

Раунд - это период времени, в течение которого все участники столкновения получают возможность действовать. Раунд представляет собой примерно 6 секунд в игровом мире.

СПАСБРОСОК SAVING THROW (SAVE)

Когда существо, подвергаясь опасному эффекту, пытается его избежать или смягчить последствия, оно выполняет спасбросок. Вы выполняете спасбросок автоматически — вам не нужно использовать действие или реакцию. В отличие от большинства проверок, персонаж, который не действует, бросает d20 для спасброска, а существо или сила, которые действуют, устанавливают СЛ. Спасбросок - это прохождение проверки против СЛ заклинания или особой способности, нацеленной на вашего персонажа. Есть три типа спасбросков, и мастерство персонажа в каждом из них говорит о том, что он может выдержать. Спасбросок **Стойкости (Fortitude)** используется, когда здоровье или жизненная сила вашего персонажа находятся под ударом, например от яда или болезни. Спасбросок **Рефлексов (Reflex)** требуется, когда ваш персонаж должен уклониться от опасности, обычно от чего-то, что влияет на большую площадь, например, от обжигающего взрыва заклинания *огненный шар (fireball)*. Наконец, спасбросок **Воли (Will)** часто является вашей защитой от заклинаний и эффектов, нацеленных на разум или личность вашего персонажа.

НАВЫК SKILL

Навык представляет собой способность существа выполнять определенные задачи, требующие обучения или практики. Навыки полностью описаны в Главе 4. Каждый навык включает в себя способы, которыми любой может пользоваться, даже если он не обучен, а также приемы, требующие обучения персонажа.

СКОРОСТЬ SPEED

Скорость - это расстояние, которое персонаж может пройти за одно действие, измеренное в футах.

ЗАКЛИНАНИЕ SPELL

Заклинания - это магические эффекты, создаваемые путем выполнения мистических формул и жестов, известных только тем, кто имеет специальную подготовку или врожденные способности. Заклинание - это активность, которая обычно использует два действия. Каждое заклинание определяет, на что оно нацелено, действия, необходимые для его применения, его эффекты и как ему можно противостоять. Если Класс предоставляет заклинания, основы этой способности приведены в описании Класса в Главе 3, а сами заклинания подробно приведены в Главе 7.

АТРИБУТ TRAIT

Атрибут (признак) - это ключевое слово, передающее дополнительную информацию об элементе правил, таком как школа магии или редкость. Часто признак указывает, как другие правила взаимодействуют со способностью, существом, предметом или другим элементом правил, имеющим этот атрибут. Все признаки, используемые в этой книге, приведены в Глоссарии и Указателе, начиная со страницы 628 (здесь и далее ссылка на нумерацию Глав и страниц оригинальной версии Книги Основных Правил).

ХОД TURN

За раунд каждое существо делает один ход в соответствии с Инициативой. Существо обычно может использовать до трех действий во время своего хода.

ПРИМЕР ИГРЫ EXAMPLE OF PLAY

Следующий пример представлен, чтобы дать вам представление о том, как играть в Pathfinder. В этом приключении Эрик взял на себя роль Ведущего. Лиз играет за Валероса, дерзкого Воина, Джеймс играет за Мерисизель, смертоносного эльфийского Плута, а Джуди берет на себя роль Кайры, пылкой Жрицы Саренрэй. Группа только что победила Орду нежити, пробираясь в древний мавзолей.

Эрик: Вход в склеп зияет перед вами, вереница осыпающихся ступеней лестницы ведет вниз, во мрак. Из дверного проема исходит ужасный смрад гнилой плоти.

Лиз: Я не боюсь мерзкой вони! Я обнажаю меч и готовлю щит.

Джуди: Свет Саренрэй поведет нас! Я наложила заклинание *свет* на свой религиозный символ.

Эрик: Хорошо, сияние вырывается наружу, освещая лестницу. Она, кажется, уходит вниз только на 10 футов, прежде чем откроется вход в камеру. Лужи стоячей воды заполняют щели между неровными каменными плитами.

Джеймс: Я должен пойти первым, чтобы убедиться, что это безопасно. Я выхвачу рапиру и осторожно спущусь по лестнице, высматривая на ходу ловушки.

Эрик: Конечно, но поиск ловушек - это секретная проверка, поэтому я буду кидать за тебя. Каков твой модификатор Восприятия?

Джеймс: У меня +5.

Эрик бросает d20 за своим экраном ведущего, скрытно от взгляда игроков, и получает 17 на кости, в общей сложности 22, более чем достаточно, чтобы найти растяжку на третьей ступени.

Эрик: Ваша осторожность окупается! Вы замечаете тонкую проволоку, расположенную на высоте лодыжки, чуть выше третьей ступени.

Джеймс: Я показываю на нее остальным, кивая головой.

Лиз: Я иду прямо за Мерисизль, избегая проволоки, и двигаюсь настороже, оглядываясь по сторонам.

Джуди: Я тоже.

Эрик: Хорошо! Вы спускаетесь по лестнице и оказываетесь в склепе. По всей комнате расставлены старинные деревянные гробы, покрытые паутиной и пылью. Прямо впереди, на возвышении, стоит каменный саркофаг, украшенный зловещими символами. Вы можете сказать, что когда-то он был закован в железные цепи, но теперь скрученные звенья разбросаны по комнате вместе с кусками того, что должно было быть крышкой гроба. Судя по повреждениям, он был разрушен изнутри!

Джуди: Саренрэй, защити нас! Я достаю свой клинок и иду вперед - я хочу получше рассмотреть эти символы.

Лиз: Я буду идти след в след за ней. Мне это не нравится.

Джеймс: Думаю, я останусь здесь и спрячусь за одним из гробов.

Эрик: Мерисизль прячется, остальные продвигаются вперед. По мере приближения запах гнили усиливается, пока не становится почти невыносимым. Внезапно вы видите источник ужасного смрада. Восставшая из гроба кошмарная мертвечина! Возможно, когда-то он и был человеком, но по его иссохшему телу это трудно определить. Плоть цвета свежего синяка так туго натянута на костях, что местами треснула. Он безволосый, с заостренными ушами, но хуже всего то, что его рот усеян крошечными острыми зубами, а язык слишком длинный. В сравнении с человеческим.

Лиз: Значит, не друг?

Эрик: Конечно, нет. Он выглядит готовым прыгнуть на вас и атаковать. Бросаем Инициативу! Валерос и Кайра должны кидать Восприятие, в то время как Мерисизль Скрытность.

Каждый выполняет бросок Инициативы. Лиз выкидывает на кости 2 для Валероса, получая с учетом модификатора 8. Джуди справляется лучше, получая 14 для Кайры. Джеймс использует Скрытность для Инициативы, потому что Мерисизль пряталась в начале боя, и выкидывает 17, в общей сложности 25! Эрик бросает за нежить, получая 12. Эрик записывает все эти значения, расставляя участников в порядке от самого высокого значения к самому низкому.

Эрик: Похоже, Мерисизль начинает действовать первой. Что бы это ни было, ты уверен, что оно не знает о твоём присутствии.

Джеймс: Потрясающе! Для моего первого действия я хочу вытащить Кинжал. Во-вторых, я хочу подойти поближе.

Эрик: Ты можешь добраться до него в пределах 15 футов одним действием.

Джеймс: Отлично. Моим последним действием, я собираюсь метнуть свой кинжал в него!

Джеймс выкидывает 13 и добавляет 8, за счет умения Мерисизль бросать кинжалы, в сумме 21, но расстояние налагает штраф -2 и конечный результат 19. Эрик сверяется со своими записями, чтобы узнать, что у монстра КБ 18.

Эрик: Ты попал! Бросай на урон.

Джеймс: Хорошо, и я наношу дополнительный урон из-за скрытой атаки.

Плуты имеют возможность наносить дополнительный урон противникам, которые еще не действовали в столкновении. Этот дополнительный урон также применяется к атакам на врагов, которые отвлекаются. Джеймс бросает 1d4 от кинжала и 1d6 от скрытой атаки, и добавляет 4 от модификатора Ловкости Мерисизль, получая в общей сложности 9.

Эрик: Он шипит, когда лезвие погружается в его плечо. Похоже, что это больно, но нежить не замедляется. Джеймс, это были все три твоих действия. Следующая - Кайра!

Джуди: Я думаю, что это нежить. Что я об этом знаю?

Эрик: Вы используете действие, чтобы вспомнить свои знания о живых мертвецах. Пройди проверку навыка Религии.

Джуди получает на кости 16, добавляя Кайре +8 за познания в Религии, что дает в сумме 24.

Эрик: Сначала вы подумали, что это может быть упырь, тип нежити, которая пирует на плоти мертвых, но ужасный запах указывает на иное. Эта тварь - гаст, более сильный тип упыря. Вы совершенно уверены, что его зловоние может вызвать у вас тошноту, а его когти могут парализовать вас одним прикосновением.

Джуди: Это плохо. Я собираюсь потратить свои последние два действия, для сотворения *Благословения*. Это дает любому рядом со мной бонус +1 к броскам атаки.

Наложение этого заклинания - активность, которая требует двух действий для завершения, и оно имеет два компонента. Сложные жесты, необходимые для вызова заклинания, являются соматическим компонентом, а молитвы Кайры своему божеству - вербальным.

Эрик: Хорошо! Гаст выпрыгивает из гроба прямо на Мерисизль. Вблизи вонь от его гниющего тела просто ужасна. Попробуйте выполнить спасбросок Стойкости!

Джеймс выбрасывает 8, в общей сложности 14.

Эрик: Не совсем достаточно — вы получаете болезненное состояние 1, которое даст вам штраф -1 для большинства ваших бросков d20. Затем он бросается на вас, пытаясь укусить!

Джеймс: Я использую свою Реакцию, чтобы ловко увернуться.

Эрик выполняет бросок атаки за гаста, получая 9 на кости. Глядя на параметры монстра, он добавляет 11, получая в сумме 20. КБ Мерисизль обычно составляет 19, но Черта Верткий (Nimble Dodge) позволяет ей использовать свою реакцию, чтобы увеличить КБ на 2 против одной атаки. В этом случае она превращает атаку гаста в промах.

Эрик: 20 достаточно для тебя?

Джеймс: Нет, просто промахнулся!

Эрик: Ты уворачиваешься от гаста, когда его язык оставляет слизистую пленку на твоей броне. Заключительным действием, мертвец набрасывается на вас с когтями.

Эрик бросает вторую атаку за гаста, на этот раз с его когтем. Обычно эта атака будет принимать штраф за многократную атаку -5, но поскольку у когтя есть атрибут «проворное» (agile), штраф составляет только -4. На кости 19, добавляет 11 модификатора атаки гаста и вычитает 4, в итоге 26.

Эрик: Может, ты и уклонился от укуса гаста, но когтевый коготь твари царапает тебя по лицу!

Эрик знает, что это попадание, и наносит 8 урона когтем гаста.

Эрик: Учи 8 очков урона, и мне нужно, чтобы ты сделал спасбросок Стойкости, ощущение онемения распространяется от раны.

Джеймс выполняет спасбросок Стойкости. Он получает 4 на кости, и после добавления его бонуса и штрафа от болезненного состояния, он выходит только на 9.

Джеймс: Это не мой день! Я не думаю, что 9 достаточно хорошо?!

Эрик отмечает, что Мерисизль парализована, что делает ее неспособной действовать, но она получит новый спасбросок в конце каждого из своих ходов, чтобы прервать эффект.

Эрик: Сухой, скрипучий смех вырывается из скривленных губ гаста, но на этом его черед заканчивается.

Валерос, ты последний, кто будет действовать в этом раунде.

Лиз: Как раз вовремя! Я поднимаю щит и использую свои последние два действия, чтобы выполнить внезапную атаку!

Внезапный Рывок (Sudden Charge) - это Черта Воина, которая позволяет Валеросу двигаться с удвоенной Скоростью и атаковать в конце своего передвижения, всего за два действия.

Эрик: Когда ты приближаешься, запах становится нестерпимым. Кидай спасбросок Стойкости.

После броска, Лиз получает 19 Стойкости.

Эрик: Ты преодолеваешь позывы от зловония этой твари. Сделай свой бросок атаки.

Лиз бросает кость, и получает 20.

Лиз: У меня 20! Это, должно быть, критический успех!

Эрик: Твой клинок попадает мерзкой твари прямо в шею, нанося двойной урон!

Лиз выбрасывает 5 на ее d8, а затем добавляет 4 модификатора Силы Валероса. Поскольку это критический успех, она затем удваивает общую сумму.

Лиз: Мощный урон - 18! Это, конечно, должно было убить его!

Эрик: Нет. Черный гной вытекает из глубокой раны на его шее, но он только поворачивается, чтобы посмотреть на тебя. Ты видишь горящую ненависть в его глазах!

Лиз: О-о!

Это конец первого раунда боя. Второй раунд начинается сразу после этого, используя тот же порядок Инициативы, что и раньше. Борьба далека от завершения...

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОЙ КНИГИ USING THIS BOOK

Эта глава служит для того, чтобы научить вас основам Pathfinder, остальная часть этого руководства служит справочным пособием во время игры, и она организована так, чтобы найти нужное правило как можно проще. Правила сгруппированы вместе в главах, причем первые главы посвящены созданию персонажа. Последние две главы содержат правила для ведущих, с советами о том, как начать игру Pathfinder и богатый массив сокровищ. Ниже приводится краткое изложение того, что вы можете найти в каждой главе.

ГЛАВА 1: ВВЕДЕНИЕ INTRODUCTION

Это введение предназначено для того, чтобы помочь вам понять основы Pathfinder. Эта глава также включает в себя правила создания и развития персонажа. Глава заканчивается примером создания персонажа 1-го уровня.

ГЛАВА 2: НАСЛЕДИЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЯ ANCESTRIES & BACKGROUNDS

Правила для наиболее распространенных Наследий в Эпоху Утраченных Пророчеств приведены в этой главе, включая варианты их Черт Наследия. Происхождения находятся в конце этой главы вместе с разделом о языках, так как они чаще всего зависят от вашего выбора Наследия.

ГЛАВА 3: КЛАССЫ CLASSES

Эта глава содержит правила для всех 12 Классов. Описание Класcа включает в себя рекомендации по игре, правила создания и продвижения персонажа этого Класcа, примеры сборок и все Черты Класcа, доступные его представителям. Эта глава также включает правила для животных-компаньонов и фамильяров, которые могут быть приобретены членами нескольких различных Класcов. В конце этой главы приведены правила для архетипов - специальные опции, доступные персонажам по мере их повышения уровня. Эти правила позволяют персонажу пользоваться некоторыми способностями другого Класcа или концепции.

ГЛАВА 4: НАВЫКИ SKILLS

Правила использования Навыков представлены в этой главе, и они подробно описывают, что персонаж может сделать с данным Навыком, основываясь на ранге мастерства этого персонажа. Наследие, Происхождение и Класс могут определять некоторые Навыки персонажа, и каждый персонаж может также выбрать несколько дополнительных Навыков, чтобы отразить их личность и обучение.

ГЛАВА 5: ЧЕРТЫ FEATS

По мере развития персонажа по уровню, они получают дополнительные Черты, чтобы представить свои растущие способности. Общие Черты и Черты Навыков (которые являются подмножеством общих Черт) представлены в этой главе.

ГЛАВА 6: ЭКИПИРОВКА EQUIPMENT

Броню, оружие и другое снаряжение можно найти в этой главе, а также цены на услуги, стоимость проживания и животных (таких как лошади, собаки и выючные животные).

ГЛАВА 7: ЗАКЛИНАНИЯ SPELLS

Эта глава начинается с правил произнесения заклинаний, определения их эффектов и избавления от заклинаний врагов (называемых противодействием). После этого приведен перечень заклинаний для каждой традиции заклинаний, что позволяет быстро находить заклинания по их уровню. Далее следуют правила для каждого заклинания, представленные в алфавитном порядке. После описания заклинаний следуют все фокусные заклинания - специальные заклинания, предоставляемые определенными классовыми способностями и Чертами. Хотя большинство заклинаний отображаются в нескольких списках заклинаний, фокусные заклинания предоставляются только членам определенного Класса и группируются по Классам для удобства использования.

Наконец, в конце главы приведены правила ритуалов, сложные и рискованные заклинания, которые может использовать любой персонаж.

ГЛАВА 8: БОЖЕСТВА И ДОМЕНЫ DEITIES & DOMAINS

Эта Глава содержит описание божеств и доменов. Самое главное, что персонажи, поклоняющиеся божеству, должны обратиться к этой Главе, для уточнения правил, связанных с их верой.

ГЛАВА 9: ПРАВИЛА ИГРЫ PLAYING THE GAME

Эта важная глава содержит универсальные правила, необходимые для игры в Pathfinder, включая правила для различных режимов игры, основные действия, которые может выполнять каждый персонаж, правила боя и правила различных состояний, включая «при смерти» и «смерть». Каждый игрок должен быть знаком с этой главой, особенно Ведущий.

ГЛАВА 10: ВЕДЕНИЕ ИГРЫ GAME MASTERING

Эта глава, наполненная рекомендациями и советами, помогает Ведущим рассказать интересную и увлекательную историю. Она также включает в себя советы по созданию веселого и динамичного игрового пространства и руководства для расширения возможностей игроков при создании персонажей, которыми они хотят играть. Эта глава также включает правила, которые особенно важны для Ведущего, такие как правила, касающиеся ловушек, природных бедствий и недугов (таких как проклятия, болезни и яды), а также руководство по настройке СЛ и раздаче наград персонажам игроков.

ГЛАВА 11: РЕМЕСЛО И СОКРОВИЩА CRAFTING & TREASURE

Сокровища, которые персонажи находят во время своих приключений, принимают различные формы, от золота и драгоценных камней до мощного магического оружия. В этой главе подробно описаны рекомендации по распределению сокровищ среди персонажей, а также описания сотен магических предметов. Эта глава также содержит правила для алхимических предметов.

ПРИЛОЖЕНИЯ APPENDICES

В конце этой книги есть приложение с правилами для всех состояний, которые вы найдете в игре. Этот раздел также включает в себя бланк листа персонажа и алфавитный указатель с полным глоссарием общих терминов и атрибутов, с которыми вы столкнетесь в игре.

ФОРМАТ ЭЛЕМЕНТОВ ПРАВИЛ FORMAT OF RULES ELEMENTS

В этом руководстве вы увидите стандарты форматирования, которые на первый взгляд могут показаться несколько необычными. В частности, правила игры изложены в этом тексте с использованием специальной заглавной буквы и курсива. Эти стандарты существуют для того, чтобы облегчить распознавание элементов правил этой книги.

Названия конкретных параметров, Навыков, Черт, действий и некоторых других механических элементов в Pathfinder пишутся с заглавной буквы. Таким образом, когда вы видите утверждение «Удар сравнивается с Классом Брони», вы знаете, что и Удар и Класс Брони ссылаются на правила. Если слово или фраза выделены курсивом, это описание заклинания или магического предмета. Таким образом, когда вы видите утверждение «дверь запечатана замком (*lock*)», вы знаете, что в этом случае слово обозначает заклинание блокировки, а не физический предмет.

Pathfinder также использует много терминов, которые обычно выражаются в виде сокращений, таких как КБ для Класса Брони, СЛ для Сложности и ПЗ для Пунктов Здоровья. Если вы запутаетесь в термине игры или аббревиатуре, вы всегда можете обратиться к глоссарию и алфавитному указателю, начинающихся со страницы 628, и посмотреть его.

РАЗБИРАЕМ ДЕЙСТВИЯ UNDERSTANDING ACTIONS

Персонажи и их противники влияют на мир Pathfinder, используя действия и производя эффекты. Это особенно важно во время столкновений, когда каждое действие имеет значение. Когда вы используете действие, вы создаете эффект. Этот эффект может быть автоматическим, но иногда действия требуют, чтобы вы бросили кость, и эффект основан на результате вашего броска.

На протяжении всей этой книги вы увидите специальные значки для обозначения действий.

ОТДЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ SINGLE ACTIONS

Отдельные действия используют символ: . Это самый простой и распространенный тип действий. Вы можете использовать три отдельных действия за свой ход в столкновении, в любом порядке, который вы считаете нужным.

РЕАКЦИИ REACTIONS

Реакции используют этот символ: . Эти действия могут быть использованы даже не во время вашего хода. Вы получаете только одну реакцию на раунд столкновения и вы можете использовать ее только тогда, когда срабатывает конкретный триггер, то есть возникают определенные условия. Часто, триггер - это действие другого существа.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ FREE ACTIONS

Свободные действия используют этот символ: . Свободные действия не требуют от вас тратить ни одно из трех ваших отдельных действий или реакции. Свободное действие может иметь триггер, как и реакция. Если это так, вы можете использовать его просто как реакцию — даже не в ваш ход. Однако вы можете использовать только одно свободное действие для каждого триггера, поэтому, если у вас есть несколько свободных действий с одним и тем же триггером, вы должны решить, какое из них использовать. Если у свободного действия нет триггера, вы используете его как одно действие, просто не тратя ни одного из своих отдельных действий хода.

АКТИВНОСТИ ACTIVITIES

Активности - это специальные задачи, которые вы выполняете, проводя одно или несколько ваших действий вместе. Обычно активность использует два или более действий и позволяет достигать большего, чем тем же количеством действий по отдельности. Вы должны потратить все действия, необходимые для того, чтобы активность сработала. Закливание - один из самых распространенных видов активности, так как большинство заклинаний требуют больше, чем одно действие для сотворения.

Активности, использующие два действия, обозначаются символом: . Активности на три действия, используют символ: . Несколько специальных активностей, таких как заклинания, творимые в одно мгновение, можно выполнить, проведя свободное действие или реакцию.

Все задачи, которые занимают больше времени, чем ход, являются активностями. Если активность предназначена для режима исследования, она имеет атрибут «исследования».

Активность, которая занимает день или больше и которая может быть выполнена только в режиме свободного времени, имеет атрибут «свободное время».

ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПРАВИЛ READING RULES

Эта книга содержит сотни элементов правил, которые дают персонажам новые и интересные способы реагирования на ситуации в игре. Все персонажи могут использовать базовые действия, описанные в главе 9, но у отдельного персонажа часто есть специальные возможности, позволяющие делать то, что большинство других персонажей не могут. Чаще всего, это Черты, которые получают, делая определенный выбор при создании персонажа или при получении нового уровня. Независимо от игровой механики, которую они передают, элементы правил всегда представлены в виде блока параметров, свод правил, необходимых для оживления монстра, персонажа, предмета или другого элемента правил во время игры. В соответствующих случаях вводятся блоки параметров с объяснением их формата. Например, раздел «Наследия» Главы 2 содержит правила для каждого из шести основных игровых Наследий, и объяснение этих правил появляется в начале этой главы. Общий формат блоков параметров показан ниже. Не применимые параметры не приводятся в блоках, поэтому не все элементы правил имеют все пункты, приведенные ниже. Действия, реакции и свободные действия имеют соответствующий значок рядом с их именем, чтобы указать их тип. Действие, которое может быть выполнено за один ход, имеет символ, указывающий, сколько действий требуется для его выполнения; действия, которые занимают больше времени, опускают эти значки. Если персонаж должен достичь определенного уровня, прежде чем получить доступ к способности, этот уровень указывается справа от имени параметра. Правила также часто имеют атрибуты, связанные с ними (атрибуты указаны в Глоссарии и Алфавитном указателе). Заклинания, алхимические предметы и магические предметы используют аналогичный формат, но их блоки содержат ряд уникальных элементов (см. Главу 7 для получения дополнительной информации о чтении заклинаний и Главу 11 для получения дополнительной информации об алхимических и магических предметах).

НАЗВАНИЕ ЭЛЕМЕНТА ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ

УРОВЕНЬ

АТРИБУТ

Требования: Здесь перечислены все минимальные значения способностей, Черты, ранги мастерства или другие предварительные условия, необходимые для доступа к этому элементу правила. У Черт также есть требования уровня, которые указываются выше;

Частота: Как часто вы сможете использовать элемент;

Триггер: Реакции и некоторые свободные действия имеют условия, которые должны быть выполнены, прежде чем они могут быть использованы;

Условия: Иногда вы должны иметь определенный предмет или быть в определенных обстоятельствах, чтобы использовать способность. Если да, то он указан в этом разделе

В этом разделе описываются эффекты или преимущества элемента правил. Если элемент в этом разделе является Действием, оно объясняет, что такое эффект или что необходимо выполнить для определения эффекта. Если это Черта, которая изменяет существующее действие или дает постоянный эффект, преимущество объясняется здесь.

Особенность: Любые специальные качества правила объясняются в этом разделе. Обычно этот раздел появляется у Черт, которые вы можете выбрать несколько раз, объясняя, что происходит, когда вы это делаете.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА CHARACTER CREATION

Если вы не Ведущий, первое, что вам нужно сделать, когда вы начинаете играть в Pathfinder, - это создать своего персонажа. Что зависит от вас, так это представить себе прошлый опыт вашего персонажа, личность и мировоззрение, и это создаст почву для вашего отыгрыша роли. Вы будете использовать механику игры, чтобы определить способность вашего персонажа выполнять различные задачи и использовать специальные способности. В этом разделе приводится пошаговое руководство по созданию персонажа с помощью навигатора правил, но прежде приводится объяснение значений основных Характеристики. Эти параметры являются важной частью вашего персонажа, и вам будет предложено сделать выбор в отношении них на многих следующих шагах. Шаги создания персонажа представлены в предложенном порядке, но вы можете выполнить их в любом порядке, который вы предпочитаете. Многие этапы на страницах 21-28 предписывают вам заполнить поля на листе персонажа. Лист персонажа показан на страницах 24-25; вы можете найти копию в конце этой книги или в интернете в виде бесплатного pdf-файла. Он предназначен для простоты отражения параметров персонажа и их изменений в процессе игры, но создание персонажа происходит в другом порядке, поэтому вы будете двигаться вперед и назад по этому бланку, в процессе создания персонажа. Кроме того, лист персонажа включает в себя все поля, которые вам могут понадобиться, хотя не все поля будут заполнены. Если поле не применимо к вашему персонажу, просто оставьте его пустым. Все этапы создания персонажа подробно описаны на следующих страницах; каждый из них помечен номером, соответствующим образцу листа персонажа на страницах 24-25, показывая вам, куда вносить информацию. Если поле, которое вам нужно заполнить, находится на третьей или четвертой странице бланка, которые не отображаются, текст сообщит вам об этом. Если вы создадите персонажа более высокого уровня, рекомендуется начать с приведенных здесь инструкций, а затем перейти к странице 29 для получения рекомендаций по балансировке персонажей.

ШЕСТЬ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК THE SIX ABILITY SCORES

Одним из самых важных аспектов вашего персонажа является величина основных Характеристики. Эти значения представляют собой врожденный потенциал вашего персонажа и влияют почти на каждый другой параметр на вашем листе персонажа. Определение выраженности ваших основных Характеристики не делается сразу, а происходит в течение нескольких шагов во время создания персонажа. Основные Характеристики делятся на две группы: физические и умственные. Сила, Ловкость и Выносливость - это оценки физических способностей, измеряющие физическую силу, ловкость и выносливость вашего персонажа. Напротив, Интеллект, Мудрость и Харизма - это оценки умственных способностей и измеряют приобретенную доблесть, осознанность и силу личности вашего персонажа. Превосходство в Характеристике улучшает проверки и параметры, связанные с этой Характеристикой, как описано ниже. Представляя своего персонажа, вы также должны решить, на каких параметрах вы хотите сосредоточиться для успешного осуществления задуманного.

СИЛА STRENGTH

Сила измеряет физическую силу вашего персонажа. Сила важна, если ваш персонаж планирует вступать в рукопашный бой. Ваш Модификатор Силы (СИЛ) добавляется к броскам урона в ближнем бою и определяет, сколько груза ваш персонаж может нести.

ЛОВКОСТЬ DEXTERITY

Ловкость измеряет сноровку, баланс и рефлексы вашего персонажа. Ловкость важна, если ваш персонаж планирует совершать атаки дистанционным оружием или использовать Скрытность, чтобы застать врагов врасплох. Ваш Модификатор Ловкости (ЛОВК) добавляется к Классу Брони (КБ) и к спасброскам Рефлексов (Reflex).

ВЫНОСЛИВОСТЬ CONSTITUTION

Выносливость измеряет общее состояние здоровья и конституцию вашего персонажа. Выносливость является важной характеристикой для всех персонажей, особенно тех, кто сражается в ближнем бою. Ваш Модификатор Выносливости (ВЫН) добавляется к Пунктам Здоровья (ПЗ) и при спасбросках Стойкости (Fortitude).

ИНТЕЛЛЕКТ INTELLIGENCE

Интеллект измеряет, насколько хорошо ваш персонаж может учиться и рассуждать. Высокий Интеллект позволяет вашему персонажу анализировать ситуации и понимать закономерности, а это означает, что он может получить дополнительные Навыки и овладеть дополнительными языками.

МУДРОСТЬ WISDOM

Мудрость измеряет здравый смысл, осведомленность и интуицию вашего персонажа. Ваш Модификатор Мудрости (МДР) добавляется к вашему Восприятию и спасброскам Воли (Will).

ХАРИЗМА CHARISMA

Харизма измеряет личностный магнетизм и силу личности вашего персонажа. Высокий уровень Харизмы помогает вам влиять на мысли и настроения других людей.

ЗНАЧЕНИЯ ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY SCORE OVERVIEW

Каждая оценка Характеристики начинается с 10, что соответствует среднему человеческому показателю, но по мере создания персонажа вы будете корректировать эти значения, применяя повышения Характеристики, которые увеличивают числовое значение, и понижения, уменьшающие ее величину. Когда вы будете создавать своего персонажа, не забудьте применить корректировки основных Характеристики при принятии следующих решений.

Наследие (Ancestry): Каждое Наследие обеспечивает повышение Характеристики, а иногда и понижение. Если вы принимаете какие-либо добровольные недостатки, примените их на этом шаге (см. боковую панель на стр. 24).

Происхождение (Background): Происхождение вашего персонажа обеспечивает два повышения Характеристики.

Класс (Class): Класс вашего персонажа приносит повышение значения наиболее важной Характеристики для вашего Класса, называемой Ключевой Характеристикой.

Определение значений: После этих шагов вы применяете еще четыре повышения Характеристики по вашему выбору. Затем определите свои модификаторы Характеристики на основе полученных значений.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

Повышение Характеристики обычно увеличивает значение показателя на 2. Однако, если величина Характеристики, к которой вы применяете повышение, уже равна 18 или выше, ее значение увеличивается только на 1. На 1-м уровне у персонажа никогда не может быть значения выше 18. Когда ваш персонаж получает повышение Характеристики, правила указывают, должно ли оно быть применено к определенному показателю или к одному из двух конкретных показателей, или же это «свободное» повышение, которое может быть применено к любой Характеристике по вашему выбору. Однако, когда вы получаете несколько повышений в одно время, вы должны применить каждое из них к разным показателям. Дварфы, например, получают повышение Выносливости и Мудрости, а также одно свободное повышение Характеристики, которое может быть применено к любой, кроме Выносливости и Мудрости.

ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY FLAWS

Понижение Характеристики не так часто встречается в Pathfinder, как повышение. Если у вашего персонажа есть изъян Характеристики, чаще всего от Наследия, вы уменьшаете ее значение на 2.

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY MODIFIERS

После того, как вы завершили оценку Характеристики, вы определяете ваши Модификаторы Характеристики, которые используются в большинстве параметров игры. Для этого сверьтесь с Таблицей 1-1: Модификаторы Характеристики.

ТАБЛИЦА 1-1: МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Значение Характеристики	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
и т.д.	

ШАГ 1: СОЗДАНИЕ КОНЦЕПЦИИ CREATE A CONCEPT

За какого героя ты хочешь сыграть? Ответ на этот вопрос может быть столь же простым, как «храбрый воин», или столь же сложным, как «дитя эльфийских странников, выросший в городе, где правят люди, и посвященное служению Саренрэй, богине солнца.» Подумайте о личности вашего персонажа, набросайте несколько деталей о его прошлом и подумайте о том, что побудило его встать на путь приключений. Вы захотите просмотреть доступные Наследия, Происхождения и Классы Pathfinder. Краткие описания на страницах 22-23

помогут вам сопоставить вашу концепцию с некоторыми из этих основных элементов правил. Перед началом игры, желательно обсудить, как персонажи познакомились и как они будут взаимодействовать на протяжении всего их приключения. Есть много способов реализовать вашу концепцию персонажа. После того, как у вас появится представление о персонаже, которым вы хотели бы играть, перейдите к Шагу 2, чтобы начать его создавать.

НАСЛЕДИЕ, ПРОИСХОЖДЕНИЕ, КЛАСС И ДЕТАЛИ ANCESTRY, BACKGROUND, CLASS, OR DETAILS

Если одно из Наследий, Происхождений или Классов персонажа Pathfinder особенно интригует вас, легко построить концепцию персонажа вокруг этих опций. Краткое описание Наследий и Классов вы найдете на страницах 22-23 (полная информация приведена в главах 2 и 3 соответственно). Каждое Наследие также имеет несколько Родословий, которые могут уточнить вашу концепцию, например, человек-полукровка, имеющий эльфа или орка одним из родителей, или морозный или лесной эльф. Кроме того, в игре есть много Происхождений на выбор, представляющих воспитание вашего персонажа, уровень благосостояния их семьи или их профессию. Происхождения подробно описаны далее в главе 2, начиная со страницы 60.

Создание персонажа вокруг определенного Наследия, Происхождения или Класса может быть интересным способом взаимодействия с игровым миром. Хотели бы вы играть за типичного представителя Наследия или Класса, как описано в соответствующем разделе, или вы предпочитаете персонажа, бросившего вызов общепринятым представлениям о своем народе? Например, вы могли бы сыграть за дварфа с широко раскрытыми глазами от удивления и жажды перемен, или за выступающего на подмостках Плути, способного на удивительные акробатические трюки, но с малым интересом к воровскому искусству.

Вы можете вывести свою концепцию из любого аспекта персонажа. Вы можете использовать ролевые игры, чтобы бросить вызов не только нормам вымышленного мира Pathfinder, но даже реальным социальным нормам. Ваш персонаж может бросить вызов гендерным представлениям, исследовать культурную идентичность, иметь инвалидность или любую комбинацию этих предложений.

НАСЛЕДИЯ И КЛАССЫ

Каждый игрок использует свой подход к созданию персонажа. Одни хотят создать персонажа, хорошо вписывающегося в историю, в то время как другие ищут комбинацию способностей, дополняющих друг друга в игровых механиках. Вы можете совместить оба эти подхода. Неправильного способа не существует!

Дальше вы увидите графическое представление Наследий и Классов, которые предоставляют наглядную информацию для игроков, желающих максимально использовать свои начальные значения Характеристики. В обзоре Наследий на стр. 22 каждый раздел указывает, какие значения Характеристики оно повышает, а также указывает на любые недостатки Характеристики, которые может иметь Наследие. Подробности о повышении и понижении Характеристики приведены на странице 20.

В сводках Классов на страницах 22-23 перечислены Ключевые Характеристики каждого Класса, которые используются для расчета эффективности многих из их способностей Класса. Персонажи получают повышение этой Характеристики, при выборе Класса. В этом кратком описании также перечислены одна или несколько дополнительных Характеристики, важных для представителей этого Класса.

Имейте в виду, что Происхождение персонажа также влияет на его значения Характеристики, хотя в них больше гибкости при повышении значений Характеристики, чем в Классе. Описание доступных Происхождений смотрите на страницах 60-64.

ВЕРОИСПОВЕДАНИЯ FAITH

Ваш персонаж может жить любой жизнью, которую вы выберете для него. Возможно, вы хотели бы сыграть за набожного последователя определенного божества. Pathfinder это богатый мир с мириадами верований и философий, охватывающих широкий диапазон, от Кайдена Кайлина, Пьяного Героя сердечных приключений; до Дезны, Песни Сфер и богини сновидений и звезд; до Иомедэй, Наследницы, богини чести, справедливости и владычества. Главные божества Голафона появляются на страницах 437-440. Ваш персонаж может быть настолько привязан к определенной вере, что он будет Чемпионом или Жрецом этого божества; вместо этого он может быть мирянином, который применяет учения своей веры в повседневной жизни, или просто дитя набожных родителей.

ВАШИ СОЮЗНИКИ YOUR ALLIES

Возможно, вы захотите координировать свои действия с другими игроками при формировании концепции персонажа. У ваших персонажей уже может быть что-то общее; возможно, они родственники или путешественники из одной деревни. Вы можете обсудить механические аспекты с другими игроками, создавая персонажей, чьи боевые

способности дополняют друг друга. В последнем случае может быть полезно включить в одну группу персонажей, наносящих урон, персонажей, которые могут отражать урон, и персонажей, обеспечивающих исцеление. Тем не менее, Классы Pathfinder включают в себя множество вариантов выбора, и есть разнообразные возможности для создания уникального персонажа, поэтому не позволяйте этим широким категориям ограничивать ваши решения.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

После того, как вы разработали концепцию персонажа, запишите несколько предложений, обобщающих ваши идеи, в разделе заметок на третьей странице вашего листа персонажа. Внесите все детали, которые вы определили, например, имя вашего персонажа, в соответствующие строки на первой странице.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ МЕТОД: БРОСКИ ХАРАКТЕРИСТИК ROLLING ABILITY SCORES

Стандартный метод распределения значений Характеристики, который описан выше, отлично работает, если вам необходимо создать идеально настроенного и сбалансированного персонажа. Но ваш Ведущий может решить добавить немного случайности в процесс создания и позволить костям решить, каков будет персонаж игрока. В этом случае, вы можете использовать этот альтернативный метод генерации значений Характеристики. Имейте в виду, что та же случайность, которая делает эту систему забавной, также позволяет ей иногда создавать персонажей, значительно более (или менее) сильных, чем предполагает стандартная система значений Характеристики и другие правила Pathfinder.

Если ваш Ведущий останавливает свой выбор на бросках костей, то следуйте этим альтернативным этапам, игнорируя все инструкции и руководства о применении повышения и понижения Характеристики во время процесса создания персонажа.

Этап 1. Киньте кости и определите значения

Киньте четыре 6-гранных кости (4d6) и уберите наименьшую из выпавших. Сложите 3 оставшихся результата и запишите сумму (например, если выпало 2, 4, 5 и 6, то вы уберете 2 и получите 15). Повторите этот процесс пока не получите 6 таких значений. Решите, какое из значений будет использовано для какой Характеристики.

Этап 2. Добавьте повышения и понижения Характеристики

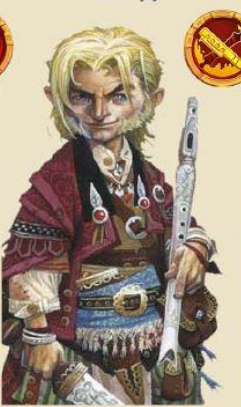
Примените повышения Характеристики, которые ваш персонаж получает от Наследия, но он получает на одно свободное повышение меньше, чем обычно. Если Наследие вашего персонажа обладает недостатками, то теперь примените их. И наконец, примените одно повышение Характеристики к одному из значений Характеристики от Происхождения персонажа (вы не получаете другое свободное повышение Характеристики).

Эти повышения Характеристики не могут поднять значение выше 18. Если это случится, то вместо этого вы можете вложить повышение в другую Характеристику, как если бы это было свободным повышением, или вы можете вложить его в Характеристику со значением 17, чтобы поднять ее до 18.

Этап 3. Запишите значения и модификаторы

Запишите финальные значения и их модификаторы, определив по Таблица 1-1: Модификаторы Характеристики (Ability Modifiers). Когда ваш персонаж получает дополнительные повышения Характеристики на более высоких уровнях, вы применяете их так же, как и другие персонажи.

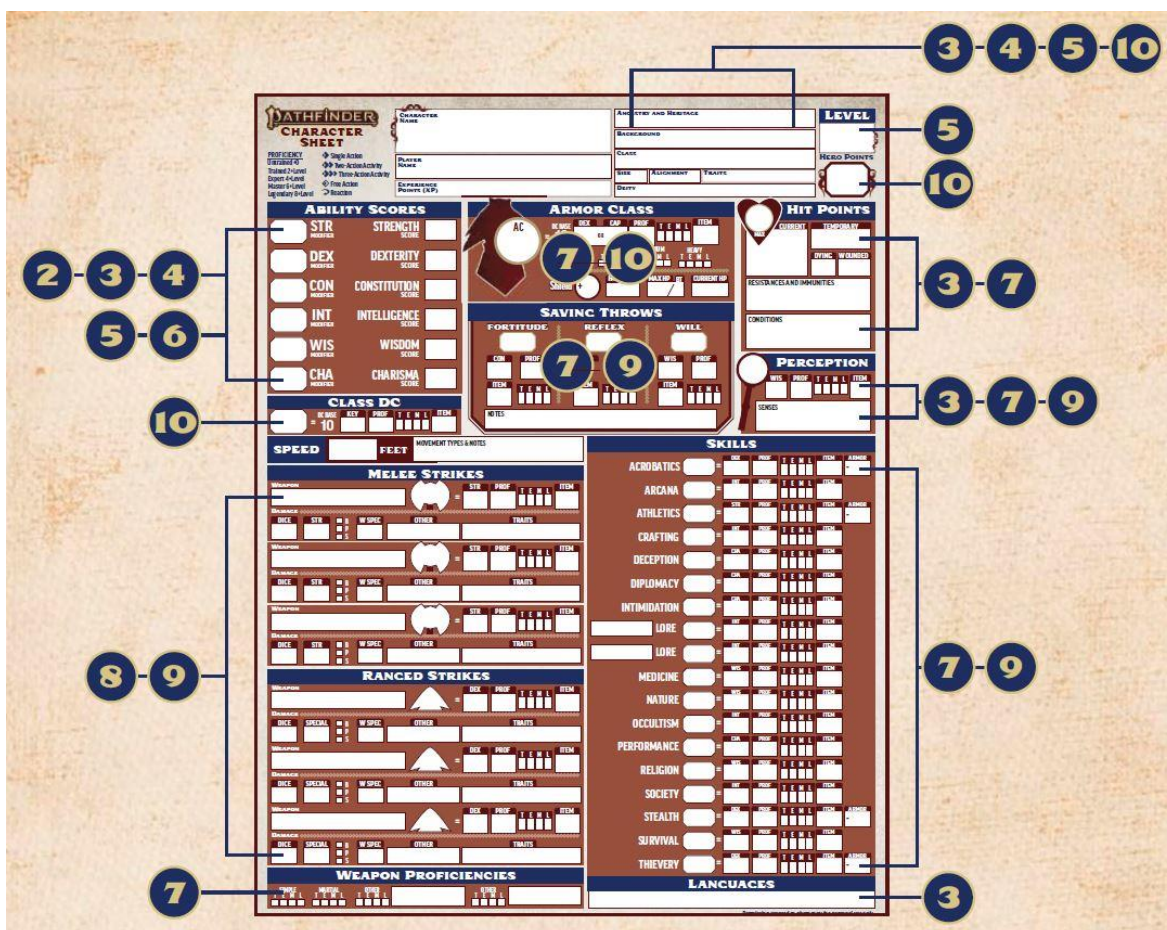
НАСЛЕДИЯ ANCESTRIES					
ДВАРФ	ЭЛЬФ	ГНОМ	ГОБЛИН	ПОЛУРОСЛИК	ЧЕЛОВЕК
					
Дварфы - это низкорослый, коренастый народ, они часто бывают упрямыми, свирепыми и преданными.	Эльфы - это высокий, стройный, долгоживущий народ с сильными традициями искусства и магии.	Гномы - низкорослый и выносливый народ, с неутолимой любознательностью и эксцентричными привычками.	Гоблины - это низкорослый, неряшливый, энергичный народ, который тысячами внушал отвращение и страх.	Полурослики - это низкорослый, легко находящий место в жизни, любопытный народ с замечательным чувством юмора.	Люди невероятно разнообразны. Некоторые, такие как полуэльфы и полуорки, даже имеют нечеловеческих предков.
ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК					
Выносливость, Мудрость, свободное	Ловкость, Интеллект, свободное	Выносливость, Харизма, свободное	Ловкость, Харизма, свободное	Ловкость, Мудрость, свободное	Два свободных
ПОНИЖЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК					
Харизма	Выносливость	Сила	Мудрость	Сила	—

КЛАССЫ CLASSES			
АЛХИМИК  Алхимик метает алхимические бомбы и пьет отвары собственного приготовления.	ВАРВАР  Варвар впадает в ярость на поле боя, самозабвенно сокрушая врагов.	БАРД  Искусные выступления и секреты оккультизма позволяют Барду отвлекать врагов и вдохновлять союзников.	ЧЕМПИОН  Воин, посвященный божеству, Чемпион использует божественную силу для усиления своих способностей и защиты союзников.
КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА KEY ABILITY SCORE*			
Интеллект	Сила	Харизма	Сила
ВТОРЫЕ ПО ЗНАЧИМОСТИ ХАРАКТЕРИСТИКИ SECONDARY ABILITY SCORES			
Выносливость, Ловкость	Выносливость, Ловкость	Выносливость, Ловкость	Выносливость, Харизма

КЛАССЫ CLASSES			
ЖРЕЦ  Жрец призывает силу божества, чтобы сотворить заклинания, исцеляющие союзников или наносящие урон врагам.	ДРУИД  Друид использует магию Мира Природы, чтобы поддержать союзников и сразить врагов.	ВОИН  Воин - мастер владения оружием, боевыми навыками и мощными атакующими приемами.	МОНАХ  Монах владеет секретами боевых искусств, ослепительно демонстрируя боевое мастерство.
КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА KEY ABILITY SCORE*			
Мудрость	Мудрость	Ловкость или Сила	Ловкость или Сила
ВТОРЫЕ ПО ЗНАЧИМОСТИ ХАРАКТЕРИСТИКИ SECONDARY ABILITY SCORES			
Выносливость, Харизма	Выносливость, Ловкость	Выносливость	Выносливость, Мудрость

КЛАССЫ CLASSES			
РЕЙНДЖЕР 	ПЛУТ 	ЧАРОДЕЙ 	ВОЛШЕБНИК 
Рейнджер - мастер в использовании окружения, капканов и Верных Зверей для уничтожения врагов.	Плут - разносторонне одаренный мастер уловок, который наносит удар, когда враги меньше всего этого ожидают.	Магическая мощь Чародея течет по его венам и проявляется в виде фантастических заклинаний и способностей.	Волшебник - это ученый, черпающий силу для создания заклинаний в накопленном багаже тайных знаний.
КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА KEY ABILITY SCORE*			
Ловкость или Сила	Ловкость или другая	Харизма	Интеллект
ВТОРЫЕ ПО ЗНАЧИМОСТИ ХАРАКТЕРИСТИКИ SECONDARY ABILITY SCORES			
Выносливость, Мудрость	Выносливость, Харизма	Ловкость, Выносливость	Выносливость, Ловкость

* Персонаж получает повышение показателя ключевой Характеристики своего Класса.



The image shows a Pathfinder Character Sheet with various sections and ability score callouts in blue circles. The callouts are as follows:

- 3-4-5-10**: Points to the **LEVEL** field.
- 5**: Points to the **Hit Points** field.
- 10**: Points to the **Hit Points** field.
- 3-7**: Points to the **Hit Points** field.
- 3-7-9**: Points to the **Hit Points** field.
- 2-3-4**: Points to the **ABILITY SCORES** section.
- 5-6**: Points to the **ABILITY SCORES** section.
- 10**: Points to the **CLASS DC** field.
- 8-9**: Points to the **MELEE STRIKES** section.
- 7**: Points to the **WEAPON PROFICIENCIES** section.
- 7-9**: Points to the **SKILLS** section.
- 3**: Points to the **LANGUAGES** section.

ШАГ 2 ЗНАЧЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК START BUILDING ABILITY SCORES

На этом этапе вам необходимо определить значения Основных Характеристик вашего персонажа. Смотрите обзор Характеристик на страницах 19-20 для получения дополнительной информации об этих важных аспектах вашего персонажа и описания процесса определения. Значения Характеристик начинаются с 10 баллов, и по мере выбора вашего Наследия, Происхождения, и Класа вы будете применять бонусы и штрафы к Характеристикам, изменяя показатель на 2. На этом этапе просто отметьте 10 баллов в каждой Характеристике и ознакомьтесь с правилами повышения и понижения на странице 20. Также требуется определить для себя, какие из Характеристик будут наиболее важны для вашего персонажа. Дополнительную информацию смотрите на стр. 19 и в блоках Классов на стр. 22-23.

ШАГ 3 ВЫБОР НАСЛЕДИЯ SELECT AN ANCESTRY

Выберите Наследие для вашего персонажа. Краткие описания Наследий на стр. 22 предоставляют обзор основных вариантов Наследий в Pathfinder, и каждое из них полностью описано в Главе 2. Наследие определяет размер, Скорость и языки вашего персонажа, а также вносит свой вклад в количество ПЗ. Каждое из них также предоставляет повышение и понижение Характеристик, отражающие особенности предков.

Вы должны принять четыре решения при выборе Наследия вашего персонажа:

- Выбрать само Наследие;
- Применить все бонусы и штрафы к Характеристикам и решить, принимаете ли вы какие-либо добровольные недостатки в обмен на дополнительные преимущества;
- Выбрать Родословие (heritage) из тех, что доступны для этого Наследия, определяющее врожденные особенности персонажа;
- Выбрать Черту Наследия (ancestry feat), которая отразит умения, полученные вашим героем в раннем возрасте.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Впишите Наследие и Род вашего персонажа в соответствующее поле, в верхней части первой страницы листа персонажа. Скорректируйте свои значения Характеристик, добавив 2, если вы получили бонус от своего предка, и вычитая 2, в случае применения штрафа, налагаемого выбранным вами Наследием. Обратите внимание на количество Пунктов Здоровья (ПЗ), которые ваш персонаж получает от своей родословной — вы добавите больше к этому числу позже. Наконец, в соответствующих местах запишите размер, скорость и языки, которыми владеет ваш персонаж. Если Наследие наделяет его особыми способностями, отразите их в соответствующих разделах, например, ночное зрение (darkvision) в разделе Чувства (Senses) на первой странице и врожденные заклинания на четвертой странице. Запишите Черту Наследия, выбранную в соответствующем разделе на второй странице листа персонажа.

The image shows a character sheet template with various sections and numbered callouts:

- 3** points to the **ANCESTRY FEATS AND ABILITIES** section, which includes fields for SPECIAL 1st, HERITAGE 1st, FEAT 1st, FEAT 5th, FEAT 9th, FEAT 13th, and FEAT 17th.
- 4** points to the **SKILL FEATS** section, which includes a BACKGROUND field and a list of skill levels from 2nd to 20th.
- 7** points to the **CLASS FEATS AND ABILITIES** section, which includes a list of feature levels from FEATURE 1st to FEATURE 20th.
- 8** points to the **BONUS FEATS** section.
- 10** points to the bottom section, which includes **INVENTORY** (with sub-sections for WEAPON ITEMS, BULK, and NON-WEAPON ITEMS), **BULK**, **ENCUMBERED**, and other stats like CP, SP, EP, and PP.

ШАГ 4 ВЫБОР ПРОИСХОЖДЕНИЯ PICK A BACKGROUND

Происхождение вашего персонажа отражает его воспитание и навыки, которые он оттачивал с юности, или другой аспект его жизни до становления на путь искателя приключений.

Происхождения персонажей приведены в Главе 2, начиная со страницы 60. Обычно они приносят два бонуса к Характеристикам (один из которых должен быть применен к одной из двух конкретных Характеристик, и одно свободное повышение), обучение определенному Навыку и одной подкатегории навыка Знание (Lore). А также определенную Черту Навыка (skill feat).

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Запишите Происхождение в верхней части первой страницы листа, в соответствующем поле. Поправьте значения Характеристик, применив бонусы от своего Происхождения. Внесите Черту Навыка от Происхождения, в одноименном разделе (Skill Feat) в поле «Происхождение» (Background) второй страницы вашего листа. На первой странице установите флажок в чек-боксе «О» рядом с названием конкретного Навыка и напротив одного Навыка Знания, чтобы указать, что ваш персонаж Обучен, а затем напишите название Навыка Знания, предоставленного Происхождением.

ШАГ 5 ВЫБОР КЛАССА

Настало время выбрать Класс вашего персонажа. Класс предоставляет персонажу доступ к набору героических способностей, показывает, насколько эффективно он сражается, и определяет его способности оправляться от вредоносных эффектов или вовсе избегать их. Каждый Класс полностью описан в Главе 3, но краткая информация на страницах 22-23 дает представление о каждом и подчеркивает, какие Характеристики важны для конкретного Класса. Вам пока еще не нужно записывать все особенности Класса вашего персонажа - достаточно определиться, за какой Класс вы хотите играть, и узнать, какие основные Характеристики будут наиболее важны для такого персонажа.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Запишите Класс вашего персонажа в поле, в верхней части первой страницы бланка, а затем напишите «1» в поле уровня, чтобы указать, что ваш персонаж 1-го уровня. Рядом со значениями Характеристик отметьте Ключевую Характеристику Класса и добавьте 2 к ней, за счет бонуса, предоставляемого Классом. Не беспокойтесь о записи остальных функций и способностей Класса вашего персонажа - вы справитесь с этим на шаге 7.

ШАГ 6 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВЕЛИЧИН ХАРАКТЕРИСТИК

Теперь, когда вы выбрали самое важное, пришло время закончить с показателями Основных Характеристик. Сделайте три вещи:

- Во-первых, убедитесь, что вы применили все бонусы и штрафы к Характеристикам, которые вы отметили в предыдущих шагах (от вашего Наследия, Происхождения и Класса);
- Затем примените еще четыре повышения Характеристики, выбрав четыре **разных** Характеристики и увеличив их показатели на 2;
- Наконец, запишите окончательные величины и Модификаторы Характеристик, согласно таблице 1-1: Модификаторы Характеристик.

Помните, что каждое повышение характеристики добавляет 2 к базовому баллу 10, а каждый штраф вычитает 2. У Вас не должно получиться показателей ниже 8 или выше 18.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Запишите начальные показатели Характеристик вашего персонажа в поле, предусмотренном для каждого. Запишите Модификатор Характеристики для каждой, в поле слева от ее наименования.

ШАГ 7 ЗАПИСЬ ОСОБЕННОСТЕЙ КЛАССА

Теперь запишите все преимущества и особенности Класса, которые вы выбрали для своего персонажа. Хотя вы уже отметили свою Ключевую Характеристику, вы обязательно должны записать следующие особенности Класса:

- Чтобы определить общее количество начальных ПЗ вашего персонажа, сложите вместе количество ПЗ, которые ваш персонаж получает от своего Наследия (выбранное на Шаге 2), и количество ПЗ, которое он получает от своего Класса;
- В разделе «Начальный Уровень Мастерства» (Initial Proficiencies) описания вашего Класса указываются начальные ранги мастерства вашего персонажа в ряде областей. Посмотрите, каким Навыкам обучен ваш персонаж, и запишите к ним те, которые предоставлены вашим Классом. Если ваш Класс сделает вас обученным Навыку, которому вы уже обучены (как правило, от вашего Происхождения),

вы можете выбрать любой другой Навык для обучения;

- Посмотрите таблицу развития в Классе, чтобы узнать, какие возможности Класса ваш персонаж получает на 1-м уровне — но помните, что вы уже выбрали Наследие и Происхождение. Некоторые возможности Класса требуют, чтобы вы выбрали что-то ещё - например, известные персонажу заклинания.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Запишите общее количество ПЗ вашего персонажа на первой странице листа персонажа. Используйте поля мастерства (поля с пометками «О», «Э», «М» и «Л») на бланке, чтобы записать начальные Ранги Мастерства вашего персонажа в Восприятии, Спасбросках и Навыках, предоставленных их классом; отметьте «О», если ваш персонаж обучен, или «Э», если ваш персонаж является экспертом. Укажите, какие дополнительные навыки вы выбрали для обучения вашего персонажа, отметив поле «О» для каждого выбранного Навыка. Кроме того, запишите свои навыки в ношении брони, в разделе Класса Брони в верхней части первой страницы и свои навыки владения оружием в нижней части первой страницы. Запишите все другие Черты и способности Класса на второй странице. Не беспокойтесь о завершении подсчета каких-либо значений параметров вашего персонажа - вы справитесь с этим на шаге 9.

ШАГ 8 ПРИОБРЕТЕНИЕ ЭКИПИРОВКИ BUY EQUIPMENT

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

После того, как вы потратили начальный капитал вашего персонажа, вычислите все оставшиеся золотые (зм), серебряные (см) и медные (мм) монеты, находящиеся у него в кошельке, и запишите эти суммы в инвентарь на второй странице. Укажите оружие вашего персонажа в разделах Атаки ближнего боя (Melee Strikes) и Дистанционные Атаки (Ranged Strikes) первой страницы, в зависимости от оружия и остального снаряжения, в разделе инвентаря на второй странице вашего бланка. Вы рассчитаете конкретные цифры для дистанционных атак и атак ближнего боя на Шаге 9 и определите значение Класса Брони на десятом шаге.

на Шаге 10. Не забывайте о таких вещах, как еда и дорожное снаряжение! Дополнительную информацию о доступной экипировке и ее стоимости см. в Главе 6.

ШАГ 9 РАСЧЕТ МОДИФИКАТОРОВ CALCULATE MODIFIERS

Поскольку большинство важных для вашего персонажа решений принято, пришло время рассчитать модификаторы для каждого из следующих параметров. Если ваш ранг мастерства для параметра: «Обучены», «Эксперт», «Мастер» и «Легенда», ваш бонус к этому показателю равен уровню вашего персонажа плюс число, основанное на ранге (2, 4, 6 и 8 соответственно). Если ваш персонаж «Не обучен», Ваш Бонус Мастерства (БМ) составит +0.

ВОСПРИЯТИЕ PERCEPTION

Модификатор Восприятия вашего персонажа показывает, насколько он бдителен. Этот модификатор равен Бонусу Мастерства в Восприятии плюс Модификатор Мудрости (МДР). Дополнительные сведения о Восприятии см. на стр. 448.

СПАСБРОСКИ SAVING THROWS

Для выполнения спасброска добавьте Модификатор Характеристики, связанной с типом избегаемой угрозы, плюс Модификатор Мастерства Стойкости (Fortitude), Рефлексов (Reflex) или Воли (Will) (соответственно). Для спасбросков Стойкости используйте Модификатор Выносливости (ВЫН) вашего персонажа. Для спасбросков Рефлексов используйте Модификатор Ловкости (ЛВК) вашего персонажа. Для спасбросков Воли используйте Модификатор Мудрости (МДР) вашего персонажа. Затем добавляйте любые бонусы или штрафы от способностей, Черт или предметов, которые всегда применяются (но не модификаторы, бонусы или штрафы, которые применяются только в определенных обстоятельствах). Запишите результат в строку этого спасброска.

ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ И АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ MELEE STRIKES AND RANGED STRIKES

Рядом с тем местом, где вы отразили оружие ближнего и дальнего боя вашего персонажа, вычислите модификатор для атак каждым из видов оружия и количество урона, которое оно наносит.

Модификатор для атаки равен Бонусу Мастерства владения оружием вашего персонажа плюс Модификатор Характеристики (обычно СИЛ для атак ближнего боя и ЛВК для дистанционных).

Вы также добавляете любой бонус (от предмета) оружия и любые другие постоянные бонусы или штрафы. Вам также нужно рассчитать, сколько урона наносит атака каким оружием.

Оружие ближнего боя обычно добавляет СИЛ вашего персонажа к броскам урона, в то время как оружие дальнего боя может добавить часть или полный СИЛ вашего персонажа, в зависимости от атрибутов оружия (weapon's traits). Дополнительную информацию смотрите в разделе Оружие Главы 6.

На первом уровне у вашего персонажа есть 15 золотых монет (150 серебряных монет), которые можно потратить на броню, оружие и другое снаряжение. В описании Класса вашего персонажа перечислены типы оружия и брони, владению которыми он Обучен (или владеет еще лучше!). Оружие определяет, сколько урона герой может нанести в бою, а надетая броня влияет на Класс Брони (КБ); эти расчеты рассматриваются более подробно

ОПЦИЯ: ДОБРОВОЛЬНЫЕ ШТРАФЫ

Иногда забавно играть персонажем с серьезным недостатком, даже если выбранное вами Наследие не навязывает его. Вы можете выбрать два дополнительных понижения Характеристик при применении повышений и понижений от Наследия. Если вы это сделаете, вы также можете применить одно дополнительное свободное повышение Характеристики.

Эти штрафы могут снизить значение любой Характеристики, которое вам нравится, но вы не можете применить более одного понижения к одному и тому же параметру во время этого шага, если только не примените оба дополнительных понижения к Характеристике, которая уже получает повышение значения в это же время. Тогда первое понижение отменяет повышение Характеристики, а второе уменьшает величину на 2.

Аналогично, в качестве исключения из обычных правил для повышения Характеристик, вы можете применить два свободных повышения к значению Характеристики, получающей штраф во время этого шага; первое повышение отменяет понижение параметра, а второе увеличивает его на 2.

Например, Дварф обычно получает повышение Выносливости и Мудрости, а также понижение Харизмы. Вы можете применить по одному понижению к Интеллекту и Силе, или вы можете применить оба понижения к Мудрости. Однако вы не можете применить ни одного дополнительного понижения к Харизме, потому что она уже получает понижение во время этого шага.

НАВЫКИ SKILLS

Во втором поле справа от названия каждого Навыка на листе персонажа есть аббревиатура, которая напоминает вам об Основной Характеристике, связанной с этим Навыком. Для каждого Навыка, которому обучен ваш персонаж, добавьте свой Бонус Мастерства (обычно +3 для персонажа 1-го уровня) к модификатору указанной Характеристике, а также любые другие применимые бонусы и штрафы, чтобы определить Общий Модификатор для этого Навыка. Для Навыков, в которых ваш персонаж не обучен, используйте тот же метод, но ваш БМ составляет +0.

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Запишите ваш бонус мастерства и модификатор соответствующей Характеристике для Восприятия и спасбросков, в соответствующих полях, затем запишите итоговый модификатор в большом поле. Внесите бонусы мастерства, модификаторы Характеристик, и итоговый модификатор для ваших дистанционных атак и атак ближнего боя, в поля после названия каждого оружия и запишите размер урона в поле ниже, вместе с атрибутами атаки. Для каждого Навыка, запишите в нужные поля соответствующие им модификаторы Характеристик и бонусы мастерства и затем слева запишите итоговый модификатор.

Если у вашего персонажа есть любые модификаторы, бонусы или штрафы от способностей или Черт, которые всегда применяются, добавьте их в итоговые модификаторы. Для некоторых они используются только в определенной ситуации, отметьте их рядом с итоговыми модификаторами.

ШАГ 10 ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ FINISHING DETAILS

Теперь добавьте на бланк следующие данные в соответствующих местах.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ALIGNMENT

Мировоззрение вашего персонажа является показателем его нравственности и индивидуальности. Существует девять возможных нравственных путей в Pathfinder, как показано в Таблице 1-2: Девять мировоззрений. Если ваше мировоззрение имеет какие-либо компоненты, отличные от нейтральных, ваш персонаж получает атрибуты этих компонентов мировоззрения. Это может повлиять на то, как различные заклинания, предметы и существа взаимодействуют с вашим персонажем.

Мировоззрение вашего персонажа измеряется двумя парами противоположных значений: осью Добра и Зла и осью Принципиальности и Хаоса. Персонаж, который не сильно привязан ни к одной из сторон, нейтрален на этой оси. Имейте в виду, что Мировоззрение - это сложный предмет, и даже действия, которые могут считаться добрыми, могут быть использованы для гнусных целей, и наоборот. Ведущий является арбитром вопросов о том, как конкретные действия могут повлиять на мировоззрение вашего персонажа.

Если вы играете за Жреца, мировоззрение вашего персонажа должно соответствовать его божеству (страницы 437-440), а в случае Чемпиона, помимо божества, мировоззрение вашего персонажа не должно конфликтовать с выбранным призванием (cause) (страницы 437-440 и 106-107).

ТАБЛИЦА 1-2: ДЕВЯТЬ МИРОВОЗЗРЕНИЙ (THE NINE ALIGNMENTS)

	Добрый	Нейтральный	Злой
Принципиальный	Принципиально-добрый (ПД / LG)	Принципиально-нейтральный (ПН / LN)	Принципиально-злой (ПЗ / LE)
Нейтральный	Нейтрально-добрый (НД / NG)	Нейтральный (N / N)	Нейтрально-злой (НЗ / NE)
Хаотичный	Хаотично-добрый (ХД / CG)	Хаотично-нейтральный (ХН / CN)	Хаотично-злой (ХЗ / CE)

ДОБРО И ЗЛО GOOD AND EVIL

У вашего персонажа доброе мировоззрение, если он считает счастье других выше своего собственного и самоотверженно помогает другим, даже тем, кто не является друзьями и членами семьи. Добрые персонажи также защищают других, даже если это угрожает их собственной безопасности. Зло присуще персонажам, если они готовы жертвовать другими ради своей собственной эгоистичной выгоды, или когда им просто нравится причинять вред. Если ваш персонаж находится где-то посередине, он, вероятно, нейтральный на этой оси.

ПРИНЦИПИАЛЬНОСТЬ И ХАОС LAW AND CHAOS

Ваш персонаж имеет принципиальное мировоззрение, если он ценит порядок, стабильность и предсказуемость в ущерб гибкости. Принципиальные персонажи имеют определенную систему жизненных ориентиров, будь то тщательное планирование повседневной деятельности, тщательное следование набору официальных или неофициальных законов или строгое соблюдение кодекса чести. С другой стороны, если ваш персонаж ценит гибкость, креативность и спонтанность выше упорядоченности, у него хаотичное мировоззрение — хотя это не означает, что он принимает решения, подбрасывая монетку. Хаотичные персонажи считают, что принципиальные слишком заостенели, чтобы судить о каждой ситуации во всей полноте или использовать все возможности, в то время как принципиальные персонажи считают, что хаотичные безответственны и взбалмошны. Многие персонажи находятся посередине, подчиняясь закону или следуя кодексу чести во многих ситуациях, но нарушая правила, когда этого требуют обстоятельства. Если ваш персонаж поступает так, он нейтральный на этой оси.

ИЗМЕНЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ CHANGING ALIGNMENT

Мировоззрение может изменяться в процессе игры, когда меняются убеждения персонажа, или когда вы понимаете, что ваш персонаж действует в разрез с принципами, записанными на вашем листе персонажа. В большинстве случаев вы можете просто изменить мировоззрение и продолжить игру. Однако, если вы играете за Жреца или Чемпиона, и мировоззрение вашего персонажа меняется на конфликтующее с его религиозными убеждениями (или Призванием, в случае Чемпиона), ваш персонаж теряет некоторые из своих способностей Класса до тех пор, пока он не искупит поступки, приведшие к этому изменению (как описано в Классе).

БОЖЕСТВО DEITY

Запишите божество, которому поклоняется ваш персонаж, если таковое имеется. Чемпионы и Жрецы обязаны поклоняться божеству. Подробнее о божествах Pathfinder см. стр. 437-440.

ВОЗРАСТ AGE

Определите возраст персонажа и отметьте его на третьей странице бланка. Описание Наследия в Главе 2 дает некоторое представление о возрастных диапазонах представителей этого Наследия. В этих рамках вы можете играть за персонажа любого возраста, который вам нравится. Даже для особо старых персонажей не предполагается никаких специальных механических корректировок, однако вы можете принять возраст во внимание в процессе распределения начальных значений Характеристики и дальнейшего их развития. Слишком молодые персонажи могут сомнительно повлиять на настрой некоторых игровых опасностей, поэтому рекомендуется, чтобы персонажи были по крайней мере совершеннолетними.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Большинство Классов могут научиться использовать несколько фокусных заклинаний, но Бард, Жрец, Друид, Чародей и Волшебник получают способность использовать самые разнообразные заклинания. Если Класс вашего персонажа предоставляет заклинания, вы должны потратить время в процессе Шага 7, чтобы узнать о заклинаниях, которым может научиться персонаж, и как их использовать. На четвертой странице бланка есть место для отметки магических традиций вашего персонажа и его ранга мастерства для бросков атаки заклинаниями и СЛ заклинаний. Он также содержит достаточно места для записи заклинаний из Репертуара или книги заклинаний вашего персонажа, которые вы часто используете. Каждый Класс определяет, какие заклинания персонаж может творить, каким образом и сколько раз в день, но сами заклинания и подробные правила касательно заклинаний находятся в Главе 7.

ГЕНДЕРНАЯ САМОИДЕНТИФИКАЦИЯ И МЕСТОИМЕНΙΑ GENDER AND PRONOUNS

Персонажи всех гендеров с одинаковой вероятностью могут стать искателями приключений. Запишите гендер вашего персонажа, если это применимо, и его местоимение на третьей странице бланка.

СЛ КЛАССА CLASS DC

СЛ Класса устанавливает Сложность для определенных способностей, которые дает Класс персонажа. СЛ равна 10 плюс Бонус Мастерства (+3 для большинства персонажей 1-го уровня) плюс Модификатор ключевой Характеристики Класса.

ПУНКТЫ ГЕРОЯ (ПГ) HERO POINTS

Ваш персонаж обычно начинает каждую игровую сессию с 1 Пунктом Героя (ПГ), и вы можете получить дополнительные ПГ во время сессий, выполняя героические поступки или применяя нетривиальные подходы. Ваш персонаж может использовать ПГ, чтобы получить определенные преимущества, такие как предотвращение смерти или повторный бросок d20. Смотрите страницу 467 для получения дополнительной информации о Пунктах Героя.

КЛАСС БРОНИ (КБ) ARMOR CLASS (AC)

Класс Брони вашего персонажа показывает, насколько трудно поразить его в бою. Чтобы рассчитать свой КБ, добавьте 10 к Модификатору Ловкости (ЛВК) вашего персонажа (см. ограничение максимального ЛВК броней на стр. 274), и Бонус Мастерства обращения с этим типом брони, плюс Бонус от брони к КБ и любые другие постоянные бонусы и штрафы.

НАГРУЗКА BULK

Нагрузка вашего персонажа определяет, сколько единиц объемного веса он может комфортно нести. Если он несет общее количество единиц Нагрузки, превышающее 5 плюс его Модификатор Силы (СИЛ), он обременен (encumbered). Персонаж не может нести груз, который превышает 10 плюс СИЛ. Нагрузка, которую испытывает ваш персонаж, равна сумме единиц объемного веса всех его предметов; имейте в виду, что 10 легких предметов составляют 1 объемного веса или 1 Нагрузки (bulk). Вы можете узнать больше о Нагрузке (Bulk) в Главе 6: Экипировка.

ПРИМЕР ПЕРСОНАЖА SAMPLE CHARACTER

Этот пошаговый пример иллюстрирует процесс создания персонажа Pathfinder.

ШАГИ 1 И 2

Адам создает своего первого персонажа в Игре. После обсуждения с остальной частью группы он решил сделать дварфа-друида. Записав несколько идей, он начинает с того, что записывает 10 баллов в каждой Характеристике.

ШАГ 3

Адам смотрит описание дварфов в Главе 2. Он применяет повышение значений его Выносливости и Мудрости (доводя их до 12). Также применяет штраф к своей Харизме, понижая ее до 8. Для своего свободного повышения Характеристики он выбирает Ловкость, чтобы улучшить свою защиту, поднимая ее до 12. Он также записывает 10 ПЗ, которые предоставляет ему Наследие.

Затем он вносит в бланк размер, Скорость, язык и способность к ночному зрению (darkvision), которые он получает от дварфа. Наконец, он выбирает Родословие, написав «Скальный Дварф» («rock dwarf») рядом с дварф (dwarf), а также выбирает Черту Наследия (ancestry feat) – Скальный Бегун (Rock Runner), чтобы показать сильную связь своего персонажа с камнем.

ШАГ 4

Просматривая Происхождения, Адам понимает, что ему нравится идея дварфийского Друида-одиночки, и Происхождение Бродяга (Nomad) подходит как нельзя лучше. Для первого повышения Характеристики от Происхождения Адам выбирает Мудрость, а для свободного повышения он выбирает Выносливость, поднимая оба значения до 14. На второй странице он пишет «Уверенность (Выживание)» («Assurance (Survival)») в поле Черты Навыков в строке «Происхождение». Наконец, возвращаясь к первой странице, он пишет «Знание: Пещеры» (cave) рядом с первой строкой навыка Знание (Lore) и отмечает чек-бокс под «О» для этого Навыка и для Выживания (Survival).

ШАГ 5

Адам пишет «Друид» в строке Класса своего листа персонажа и ставит цифру 1 в поле уровня. Класс Друида дает бонус к его ключевой Характеристике, которой является Мудрость, поэтому Мудрость персонажа Адама повышается до 16.

ШАГ 6

Адам применяет еще четыре повышения к своим основным Характеристикам для завершения определения начальных параметров. После некоторого размышления он применяет их к Мудрости (повышая ее до 18), так как это самый важный показатель для его Класса, а также к Силе, Ловкости и Выносливости (повышая их до 12, 14 и 16 соответственно), чтобы улучшить его боевые навыки. Затем он с помощью Таблицы 1-1 определяет модификаторы для каждого показателя Характеристики и записывает все свои значения Характеристик и их модификаторы на свой бланк.

ШАГ 7

Теперь Адам определяет способности, полученные от своего Класса. Во-первых, он начинает отмечать все свои начальные ранги мастерства в соответствующих ячейках в блоках: Класс Брони, Спасброски, Навыки владения оружием, Бросок атаки заклинанием и СЛ Заклинаний своего персонажа.

Обращаясь к Навыкам, он отмечает обученность в Природе (Nature), и, как только он выберет свой орден друидов, он будет обучен еще одному Навыку, определенному этим орденом. Затем он выбирает еще три Навыка (если бы у него был более высокий Интеллект, он получил бы больше). Он решает отметить познания в Атлетике, Дипломатии и Медицине, маркируя чек-боксы «О». Затем он добавляет 8 ПЗ от Класса Друид и его модификатор Выносливости +3 к 10 ПЗ от дварфийского Наследия до впечатляющего общего уровня в 21 ПЗ.

Переходя к особенностям Класса, Адам отмечает Понимание Животных (wild empathy) в разделе Черт и особенностей Класса, а также Черту Блок Щитом (Shield Block) в разделе бонусных Черт. Он отмечает анафему (табу, запрещенные действия, влекущие потерю благосклонности божеств, орденов и т.д.) от Друида, и записывает друидический язык в соответствующем поле. Затем он просматривает ордена друидов и решает примкнуть к Ордену Дикости, который предоставляет ему его последний обученный навык Запугивание (Intimidation), способность творить заклинание *природная метаморфоза* (wild morph), а также черту Дикий Облик (Wild Shape), которая собственно и дает ему возможность творить заклинание для превращения в животное. Он заносит эти заклинания в раздел фокусных заклинаний (Focus Spell) своего бланка, а также отмечает, что у него есть 1 Пункт Фокуса (ПФ), для использования этих заклинаний. Наконец, Друид может сотворить ограниченное число заклинаний первобытной магии.

Хотя он может менять их каждое утро, Адаму любопытно, и он обращается к Главе 7: Заклинания, чтобы решить, какие заклинания он может использовать. Он записывает пять заговоров и два заклинания 1-го круга и отмечает их как подготовленные.

ШАГ 8

Затем Адам обращается к Главе 6: Экипировка. Он обучен ношению средней брони, но так как ношение металлической брони является анафемой для Друидов, он выбирает сыромятный доспех. Из оружия он выбирает копье, но покупает два на случай, если захочет метнуть первое. Он отражает все это на лицевой стороне своего листа персонажа.

Адам записывает копье как в разделе атак ближнего боя, так и в дистанционных атаках, а также отмечает когти, которые он получает от *природной метаморфозы* (*wild morph*) в еще одной строке атак ближнего боя, потому что он уверен, что будет часто использовать это заклинание. Он записывает остальную часть своего снаряжения в разделе инвентаря на второй странице вместе с монетами, оставшимися после покупки его начальной амуниции.

ШАГ 9

Адам записывает все модификаторы Характеристики для Восприятия, спасбросков, Атак и Навыков. Затем он ставит «+3» в поле с пометкой «БМ», чтобы указать свой Бонус Мастерства для каждой способности, в которой он Обучен (1 за уровень, плюс 2 за ранг мастерства) и «+5» в любой, где он является Экспертом. Затем он складывает свои модификаторы для каждого параметра.

ШАГ 10

Наконец, Адам заполняет последние детали своего персонажа, отмечая его нейтральное мировоззрение и вычисляя его КБ и Нагрузку. И последнее, но не менее важное: он заполняет имя своего персонажа. Гар Дварф-Друид готов к своему первому приключению!

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ LEVELING UP

Мир Pathfinder - опасное место, и ваш персонаж столкнется с ужасающими зверями и смертельными ловушками на своем пути к славе. С каждой решенной задачей персонаж зарабатывает Пункты Опыта (ПО), которые позволяют ему повысить уровень. Каждый уровень дает большее мастерство, повышенную стойкость и новые возможности, позволяя вашему персонажу решать еще более сложные задачи и получать еще более впечатляющие награды.

Каждый раз, когда ваш персонаж достигает 1000 Пунктов Опыта, его уровень увеличивается на 1. На листе персонажа укажите новый уровень персонажа рядом с наименованием его Класа и вычтите 1000 ПО из общего количества ПО. Если после этого у вас остались Пункты Опыта, запишите их – они перейдут на ваш следующий уровень, и ваш персонаж будет уже на пути к новому повышению!

Затем увеличьте общее количество ПЗ вашего персонажа на число, указанное для вашего Класа. Затем, взгляните на таблицу развития Класа и найдите строку для получаемого уровня. Ваш персонаж получает все способности, перечисленные там, включая новые особенности, характерные для вашего Класа, и дополнительные преимущества, которые получают все персонажи по мере повышения уровня.

Например, все персонажи получают повышение четырех Характеристики на 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней. Вы можете найти все новые способности, характерные для вашего Класа, включая Черты Класа, прямо в его описании, хотя вы также можете использовать классовые Черты, чтобы взять архетип (стр. 219). Описание Класа вашего персонажа также объясняет, как применять любые повышения Характеристики и Навыков, увеличивающие возможности персонажа. Если персонаж получает Черту Наследия, вернитесь к разделу Наследия вашего персонажа в Главе 2 и выберите еще одну Черту Наследия из списка. Если персонаж получает повышение Навыка, обратитесь к Главе 4, решая, к какому Навыку его применить. Если персонаж получает Общую Черту или Черту Навыка, вы можете выбрать одну из Черт, перечисленных в Главе 5. Если персонаж может использовать заклинания, см. описание Класа для получения подробной информации о добавлении ячеек заклинаний и самих заклинаниях. Также желательно просмотреть заклинания вашего персонажа в Главе 7 - проверить, есть ли усиленные версии, которые он теперь может использовать.

После того, как вы выбрали все необходимое на новом уровне, обязательно просмотрите свой бланк и откорректируйте все значения, которые изменились. Как минимум, ваши Бонусы Мастерства увеличиваются на 1, потому что вы получили уровень, поэтому ваш КБ, броски атаки, Восприятие, спасброски, модификаторы Навыков, броски атаки заклинаний и их СЛ увеличиваются по крайней мере на 1. Вам может потребоваться изменить другие значения из-за повышения Характеристики, улучшения Навыков или особенностей Класа, которые либо повышают ваш ранг мастерства, либо увеличивают другие параметры на определенных уровнях. Если повышение Характеристики увеличивает модификатор Выносливости вашего персонажа, пересчитайте его максимальные ПЗ, используя новое значение ВИН (обычно это добавляет 1 ПЗ за уровень). Если повышение Характеристики увеличивает модификатор Интеллекта вашего персонажа, он обучается дополнительным Навыкам и языку.

Некоторые Черты дают преимущество, основанное на вашем уровне, например, Живучесть (Toughness), и эти преимущества корректируются всякий раз, когда вы получаете уровень. Вы можете выполнить шаги в процессе повышения уровня в любом порядке. Например, если вы хотите взять Черту Навыка – Искусство Запугивания (Intimidating Prowess) на 10-м уровне, но Сила вашего персонажа была только 14, вы можете сначала увеличить свой показатель Силы до 16, используя повышения Характеристики, полученные на 10-м уровне, а затем взять эту Черту Навыка 10-го уровня.

ЧЕК-ЛИСТ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ LEVELING-UP CHECKLIST

Каждый раз, когда вы получаете уровень, сверьтесь с данным перечнем действий:

- Увеличьте свой уровень на 1 и вычтите 1000 ПО из общего количества ПО;
- Увеличьте свои максимальные ПЗ на сумму, указанную в описании вашего Класа, в Главе 3;
- Добавьте особенности Класа из таблицы развития Класа, включая повышение Характеристики и улучшение Навыков;

- Выберите Черты, как указано в таблице развития Класса. О Чертах Наследия см. Главу 2. Для Черт Класса смотрите раздел вашего Класса в Главе 3. Об Общих Чертах и Навыках см. Главу 5;
- Добавьте заклинания и ячейки заклинаний, если ваш Класс дает такую возможность. Смотрите Главу 7 для выбора заклинаний;
- Увеличьте все ваши БМ на 1 от вашего нового уровня и прочие прибавки к вашим Бонусам Мастерства по мере необходимости от повышения ранга мастерства или других особенностей Класса. Увеличьте показатели, которые изменились в результате повышения Характеристик или других способностей;
- Откорректируйте бонусы от Черт и других способностей, основанных на вашем уровне.

ГЛАВА 2: НАСЛЕДИЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЯ

ANCESTRIES & BACKGROUNDS

Наследие вашего персонажа определяет, какой народ он называет своим, будь то разнообразные и амбициозные люди, замкнутые, но жизнерадостные эльфы, ориентированные на семью традиционалисты дварфы или любой другой народ, который называет Голарион своим домом. Происхождение персонажа - это его жизненный опыт до выбора стези искателя приключений, который может быть ключевой частью его личности, формировать то, как он видит мир, и помочь ему найти свое место в нем.

Для каждого персонажа игрок выбирает только одно Наследие и одно Происхождение. Этот выбор происходит на этапе создания персонажа и не может быть изменен в последствии. Также для каждого персонажа может быть выбрано несколько языков, которыми он владеет.

Эта Глава разделена на три части:

- **Наследия** выражают культуру, из которой происходит ваш персонаж. В пределах большинства Наследий существуют Родословия - подгруппы, каждая из которых имеет свои особенности. Наследие приносит повышения Характеристики (и, возможно, понижение), Пункты Здоровья, Черты Наследия, а иногда и дополнительные способности;
- **Происхождения**, начиная со страницы 60, описывают обучение или окружение, которое формировало вашего персонажа прежде чем он стал искателем приключений. Происхождение также дает бонусы к Характеристикам, обучение Навыкам и Черты Навыков;
- **Языки**, описанные на странице 65, позволяют вашему персонажу общаться с замечательными и странными людьми и другими обитателями мира.

ОПИСАНИЕ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY ENTRIES

Каждое описание содержит подробную информацию о Наследии, в том числе элементы правил, описанные ниже (все они, кроме Родословий и Черт Наследий, перечислены на боковой панели).

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ HIT POINTS

Количество Пунктов Здоровья, которые ваш персонаж получает от Наследия на 1-м уровне. Вы добавите ПЗ от Класса вашего персонажа (включая его модификатор Выносливости) к этому числу. Дополнительные сведения о вычислении ПЗ см. в разделе Шаг 7: Запись Особенности Класса на стр. 26.

РАЗМЕР SIZE

Размер говорит вам о физической величине представителей Наследия. Средний примерно соответствует росту и весу взрослого человека, а маленький - примерно вдвое меньше.

СКОРОСТЬ SPEED

Скорость показывает, на какое расстояние может переместиться представитель данного Наследия за одно действие (например, Бег (Stride)), позволяющее двигаться в пространстве.

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

Здесь перечислены Характеристики, к значениям которых вы применяете повышение при создании персонажа этого Наследия. Большинство Наследий приносят до двух повышений к определенным Характеристикам, а также одно свободное повышение, которое вы можете применить к любой другой Характеристике по вашему выбору. Дополнительные сведения о повышении Характеристик см. на стр. 20.

ПОНИЖЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY FLAW

В этом пункте указывается Характеристика, к которой вы применяете понижение при создании персонажа этого Наследия. Большинство Наследий, за исключением людей, имеют понижение Характеристики. Дополнительные сведения о понижении значений Характеристики см. на стр. 20.

ЯЗЫКИ LANGUAGES

Здесь перечислены языки, на которых говорят представители Наследия на 1-м уровне. Если ваш модификатор Интеллекта равен +1 или выше, вы можете выбрать несколько языков из списка, приведенного здесь. Подробнее о языках можно узнать на странице 65.

АТТРИБУТЫ TRAITS

Эти атрибуты не имеют никакого механического преимущества, но они важны для определения того, как конкретные заклинания, эффекты и другие аспекты игры взаимодействуют с вашим персонажем.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ SPECIAL ABILITIES

Любые другие пункты на боковой панели представляют способности, чувства и другие качества, которые проявляют все представители Наследия. Они опущены для Наследий без особых правил.

РОДОСЛОВИЯ HERITAGES

Вы выбираете Родословие на 1-м уровне, чтобы отразить способности, переданные вам от ваших предков или распространенные среди представителей вашего Наследия в области где вы родились или выросли. У вас есть только одно Родословие, и вы не можете изменить его позже. Родословие - это не то же самое, что культура или этническая принадлежность, хотя некоторые культуры или этнические группы могут иметь больше или меньше членов из определенного Родословия.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

В этом разделе представлены Черты Наследия, которые позволяют вам создавать своего персонажа. Вы получаете свою первую Черту Наследия на 1-м уровне, и вы получаете еще по одной на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровне, как указано в таблице развития Класа в описаниях каждого Класа. Черты Наследия организованы по уровням. В самом начале вы можете выбирать только из Черт 1-го уровня, но позже выбор может быть сделан из перечня Черт вашего уровня или ниже. Эти Черты иногда имеют предварительные требования и условия, которым ваш персонаж должен соответствовать, чтобы взять данную Черту.

ГНОМ GNOME

Давным-давно предки гномов эмигрировали из Первого Мира, царства фей. Хотя неясно, почему первые гномы пришли на Голарион, такое происхождение проявляется в современных гномах в причудливом образе мыслей, эксцентричности, навязчивых склонностях и том, что некоторые принимают за наивность. Эти качества отражаются и в их физических характеристиках, таких как тонкие конечности, ярко окрашенные волосы и детские, чрезвычайно выразительные черты лица, которые еще сильнее подчеркивают их иномирное происхождение.

Всегда жаждущие новых впечатлений, гномы никогда не остаются на месте как умственно, так и физически, пытаясь предотвратить страшную болезнь, которая угрожает всему их народу. Этот недуг называется Выцветанием, поражает гномов, которые не могут мечтать, изобретать и получать новый опыт, а его причиной является отрезанность гномов от жизненно важной для них магической эссенции Первого Мира. Гномы цепляются за локализованный источник магии, в месте их проживания, обычно первобытной магии, как и подобает их происхождению от фей, но этого недостаточно, чтобы избежать Выцветания, если они не дополняют эту магию новыми впечатлениями. Выцветание медленно в буквальном смысле высасывает цвет из гномов, и это погружает пострадавших в состояние глубокой депрессии, которая в конечном итоге уносит их жизни. Очень немногие гномы переживают это бедствие, становясь угрюмыми и мудрыми выжившими, известными как Блёклые (bleachlings).

Если вам нужен персонаж с безграничным энтузиазмом и странным иномирным взглядом на мораль и жизнь, вам следует играть за гнома.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Принимаясь за учебу, не задерживаетесь надолго ни в одной области обучения;
- Спешите начать действовать прежде чем полностью оцените всю ситуацию;
- Быстро говорите, думаете и двигаетесь, теряя терпение, когда кто-то не может идти с вами в ногу.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Ценят энтузиазм и энергию, с которой вы подходите к новым ситуациям;
- Изо всех сил стараются понять ваши мотивы или приспособиться к быстрой смене направления хода ваших мыслей;
- Видят вас непредсказуемым, взбалмошным, ненадежным или даже безрассудным.

ВНЕШНОСТЬ PHYSICAL DESCRIPTION

Большинство гномов имеют рост чуть более 3 футов и весят немногим больше человеческого ребенка. Гномам присущ широкий спектр цветов кожи, волос и глаз. У гномов, которые еще не начали выцветать, возможен встретить почти любой цвет волос и глаз, кроме белого, причём обычно он яркий и насыщенный. Оттенки же кожи менее разнообразны и имеют склонность к землистым тонам и розоватым оттенкам, хотя иногда встречается зеленый, черный или бледно-голубой. Большие глаза гномов и развитые лицевые мышцы делают их эмоции особенно выразительными.

Гномы обычно достигают физической зрелости в возрасте 18 лет, хотя многие гномы сохраняют детское любопытство к миру даже в зрелом возрасте. Теоретически, гном может дожить до любого возраста, если он сумеет бесконечно откладывать Выцветание, но на практике гномы редко живут дольше 400 лет.

ОБЩЕСТВО SOCIETY

Хотя большинство гномов перенимают некоторые культурные обычаи региона, в котором они проживают, они склонны тщательно подбирать окружение, приспособлявая окружающие их сообщества к своей собственной логике фей.

Это часто приводит к тому, что большинство сообществ гномов в конечном итоге почти полностью состоят из гномов, поскольку другие народы, сбитые с толку гномьими политическими решениями, стремятся переехать в другое место.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

8

РАЗМЕР

Маленький

СКОРОСТЬ

25 футов

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Выносливость

Харизма

Свободное

ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила

ЯЗЫКИ

Общий

Гномий

Сильван

Количество дополнительных языков зависит от вашего модификатора Интеллекта (если он положительный).

Выберите из эльфийского, драконьего, дварфийского, гоблинского, великаньего и любых других, к которым у вас есть доступ (например, из распространенных в вашем регионе).

АТРИБУТЫ

Гном

Гуманоид

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете видеть при тусклом освещении, как при ярком свете, поэтому вы игнорируете скрытое состояние существ из-за недостаточного освещения.

У гномов очень мало традиций, которые они считали бы полностью своими. На поверхности Голариона нет никаких гномьих королевств или стран, и гномы не знали бы, что делать с таким государством, если бы оно у них было.

Мало кто из гномов женится на всю жизнь, вместо этого позволяя отношениям идти своим чередом, а затем мирно двинуться дальше по жизненному пути навстречу новому опыту, чтобы более эффективно противостоять Выцветанию. Хотя семьи гномов, как правило, невелики, многие общины гномов воспитывают детей сообща, не устанавливая границы между семьями. Когда взрослые покидают поселение, неродственные подростки иногда следуют за ними, создавая приемные семьи, чтобы путешествовать вместе.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ И РЕЛИГИЯ ALIGNMENT AND RELIGION

Хотя гномы - импульсивные манипуляторы с непостижимыми мотивами и запутанными методами, многие из них, пытаются сделать мир лучше. Они склонны к приступам сильных эмоций и часто обладают добрым мировоззрением, но редко принципиальны. Гномы чаще всего поклоняются божествам, которые ценят индивидуальность и природу, таким как Кайдэн Кайлин, Дезна, Гозрей и Шелин.

ИМЕНА NAMES

Имена гномов могут быть довольно сложными и многосоставными. Их мало интересуют наследственные имена, и большинство детей получают свои исключительно по прихоти родителей. Гномы редко заботятся о том, насколько легко произносятся их имена, в результате чего часто пользуются более короткими прозвищами. Некоторые даже собирают и записывают эти прозвища. Среди гномов, имя считается тем женственнее, чем оно короче.

ПРИМЕРЫ ИМЕН SAMPLE NAMES

Аброштор, Бастаргри, Беш, Фиджит, Халунгалом, Крольмнит, Неджи, Маджит, Пай, Пошмент, Квек, Триг, Зарзукет, Затквальми.

РОДОСЛОВИЯ ГНОМОВ GNOME HERITAGES

Будучи разнообразной коллекцией чудиков, гномы имеют множество своеобразных родственных линий. Выберите одно из следующих Родословий гномов на 1-м уровне.

ГНОМ-ХАМЕЛЕОН CHAMELEON GNOME

Цвет ваших волос и кожи изменчив - возможно, из-за скрытой магии. Вы можете медленно изменять яркость и оттенки цветов, и окрас может быть разным по всему телу, что позволяет создавать узоры или другие красочные сплетения. Это занимает одно действие для незначительных изменений на небольших участках тела и до часа для радикальных изменений по всему телу. Пока вы спите, цвета меняются сами по себе в соответствии с вашими снами, придавая вам неординарную окраску каждое утро. Когда вы находитесь в области, где ваша окраска примерно похожа на окружающую среду (например, темно-зеленая в лесу), вы можете использовать одно действие, чтобы сделать незначительные изменения для того чтобы слиться с окружающей средой. Это дает вам ситуативный бонус + 2 к проверке Скрытности, пока ваш окрас соответствует вашему окружению.

ФЕЕПОДОБНЫЙ ГНОМ FEY-TOUCHED GNOME

Кровь фей настолько сильна в вас, что вы действительно являетесь одним из них. Вы приобретаете атрибут «фея» в дополнение к атрибутам «гном» и «гуманоид». Выберите один заговор из списка первобытных заклинаний (страница 314). Вы можете сотворить этот заговор как первобытное врожденное заклинание неограниченное число раз. Заговор повышается до круга заклинания, равного половине вашего уровня с округлением в большую сторону. Вы можете заменить этот заговор на другой из того же списка один раз в день, медитируя, чтобы установить связь с Первым Миром; это 10-минутная активность, которая имеет атрибут «концентрация».

ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЙ ГНОМ SENSATE GNOME

Вы видите все цвета более яркими, слышите все звуки более тонко, и особенно детально обоняете все запахи. Вы приобретаете особое неточное чувство - нюх с дистанцией 30 футов. Это означает, что вы можете использовать свое обоняние, чтобы определить точное местоположение существа (как описано на странице 465). Ведущий обычно удваивает диапазон, если вы находитесь с подветренной стороны от существа, или вдвое сокращает диапазон, если вы находитесь с наветренной стороны.

Кроме того, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверке Восприятия всякий раз, когда вы пытаетесь найти необнаруженное существо (undetected), находящееся в пределах диапазона вашего нюха.

ГНОМЫ-АВАНТЮРИСТЫ

Приключение – это не столько выбор, сколько необходимость для большинства гномов. Гномы-авантюристы часто собирают сувениры, помогающие им вспоминать и проживать заново свои самые захватывающие истории.

Гномы часто являются Артистами (Entertainer), Торговцами (Mercant) или Бродягами (Nomad). Кроме того, особенно уместны: Дрессировщик Животных (Animal Whisperer), Бармен (Barkeep), Игрок (Gambler) и Жестянщик (Tinker).

Связь гномов с магией делает Классы заклинателей особенно предпочтительными для вас. В первую очередь это Классы, использующие характерные для гномов первобытные заклинания, такие как Друид или Чародей с первобытной традицией, но родословие Гном Источника (Wellspring Gnome) открывает доступ и к другим магическим традициям.

ТЕМНЫЙ ГНОМ UMBRAL GNOME

Благодаря связи с темными или призрачными феями, с подземными глубинными гномами, также известными как Свирфнеблины, или с другим источником, вы можете видеть в полной темноте. Вы получаете ночное зрение.

ГНОМ ИСТОЧНИКА WELLSPRING GNOME

Какой-то другой источник магии имеет большую власть над вами, чем первобытная магия вашего иномирного происхождения. Это может быть связь с оккультным Планом или древней оккультной Песнью; божеством, небожителем или дьяволом; магическим потоком, оставшимся в результате войны волшебников; или древней рунной магией.

Выберите мистическую, сакральную или оккультную традицию. Вы получаете один заговор из списка заклинаний этой магической традиции (страницы 307-315). Вы можете творить это заклинание как врожденное заклинание выбранной вами традиции неограниченное число раз. Заговор повышается до круга заклинания, равного половине вашего уровня с округлением в большую сторону. Всякий раз, когда вы получаете первобытное врожденное заклинание от Черты Наследия гномов, измените его традицию с первобытной на выбранную вами.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ГНОМОВ

На 1-м уровне вы получаете одну Черту Наследия, и в дальнейшем получаете дополнительные Черты Наследия каждые последующие 4 уровня (на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровнях). Как Гном, вы выбираете одну из следующих Черт.

1 УРОВЕНЬ

ДРУГ ЖИВОТНЫХ ANIMAL ACCOMPLICE

ЧЕРТА 1

ГНОМ

Вы устанавливаете контакт с животным, которое становится магически связанным с вами. Вы приобретаете фамилльяра, используя правила на странице 217. Тип животного зависит от вас, но большинство гномов выбирают животных, обладающих Скоростью Рытья (burrow).

ЯЗЫК НОР BURROW ELOCUTIONIST

ЧЕРТА 1

ГНОМ

Вы распознаете звуки, издаваемые норными существами, как особый язык. Вы можете задавать вопросы, получать ответы и использовать навык Дипломатии с животными, которые обладают Скоростью Рытья, такими как барсуки, суслики, кроты и луговые собачки. Ведущий определяет, на какие виды животных распространяется эта способность.

РОДСТВО ФЕЙ FEY FELLOWSHIP

ЧЕРТА 1

ГНОМ

Ваша улучшенная связь с феями обеспечивает вам более теплый прием от существ Первого Мира, а также инструменты для избегания их уловок. Вы получаете ситуативный бонус + 2 как к проверке Восприятия, так и к спасброскам против фей.

Кроме того, всякий раз, когда вы встречаете существо с атрибутом «фея» в социальной ситуации, вы можете немедленно пройти проверку Дипломатии, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на это существо, без необходимости разговаривать в течение 1 минуты. Вы принимаете штраф -5 к этой проверке. Если вы потерпите неудачу, то можете поговорить с существом в течение одной минуты и попытаться провести новую проверку, а не принимать результат провала или критического провала.

Особенность: Если у вас есть Черта Навыка Радужный Прием (Glad-Hand), вы не применяете штраф за свою немедленную проверку Дипломатии, если цель - фея.

МАГИЯ ПЕРВОГО МИРА FIRST WORLD MAGIC

ЧЕРТА 1

ГНОМ

Ваша связь с Первым Миром дает вам первобытное врожденное заклинание, очень похожее на те, что есть у фей. Выберите один заговор из списка первобытных заклинаний (страница 314). Вы можете творить это заклинание как первобытное врожденное заклинание неограниченное число раз. Заговор повышается до круга заклинания, равного половине вашего уровня с округлением в большую сторону.

ГНОМЬЯ МАНИЯ GNOME OBSESSION

ЧЕРТА 1

ГНОМ

У вас может быть взбалмошная натура, но, когда тема захватывает ваше внимание, вы погружаетесь в нее с головой. Выберите подкатегорию навыка Знание (Lore). Вы получаете ранг мастерства - Обучены в этом Навыке. На 2-м уровне вы получаете ранг Эксперта в выбранной области знаний, а также в разделах Знания, предоставленных вашим Происхождением, если таковые имеются. На 7-м уровне вы получаете ранг мастерства – Мастер в этих разделах навыка Знание, а на 15-м уровне вы получаете ранг - Легенда в них.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ГНОМОВ GNOME WEAPON FAMILIARITY

ЧЕРТА 1

ГНОМ

Вы предпочитаете необычное оружие, связанное с вашим народом, например, клинки с изогнутыми и необычными формами. Вы обучены обращению с глефой и кукри.

Кроме того, вы получаете доступ к кукри и всему необычному оружию гномов. Для определения вашего мастерства обращения с оружием: боевое оружие гномов считается простым оружием, а продвинутое оружие гномов - боевым оружием.

ЗНАТОК ИЛЛЮЗИЙ ILLUSION SENSE

ЧЕРТА 1

ГНОМ

Ваши предки проводили свои дни, окутанные и убаюканные иллюзиями, и в результате ощущение магии иллюзий стало для вас второй натурой. Вы получаете ситуативный бонус + 1 к проверкам Восприятия и спасброскам Воли против иллюзий. Когда вы приближаетесь к иллюзии, которую можно распознать, Ведущий выполняет секретную проверку на разоблачение вами иллюзии, даже если вы не Взаимодействовали (Interact) с ней.

5 УРОВЕНЬ

ЯЗЫК ЖИВОТНЫХ ANIMAL ELOCUTIONIST

ЧЕРТА 5

ГНОМ

Требования: Язык Нор (Burrow Elocutionist)

Вы воспринимаете звуки, издаваемые животными, как речь вместо неразумного шума, и можете отвечать. Вы можете говорить со всеми животными, а не только с животными со Скоростью Рытья. Вы получаете ситуативный бонус +1 при выполнении действия Произвести Впечатление (Make an Impression) на животных (навык Дипломатия).

КУПЕЛЬ ЭНЕРГИИ ENERGIZED FONT ➡

ЧЕРТА 5

ГНОМ

Требования: наличие фокусных заклинаний, по крайней мере одно врожденное заклинание из Родословия гномов или Черты Наследия, которое разделяет традицию по крайней мере с одним из ваших фокусных заклинаний.

Частота: 1 раз в день

Магия внутри вас обеспечивает приливы энергии, которую вы можете использовать для фокусировки. Вы восстанавливаете 1 Пункт Фокуса, но не выше вашего обычного максимума.

НОВАТОР ОРУЖИЯ ГНОМОВ GNOME WEAPON INNOVATOR

ЧЕРТА 5

ГНОМ

Требования: Владение Оружием Гномов (Gnome Weapon Familiarity)

Вы добиваетесь выдающихся результатов, когда используете необычное оружие. Всякий раз, когда вы наносите критический удар, используя глефу, кукри или оружие гномов, вы применяете критический эффект специализации оружия.

9 УРОВЕНЬ

АДЕПТ ПЕРВОГО МИРА FIRST WORLD ADEPT

ЧЕРТА 9

ГНОМ

Требования: по крайней мере одно первобытное врожденное заклинание

Со временем ваша магия фей стала сильнее. Вы получаете *сияние фей* (faerie fire) и *невидимость* (invisibility) как первобытные врожденные заклинания 2-го круга. Вы можете творить каждое из этих заклинаний один раз в день.

ПРОВОДНИК ЭНЕРГИИ VIVACIOUS CONDUIT

ЧЕРТА 9

ГНОМ

Ваша связь с Первым Миром возросла, и его позитивная энергия быстро перетекает в вас. Если вы отдыхаете в течение 10 минут, вы получаете Пункты Здоровья, равные вашему модификатору Выносливости, умноженному на половину вашего уровня с округлением в большую сторону. Этот эффект складывается с любым исцелением, которое вы получаете от Лечения Ран (Treat Wounds).

13 УРОВЕНЬ

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ ГНОМОВ GNOME WEAPON EXPERTISE

ЧЕРТА 13

ГНОМ

Требования: Владение Оружием Гномов (Gnome Weapon Familiarity)

Ваши способности гнома в сочетании с вашей классовой подготовкой дают вам особый навык в обращении с оружием гномов. Всякий раз, когда вы получаете Особенность Класа, которая дает вам ранг мастерства Эксперт или выше в одном или нескольких видах оружия, вы также получаете этот ранг во владении глефой, кукри и всем оружием гномов, обращению с которым вы обучены.

ГОБЛИН GOBLIN

Запутанная история, за которую цепляются другие народы, не интересует гоблинов. Этот маленький народец живет настоящим моментом, и они предпочитают небылицы фактам. Войны, случившиеся несколько десятилетий назад, с таким же успехом могли быть и в далеком прошлом. Непонятые другими, гоблины довольны собой. Добродетели гоблинов состоят в том, что они являются настоящими, творческими и искренними. Они стремятся вести полноценную жизнь, а не беспокоиться о том, чем закончится их путешествие. Рассказывать истории, а не придираться к фактам. Быть маленькими, но мечтающими о большем.

Гоблины имеют репутацию примитивных существ, которые любят песни, огонь и поедание отвратительных вещей, а также ненавидят чтение, собак и лошадей — и есть очень много представителей, для которых это описание идеально подходит. Однако в гоблинской культуре произошли большие перемены, и все больше и больше гоблинов стараются перестать соответствовать этим стереотипам. Однако даже среди гоблинов, которые более цивилизованы, многие все еще практикуют старые обычаи, просто в более разумной степени. Некоторые гоблины остаются глубоко очарованными огнем или бесстрашно поглощают пищу, от которой других может вывернуть. Другие бесконечно что-то мастерят и рассматривают то, что другие считают мусором, как компоненты устройств, которые еще предстоит сделать.

Хотя культура гоблинов радикально раскололась, их репутация мало изменилась. Таким образом, гоблины, путешествующие в большие города, часто подвергаются насмешкам, и многие из них работают в два раза усерднее, чтобы доказать свою ценность.

Если вы хотите, чтобы персонаж был эксцентричным, восторженным и любящим повеселиться, вы должны играть за гоблина.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Стремитесь доказать, что достойны места среди других цивилизованных народов - вероятно даже самому себе;
- Кусаетесь и царапаетесь, иногда буквально, чтобы защитить себя и своих друзей от опасности;
- Ободряете приунывших спутников (и заодно развлекаете себя) своими выходками и шалостями.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Следят, чтобы вы случайно (или намеренно) не подожгли слишком много вещей;
- Предполагают, что вы не умеете (или не хотите) читать;
- Интересуются, как вы выживаете, учитывая типичные гастрономические предпочтения ваших предков, безрассудное поведение и любовь к огню.

ВНЕШНОСТЬ PHYSICAL DESCRIPTION

Гоблины — это коренастые гуманоиды с большими телами, тощими конечностями и несоразмерно огромными головами, венчаемыми большими ушами. Завершают эту картину красные глаза-бусинки. Цвет их кожи колеблется от зеленого до серого и синего, и они часто имеют шрамы, фурункулы или сыпь. Гоблины в среднем 3 фута ростом. Большинство из них лысые, с небольшим количеством или вообще без волос на теле. Их заостренные зубы постоянно выпадают и отрастают, а их быстрый метаболизм приводит к тому, что они постоянно едят и часто спят. Мутации также более распространены среди гоблинов, чем у других Наследий, и гоблины обычно рассматривают особенно заметные мутации как признак власти или удачи.

Гоблины достигают подросткового возраста к 3 годам, а зрелости через 4 или 5 лет. Гоблины могут прожить 50 лет и более, но если некому защитить их друг от друга или от самих себя, редко доживают до 20 лет.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

6

РАЗМЕР

Маленький

СКОРОСТЬ

25 футов

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Ловкость
Харизма
Свободное

ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мудрость

ЯЗЫКИ

Общий
Гоблинский
Количество дополнительных языков зависит от вашего модификатора Интеллекта (если он положительный). Выберите из драконьего, дварфийского, гнолльего, гномьего, языка полуросликов, орочьего и любых других, к которым у вас есть доступ (например, из распространенных в вашем регионе).

АТРИБУТЫ

Гоблин
Гуманоид

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете видеть в темноте и при тусклом освещении, как при ярком свете. Однако в темноте вы видите все в черно-белых тонах.

ОБЩЕСТВО SOCIETY

Гоблины, как правило, стекаются к сильным вождям, образуя небольшие племена. Эти племена редко насчитывают больше ста представителей, хотя чем больше племя, тем более усердным должен быть вождь, чтобы поддерживать порядок — что является заведомо трудной задачей. По мере того, как в регионе Внутреннего Моря возникают новые угрозы, многие старейшины племен отказываются от своих безрассудных поступков в надежде создать союзы, которые дали бы их народу больше шансов на выживание. Развлечения и творчество значат для гоблинов больше, чем продуктивность или учеба, и их лагеря всегда полнятся песнями и смехом.

Гоблины тесно связаны со своими союзниками, яростно защищая тех товарищей, которые защищали их или поддерживали эмоционально. Для собственной безопасности гоблины склонны полагать, что представители более рослых народов, которых гоблины часто называют в разговорной речи «ходьдылами», не будут относиться к ним доброжелательно. Гоблинам трудно научиться доверять «ходьдылам», и только в последние годы такое партнерство стало вообще возможным. Однако, отношения гоблинов с людьми быстро меняются, и их короткая продолжительность жизни и плохая память помогают им быстро адаптироваться.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ И РЕЛИГИЯ ALIGNMENT AND RELIGION

Даже благонамеренные гоблины с трудом следуют правилам, а это значит, что они редко бывают принципиальными. Большинство гоблинов, вступивших на путь приключений, хаотично-нейтральные или хаотично-добрые. Премудрости религиозных систем сбивают с толку гоблинов, и большинство из них предпочли бы почитать своих собственных божеств, выбирая что-нибудь из могучих монстров, чудес природы или всего остального, что они находят увлекательным. У ходылд могут существовать горы книг о структуре божественности, но для гоблина все что угодно может быть богом. Однако гоблины, проводящие время среди представителей других Наследий, могут перенять некоторые из их верований, и многие гоблины-авантюристы исповедуют поклонение Кайдэну Кайлину.

ИМЕНА NAMES

Гоблины придерживаются выбора простых имен. Хорошее имя должно быть легко произносимым, достаточно коротким, чтобы кричать, не запыхавшись, и приятным на вкус. Нарекающий часто выбирает слово, которое рифмуется с чем-то, что ему нравится, чтобы легче было слагать песни. Поскольку в гоблинской культуре нет никаких реальных традиций в отношении именования, дети часто сами именуют себя, в возрасте, когда они начинают говорить.

ПРИМЕРЫ ИМЕН SAMPLE NAMES

Ак, Боккер, Фрам, Газмак, Кробби, Лухи, Мазморд, Ника, Омгот, Ранзак, Рикл, Тап, Вакла, Йонк, Зибини.

РОДОСЛОВИЯ ГОБЛИНОВ GOBLIN HERITAGES

У гоблинов, особенно у представителей разных племен, есть всевозможные физиологические различия, о которых они часто узнают только в результате опасных «экспериментов». Выберите одно из следующих Родословий гоблинов на 1-м уровне.

УГЛЕШКУРЫЙ ГОБЛИН CHARHIDE GOBLIN

Ваши предки всегда имели связь с огнем и более толстую кожу, которая позволяет вам противостоять ожогам. Вы получаете Сопротивление к огню, равное половине вашего уровня (минимум 1). Вы также умеете быстро себя тушить. Ваша фиксированная проверка для прекращения продолжительного урона от огня имеет СЛ 10 вместо СЛ 15, которая уменьшается до СЛ 5, если другое существо использует подходящее действие для Помощи (Aid).

ГОБЛИН — ЛУЖЕНОЕ БРЮХО IRONGUT GOBLIN

Вы можете питаться едой, которую большинство сочтет испорченной. Находясь в поселении, вы можете довольствоваться скудной пищей до тех пор, пока мусор легко доступен, не используя активность свободного времени — Поиск Крова и Пищи (Subsist). Вы способны есть и пить, когда вас тошнит (sickened).

Вы получаете ситуативный бонус +2 к спасброскам против недугов, против получения состояния «тошнота» (sickened) и для восстановления от состояния «тошнота» (sickened). При успешном спасброске Стойкости, на который влияет этот бонус, результат считается критическим успехом. Все эти преимущества применимы только тогда, когда недуг или болезненное состояние вызваны чем-то, что вы проглотили.

ГОБЛИНЫ-АВАНТЮРИСТЫ

В какой-то степени почти каждый гоблин является авантюристом, балансирующим на грани жизни и смерти, используя опыт и смекалку. Гоблины по своей природе склонны к путешествиям и охоте за сокровищами, однако некоторые из них становятся истинными искателями приключений по своим собственным соображениям, что часто происходит после того, как гоблин оказался отрезан от своего племени.

Типичные Происхождения гоблинов: Акробат (Acrobat), Преступник (Criminal), Артист (Entertainer), Гладиатор (Gladiator), Охотник (Hunter) или Дитя Улиц (Street Urchin).

Подумайте о Класе Алхимика, так как многие гоблины любят огонь, или Барда из-за их знаменитых гоблинских песен. Будучи грабителями свалок, гоблины часто являются Плутами, шныряющими в тени, а харизматичная натура заставляет их склоняться к магическим Классам, таким как Чародей.

ГОБЛИН - ОСТРОКЛЫК RAZORTOOTH GOBLIN

В вашем племени зубы - грозное оружие. Вы получаете безоружную атаку - укус, которая наносит 1d6 колющего урона. Ваши челюсти относятся к оружейной группе «рукопашное» (brawling) и имеют атрибуты фехтовальное (finesse) и безоружная атака (unarmed).

СНЕЖНЫЙ ГОБЛИН SNOW GOBLIN

Вы привыкли жить в холодных землях, ваша кожа имеет цвет от небесно-голубого до темно-синего, а ваши волосы - синие. Вы получаете Сопротивление к холоду, равное половине вашего уровня (минимум 1). Степень негативного воздействия холода от окружающей среды снижается на один шаг (невероятный холод становится экстремальным, экстремальный холод становится суровым и так далее).

ГОБЛИН – ЖИВЧИК UNBREAKABLE GOBLIN

Вы можете легко оправиться от травм из-за исключительно крепкого черепа, суставных костей или какого-то другого стечения обстоятельств. Вы получаете 10 ПЗ от вашего Наследия вместо 6. При расчете урона от падения высота считается вдвое меньшей.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ГОБЛИНОВ

На 1-м уровне вы получаете одну Черту Наследия, и в дальнейшем получаете дополнительные Черты Наследия каждые 4 уровня после этого (на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровнях). Как Гоблин, вы выбираете одну из следующих Черт.

1 УРОВЕНЬ

ЖГИ! BURN IT!

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Огонь завораживает вас. Ваши заклинания и алхимические составы, наносящие урон огнем, получают статусный бонус к урону, равный половине уровня заклинания или одной четверти уровня предмета (минимум 1). Вы также получаете статусный бонус +1 к любому продолжительному урону от огня, который вы наносите.

ГОРОДСКОЙ ШЕРСТИЛА CITY SCAVENGER

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Вы знаете, что величайшие сокровища часто выглядят как отбросы, и вы насмежаетесь над теми, кто выбрасывает прекрасные объедки. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам действия Поиск Крова и Пищи (Subsist), и вы можете использовать навык Общество (Society) или Выживание (Survival), когда добываете пропитание в поселении.

Когда вы в Поиске Крова и Пищи (Subsist), вы также собираете ценный мусор, который выбросили глупые ходылы. Вы можете Получать Доход (Earn Income), используя навыки Общество или Выживание, не тратя для этого никаких дополнительных дней свободного времени. Вы также получаете ситуативный бонус + 1 к этой проверке.

Особенность: если у вас есть Родословие гоблинов Луженое Брюхо, увеличьте бонусы до +2.

ЗНАНИЯ ГОБЛИНОВ GOBLIN LORE

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Вы перенимаете навыки и предания вашего племени и получаете ранг мастерства Обучены в навыках Природа (Nature) и Скрытность (Stealth). Если вы получаете обучение одному из этих Навыков из другого источника (например, от Происхождения или Класса), вы вместо этого можете выбрать другой Навык.

Вы также обучены Знаниям Гоблинов (Goblin Lore).

ГОБЛИН-ШМЫГА GOBLIN SCUTTLE

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Триггер: Союзник завершает действие Бег рядом с вами

Вы пользуетесь движением вашего союзника, чтобы изменить свою позицию с помощью действия Шаг (Step).

ГОБЛИНСКАЯ ПЕСНЬ GOBLIN SONG

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Вы поете надоедливые песни гоблинов, отвлекая своих врагов глупыми и повторяющимися текстами. Пройдите проверку навыка Выступление (Performance) со СЛ спасброска Воли выбранного противника в радиусе 30 футов. Это действие имеет все обычные атрибуты и ограничения проверки Выступления.

Вы можете воздействовать на две цели в пределах досягаемости, если у вас есть ранг Эксперта в навыке Выступление, на четыре, если вы Мастер, и на восемь целей, если ваш уровень мастерства - Легенда.

Критический успех: Цель получает статусный штраф -1 для проверки Восприятия и на спасброски Воли в течение 1 минуты;

Успех: Цель получает статусный штраф -1 для проверки Восприятия и на спасброски Воли на 1 раунд;

Критический провал: Цель становится невосприимчива к попыткам использовать Песню Гоблина (goblin song) в течение 1 часа.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ГОБЛИНОВ GOBLIN WEAPON FAMILIARITY

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Другие могут смотреть на него с презрением, но вы знаете, что оружие вашего народа столь же эффективно, сколь и остро. Вы обучены владению песорезом (dogslicer) и коновалом (horsechopper).

Кроме того, вы получаете доступ ко всему необычному оружию гоблинов. Для определения вашего мастерства обращения с оружием, боевое оружие гоблинов считается простым оружием, а продвинутое оружие гоблинов - боевым оружием.

ХЛАМОВЫЙ МАСТАК JUNK TINKER

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Вы можете сделать на скорую руку полезные инструменты даже из кривых или ржавых обрезков. Когда вы проводите действие Изготовить (Craft) навыка Ремесло (Crafting), вы можете сделать предметы уровня 0, включая оружие, но не броню, из мусора. Это снижает цену на одну четверть обычной стоимости, но всегда создает предметы с атрибутом «некачественный» (shoddy). Некачественные предметы обычно дают штраф, но он не распространяется на использование вами некачественных предметов вашего собственного изготовления.

Вы также можете использовать мусор, чтобы сэкономить деньги, при создании любого предмета. Это дает вам скидку на товар, как если бы вы потратили 1 дополнительный день на работу, чтобы снизить стоимость, но будет явно видно, что товар сделан из мусора. По усмотрению Ведущего это может повлиять на стоимость перепродажи товара в зависимости от вкусов покупателя.

ЛИХОЙ НАЕЗДНИК ROUGH RIDER

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Вы особенно хорошо ездите на традиционных гоблинских скакунах. Вы получаете Черту Езда Верхом (Ride feat), даже если вы не соответствуете обычным требованиям. Вы получаете ситуативный бонус + 1 к проверкам навыка Природа (Nature) при использовании действия «Команда Животному» (Command an Animal) на оседланных гоблинской собаке или волке. Вы всегда можете выбрать волка в качестве своего Верного Зверя (animal companion), даже если вы должны выбрать Верного Зверя с особыми способностями скакуна, как например, верный конь Чемпиона.

ГОБЛИН-ПРОНЫРА VERY SNEAKY

ЧЕРТА 1

ГОБЛИН

Более рослые люди редко обращают внимание на тени у своих ног, и вы в полной мере пользуетесь этим. Вы можете двигаться на 5 футов дальше положенного, когда используете действие Красться (Sneak), но не превышая вашей Скорости.

Кроме того, пока вы продолжаете использовать действие Красться и преуспеваете в проверках Скрытности (Stealth), вы не становитесь замеченным (observed), даже если у вас отсутствует Укрытие или Превосходное Укрытие и вы не имеете состояния "плохо видим" (concealed) в конце действия - до тех пор, пока вы имеете Укрытие, Превосходное Укрытие или состояние "плохо видим" в конце хода.

5 УРОВЕНЬ

СВИРЕПОСТЬ ОРУЖИЯ ГОБЛИНОВ GOBLIN WEAPON FRENZY

ЧЕРТА 5

ГОБЛИН

Требования: Владение Оружием Гоблинов (Goblin Weapon Familiarity)

Вы знаете, как обращаться с ужасным оружием вашего народа. Всякий раз, когда вы наносите критический удар с помощью оружия гоблинов, вы применяете критический эффект специализации оружия.

9 УРОВЕНЬ

СКАЛОЛАЗ CAVE CLIMBER

ЧЕРТА 9

ГОБЛИН

После многих лет ползания и лазания по пещерам, вы можете легко подняться куда угодно. Вы получаете Скорость Лазания, равную 10 футам.

ГОБЛИН-ШНЫРЬ SKITTERING SCUTTLE

ЧЕРТА 9

ГОБЛИН

Требования: Гоблин-Шмыга (Goblin Scuttle)

Вы можете бежать дальше и быстрее, когда маневрируете рядом с союзниками. Когда вы используете черту Гоблин-Шмыга (Goblin Scuttle), вы можете Бежать (Stride) до половины своей Скорости вместо того, чтобы использовать Шаг (Step).

13 УРОВЕНЬ

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ ГОБЛИНОВ GOBLIN WEAPON EXPERTISE

ЧЕРТА 13

ГОБЛИН

Требования: Владение Оружием Гоблинов (Goblin Weapon Familiarity)

Ваши способности гоблина в сочетании с вашей классовой подготовкой дают вам особый навык в обращении с оружием гоблинов. Когда вы приобретаете Особенность Класса, дающую ранг мастерства Эксперт или выше в определенных видах оружия, вы также получаете этот ранг для песореза (dogslicer), коновала (horsechopper) и всего гоблинского оружия, владению которым вы обучены.

ПРОНЫРА-ЛОВКАЧ VERY, VERY SNEAKY

ЧЕРТА 13

ГОБЛИН

Требования: Гоблин-Проныра (Very Sneaky)

Когда вы используете действие Красться (Sneak), вы можете передвинуться на расстояние вплоть до своей Скорости, и вам больше не нужно иметь Укрытие или Превосходное Укрытие или быть плохо видимым (concealed), чтобы Скрыться (Hide) или Красться (Sneak).

ДВАРФ DWARF

Дварфы имеют заслуженную репутацию стойкого и сурового народа, обосновавшегося в цитаделях и городах, высеченных в толще гор. В то время как некоторые видят в них суровых и лишенных чувства юмора мастеров по камню и металлу, сами дварфы, а также те, кто провел некоторое время среди них, понимают дварфийское необузданное рвение к работе с заботой более о качестве, нежели о количестве. Чужаку дварфы могут показаться недоверчивыми и обособленными, но для своих друзей и семьи они теплы и заботливы, а их залы наполнены звуками смеха и ударов молотов по наковальням.

Дварфы не спешат доверять тем, кто не принадлежит к их роду, но эта осторожность не лишена оснований. Дварфы имеют долгую историю вынужденного изгнания из родовых владений и борьбы с набегами кровожадных дикарей, в особенности гигантов, гоблиноидов, орков и различных ужасов, обитающих глубоко под поверхностью земли. Хотя доверие дварфа и завоевывается с трудом, будучи однажды обретенным, оно становится прочным, как железо.

Если вы хотите играть за персонажа, который тверд, как гвоздь, который упорен и неумолим и сочетает суровую стойкость с глубокой мудростью — или, по крайней мере, с упрямой убежденностью — вам стоит играть за дварфа.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Стремитесь поддерживать свою честь вне зависимости от ситуации;
- Цените качество во всем и настаиваете на нем, когда речь идет о вашем снаряжении;
- Не отступаете и не колеблетесь после того, как приняли какое-то решение.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Считают вас упрямым - вне зависимости от того, считают они это преимуществом или недостатком;
- Предполагают, что вы являетесь экспертом в вопросах, связанных с каменной кладкой, горным делом, драгоценными камнями и металлами;
- Признают вашу глубокую связь с семьей, родом и друзьями.

ВНЕШНОСТЬ PHYSICAL DESCRIPTION

Дварфы невысоки и коренасты, ростом примерно на фут ниже большинства людей. Они имеют широкое, плотное тело и крепкие кости. Дварфы всех полов гордятся длиной своих волос, которые они часто заплетают в сложные узоры, некоторые из которых служат характерной чертой клана. Длинная борода - признак мужественности и чести среди дварфов, и поэтому чисто выбритый мужчина-дварф считается слабым, ненадежным или еще что похуже.

Дварфы обычно достигают физической зрелости примерно в возрасте 25 лет, хотя их традиционная культура придает больше значения завершению церемоний инициации, уникальной для каждого клана, чем достижению определенного возраста. Типичный дварф может прожить около 350 лет.

ОБЩЕСТВО SOCIETY

Древняя широко простирающаяся империя, которой когда-то правили дварфы, пала давным-давно, сокрушенная врагами - орками и гоблиноидами. Сегодняшние дварфы сохраняют многие из тех качеств, которые привели их народ к величию в древние времена: свирепость, смекалку и упорство в начинаниях, от битвы и искусной работы до создания прочных связей с семьей и друзьями.

В то время как расстояние между их горными Небесными Цитаделями может приводить к огромным культурным различиям между дварфийскими кланами, большинство дварфийских обществ имеют ряд общих черт.

Почти все дварфы разделяют страсть к работе с камнем, обработке металла и огранке драгоценных камней. Большинство из них весьма искусны в архитектуре и горном деле, и многие испытывают ненависть к гигантам, оркам и гоблиноидам.

Нечасто можно встретить дварфа без кланового кинжала, пристегнутого к поясу. Этот кинжал куется незадолго до рождения дварфа и носит в себе драгоценный камень

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

10

РАЗМЕР

Средний

СКОРОСТЬ

20 футов

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Выносливость

Мудрость

свободное

ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Харизма

ЯЗЫКИ

Общий

Дварфийский

Количество дополнительных языков зависит от вашего модификатора Интеллекта (если он положительный).

Выберите из гоблинского, гномьего, великаньего, орочьего, Терран, подземного и любых других, к которым у вас есть доступ (например, из распространенных в вашем регионе).

АТРИБУТЫ

дварф

гуманоид

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете видеть в темноте и при тусклом освещении, как при ярком свете. Однако в темноте вы видите все в черно-белых тонах.

КИНЖАЛ КЛАНА

Вы бесплатно получаете один клановый кинжал (стр. 280), так как он был дарован вам при рождении. Продажа этого кинжала является анафемой и приносит вам презрение со стороны других дварфов.

его клана. Родитель использует этот кинжал, чтобы перерезать пуповину младенца, что делает его первым оружием, попробовавшим крови новорожденного.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ И РЕЛИГИЯ ALIGNMENT AND RELIGION

Дварфы, как правило, ценят честь и неотступно следуют традициям своих кланов и королевств. Им свойственно острое чувство справедливости и важности дружеских уз, и поэтому они часто очень разборчивы при выборе друзей. Они усердно работают, а развлекаются еще усерднее — особенно когда речь идет о крепком эле.

Типичный дварф является принципиальным добрым или принципиальным нейтральным и предпочитает поклоняться божествам этих мировоззрений. Тораг – наиболее популярный среди дварфов бог, хотя поклонение членам семьи Торага также распространено.

ИМЕНА NAMES

Дварфы называют своих детей именами, взятыми от предков или героев-дварфов, и довольно редко изобретают новое имя или заимствуют его из другой культуры. Представляя себя, дварфы, как правило, перечисляют свою семью и клан, а также любое количество других семейных связей и почетных званий. Имена дварфов обычно содержат твердые согласные и чаще всего состоят из двух слогов.

ПРИМЕРЫ ИМЕН SAMPLE NAMES

Агна, Бодиль, Долгрин, Эдрукк, Грунъяр, Ингра, Казмук, Котри, Лапп, Моргрим, Рогар, Расилка, Торра, Янгрит

РОДОСЛОВИЯ ДВАРФОВ DWARF HERITAGES

С их длинными семейными линиями и выносливой физиологией, дварфы очень гордятся своими древними непресекающимися родословными. Выберите одно из следующих дварфийских Родословий на 1-м уровне.

ДРЕВНИЙ РОД ANCIENT BLOODED DWARF

Дварфы-герои древности могли не обращать внимания на магию своих врагов, и часть этого сопротивления проявляется в вас. Вы получаете Реакцию «Зов древней крови».

ЗОВ ДРЕВНЕЙ КРОВИ CALL ON ANCIENT BLOOD

ДЕЙСТВИЕ

Триггер: Вы пытаетесь выполнить спасбросок против магического эффекта, но еще не кидали кость
Доставшееся вам от ваших предков сопротивление к магии вспыхивает в вас, после чего медленно ослабевает. Вы получаете ситуативный бонус + 1 к спасброску от вызвавшего реакцию эффекта и до конца этого хода.

СТРАЖ СМЕРТИ DEATH WARDEN DWARF

Ваши предки были хранителями гробниц в течение многих поколений, и сила, которую они возвращали в себе, чтобы защищаться от некромантии, перешла к вам. Если вы успешно выполняете спасбросок против эффекта некромантии, он считается критическим успехом.

ДВАРФ ГОРНИЛА FORGE DWARF

Ваши предки, населявшие жаркие пустыни или подземные вулканические чертоги, наделили вас способностью адаптироваться к жаркой среде. Это дает вам Сопротивление к огню, равное половине вашего уровня (минимум 1), и вы относитесь к тепловым эффектам окружающей среды так как если бы они были на одну градацию слабее (невероятная жара становится экстремальной, экстремальная жара становится сильной и т. д.).

СКАЛЬНЫЙ ДВАРФ ROCK DWARF

Ваши предки жили и работали среди камней, в древних горах или пещерных глубинах. Это делает вас твердым, как скала, когда вы уверенно стоите на ногах. Вы получаете ситуативный бонус + 2 к вашим спасброскам Стойкости или Рефлексов против попыток Толкнуть (Shove) или Сбить с Ног (Trip). Этот бонус также применяется к спасброскам против заклинаний или эффектов, которые пытаются сбить вас с ног. Кроме того, если какой-либо эффект заставляет вас переместиться на 10 футов или более, вы перемещаетесь только на половину расстояния.

ДВАРФЫ-АВАНТЮРИСТЫ

Ступая на тропу приключений, дварфы обычно становятся охотниками за сокровищами или наемниками. Они часто покидают свои цитадели и подземные города в поисках богатства, чтобы обогатить свою родину или вернуть давно утраченные сокровища или земли дварфов, захваченные врагами их рода.

Типичные Происхождения дварфов включают Послушника (Acolyte), Ремесленника (Artisan), Торговца (Mercant), Шахтера (Miner) и Бойца (Warrior).

Дварфы преуспевают во многих боевых Классах, таких как Варвар, Воин, Монах и Рейнджер, но они также становятся отличными Жрецами и Друидами.

ДВАРФ СИЛЬНОЙ КРОВИ STRONG BLOODED DWARF

Вы имеете быстрое и стабильное кровообращение, вследствие чего легче избавляетесь от токсинов. Вы получаете Сопротивление к яду, равное половине вашего уровня (минимум 1), и каждый из ваших успешных спасбросков против отравляющего недуга уменьшает его стадию на 2 или на 1 для смертельного яда (Опасные недуги (Virulent Afflictions)). Каждый критический успех восстановления уменьшает его стадию на 3, или на 2 для смертельного яда (в случае опасных недугов).

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ДВАРФОВ

На 1-м уровне вы получаете одну Черту Наследия, и в дальнейшем получаете дополнительные Черты Наследия каждые 4 уровня после этого (на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровнях). Как Дварф, вы выбираете одну из следующих Черт.

1 УРОВЕНЬ

ЗНАНИЯ ДВАРФОВ DWARVEN LORE

ЧЕРТА 1

ДВАРФ

Вы жадно впитывали историю и традиции ваших предков, богов и вашего народа, изучая знания и практики, передаваемые из поколения в поколение. Вы получаете ранг мастерства «Обучены» в навыках Ремесло и Религия. Если вы получаете обучение одному из этих Навыков из другого источника (например, от Происхождения или Класса), вы вместо этого можете выбрать другой Навык. Вы также обучены Знаниям Дварфов (Dwarven Lore).

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ДВАРФОВ DWARVEN WEAPON FAMILIARITY

ЧЕРТА 1

ДВАРФ

Ваши родичи привили вам склонность к тяжелому оружию, и вы предпочитаете его более изящным видам вооружения. Вы обучены обращению с боевым топором, киркой и боевым молотом. Вы также получаете доступ ко всем необычным видам оружия дварфов. Для определения вашего мастерства обращения с оружием, боевое оружие дварфов считается простым оружием, а продвинутое оружие дварфов - боевым оружием.

СКАЛЬНЫЙ БЕГУН ROCK RUNNER

ЧЕРТА 1

ДВАРФ

Ваша врожденная связь с камнем делает вас искусным в перемещении по неровным поверхностям. Вы можете игнорировать штрафы за пересеченную местность, такую как курумник, или любые неровности, связанные с горами битого камня. Кроме того, когда вы используете навык Акробатика, чтобы Балансировать (Balance) на узких поверхностях или неровностях, сделанных из камня или земли, вы не застигнуты врасплох (flat-footed), а успех в такой проверке считается за критический успех.

ЧУВСТВО КАМНЯ STONECUNNING

ЧЕРТА 1

ДВАРФ

У вас есть способность замечать даже небольшие несоответствия в устройстве каменной кладки, а также особые приемы в работе с ней. Вы получаете ситуативный бонус + 2 к проверкам Восприятия, сделанным чтобы заметить необычную каменную кладку. Этот бонус применяется к проверкам обнаружения механических ловушек, сделанных из камня или скрытых в камне. Если вы не используете действие Поиска (Seek) для исследования, Ведущий все равно автоматически выполняет секретную проверку на выявление необычной каменной кладки. Такая проверка не получает ситуативный бонус, а, напротив, выполняется с ситуативным штрафом -2.

СТАЛЬНАЯ РУБАХА UNBURDENED IRON

ЧЕРТА 1

ДВАРФ

Вы изучили методы, разработанные вашими предками во время их древних войн, позволяющие вам с удобством носить массивные доспехи. Игнорируйте снижение Скорости от любой брони, которую вы носите. Кроме того, каждый раз, когда вы получаете штраф на свою Скорость по какой-либо другой причине (например, из-за обремененного состояния или из-за заклинания), уменьшите этот штраф на 5 футов. Например, состояние «обременен» (encumbered) обычно дает 10-футовый штраф Скорости, но вы применяете только 5-футовый штраф. Если на вашу Скорость налагается несколько штрафов, выберите только один для уменьшения.

КРОВНАЯ МЕСТЬ VENGEFUL HATRED

ЧЕРТА 1

ДВАРФ

Ваше сердце жаждет мести тем, кто причинил зло вашему народу. Выберите одного из следующих врагов ваших предков, когда вы получаете данную Черту: дроу, дуэргар, гигант или орк. Вы получаете ситуативный бонус + 1 к урону от оружия и безоружных атак против существ с этим атрибутом. Если ваша атака наносит более одного кости урона от оружия (как это обычно бывает на более высоких уровнях), бонус равен количеству костей атаки оружием или безоружных атак.

Кроме того, если существо критически преуспевает в атаке против вас и наносит вам урон, вы получаете бонус к урону против этого существа в течение 1 минуты независимо от того, имеет ли оно выбранный атрибут.

Особенность: ваш Ведущий может добавить атрибуты других существ в список кровных врагов, если ваш персонаж происходит из сообщества, находящегося в конфронтации с народами, не входящими в стандартный перечень.

5 УРОВЕНЬ

КАТЯЩИЙСЯ ВАЛУН BOULDER ROLL ➡➡

ЧЕРТА 5

АВАРФ

Требования: Скальный Бегун (Rock Runner)

Ваше дварфийское телосложение позволяет вам расталкивать врагов вокруг, словно могучий валун, катящийся по подземной пещере. Сделайте Шаг (Step) в квадрат соперника вашего или меньшего размера, а он должен переместиться в свободный квадрат прямо за ним.

Враг должен двигаться, даже если это ставит его в опасное положение. Противник может выполнить сброс Стойкости против СЛ вашей Атлетики, чтобы заблокировать ваш маневр. Если при этом он не добьется критического успеха, он получит дробящий урон, равный вашему уровню плюс ваш модификатор Силы. Если пространство за ним не свободно (например, если он окружен твердыми предметами или другими существами), ваш маневр не имеет никакого эффекта.

ИСКУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ДВАРФОВ DWARVEN WEAPON CUNNING

ЧЕРТА 5

АВАРФ

Требования: Владение Оружием Дварфов (Dwarven Weapon Familiarity)

Вы изучили хитрые приемы, позволяющие использовать оружие дварфов особенно эффективно. Всякий раз, когда вы наносите критический удар, используя боевой топор, кирку, боевой молот или оружие с атрибутом «Дварф», вы применяете критический эффект специализации оружия.

9 УРОВЕНЬ

КРЕПКИЙ КАК КАМЕНЬ MOUNTAIN'S STOUTNESS

ЧЕРТА 9

АВАРФ

Ваша закалка позволяет вам выдерживать больше лишений, чем большинство. Увеличьте максимальное количество ПЗ на величину уровня. Вы также уменьшаете СЛ проверок восстановления в состоянии «при смерти» (dying): СЛ ваших проверок восстановления становится равной 9 + степень вашего состояния (вместо 10 + степень вашего состояния «при смерти»).

Если у вас также есть черта Живучесть (Toughness), то ПЗ, полученные от него и этой Черты, складываются, и СЛ ваших проверок восстановления становится равной 6 + степень состояния «при смерти» (dying).

СВЯЗЬ С КАМНЕМ STONEWALKER

ЧЕРТА 9

АВАРФ

Вы питаете глубокое почтение к камню и имеете связь с ним. Вы получаете *слияние с камнем* (meld into stone) как сакральное врожденное заклинание 3-го круга, которое вы можете произносить один раз в день. Если у вас есть Черта Наследия дварфов Чувство Камня (Stonesunning), вы можете попытаться найти необычную каменную кладку и каменные ловушки, которые обычно требуют ранга мастерства Легенда в Восприятии.

Если у вас есть и черта Чувство Камня (Stonesunning), и ранг Легенда в Восприятии, то вы сохраняете бонус от Чувство Камня (Stonesunning) и не получаете ситуативный штраф -2 даже тогда, когда не используете действие Поиска (Seek) и Ведущий совершает секретную проверку для обнаружения необычной каменной кладки за вас.

13 УРОВЕНЬ

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ ДВАРФОВ DWARVEN WEAPON EXPERTISE

ЧЕРТА 13

АВАРФ

Требования: Владение Оружием Дварфов (Dwarven Weapon Familiarity)

Ваше родство с дварфами сочетается с вашим обучением, увеличивая ваш навык в обращении с оружием дварфов. Всякий раз, когда вы получаете Особенность Класа (class feature), которая дает вам ранг мастерства Эксперт или выше в определенном оружии, вы также получаете этот ранг для боевых топоров, кирки, боевых молотов и всего оружия с атрибутом «Дварф», владению которым вы обучены.

ПОЛУРОСЛИК HALFLING

Полурослики не претендуют на собственную страну, контролируя лишь несколько поселений размером чуть больше деревни. Вместо этого они часто живут среди людей за стенами больших городов, создавая небольшие сообщества, существующие параллельно с более рослыми народами. Многие полурослики весьма довольны жизнью в тени своих более крупных соседей, в то время как другие предпочитают кочевое существование, путешествуя по миру, пользуясь возникающими и поддаваясь зову приключений.

Оптимистичные и жизнерадостные, наделенные поразительной удачей и движимые страстью к путешествиям, полурослики компенсируют свой невысокий рост обилием хвастовства и любопытства. Одновременно азартные и добродушные, они - лучшие авантюристы, предпочитающие радости насилию. Даже находясь в котлях опасности, полурослики редко теряют своё чувство юмора.

Многие более высокие народы пренебрегают полуросликами из-за их размера или даже относятся к ним как к детям. Сами же полурослики обращая эти предрассудки и заблуждения в свою пользу, получая дополнительные возможности и совершая дерзкие озорные и даже героические выходы. Любопытство полуросликов сдерживается их мудростью и осторожностью, которые заставляют их просчитывать риски и набрасывать пути для отступления.

Хотя их страсть к путешествиям и любопытство порой толкают их на встречу приключениям, полурослики сохраняют сильные связи с домом и родными, часто чрезмерно тратясь на домашний комфорт и уют.

Если вы хотите играть за персонажа, который будет постоянно сталкиваться с этими противоположными устремлениями к приключениям и комфорту, вам стоит выбрать полурослика.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Находите общий язык с широким кругом людей и наслаждаетесь знакомством с новыми друзьями;
- С переменным успехом сдерживаетесь от потакания своему любопытству, даже если вы знаете, что это приведет к неприятностям;
- Питаете глубокую и личную ненависть к практике рабства и посвящаете себя освобождению тех, кто все еще трудится против своей воли.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Ценят вашу способность всегда находить лучик света или что-то, над чем можно посмеяться, независимо от того, насколько тяжела ситуация;
- Думают, что вы приносите удачу;
- Недооценивают вашу силу, выносливость и боевую доблесть.

ВНЕШНОСТЬ PHYSICAL DESCRIPTION

Полурослики - низкорослые гуманоиды, смутно напоминающие маленьких людей. Они редко достигают более 3 футов в высоту. Пропорции полуросликов различны, некоторые из них выглядят как низкорослые взрослые люди с немного крупноватыми головами, а другие по виду ближе к человеческому ребенку.

Большинство полуросликов предпочитают ходить босиком, а не носить обувь, от чего у них со временем появляются грубые мозолистые подошвы на ногах. Пучки густых, часто выходящих волос согревают их широкие загорелые ступни. Полурослики обычно имеют кожу богатых жёлто-коричневых оттенков, таких, как янтарный или дубовый, а цвет их волос варьируется от светло-золотистого до воронено-черного.

Полурослики достигают физической зрелости примерно в 20 лет. Типичный представитель этого Наследия может прожить около 150 лет.

ОБЩЕСТВО SOCIETY

Несмотря на их веселый и дружелюбный нрав, полурослики обычно не склонны собираться вместе. У них нет культурной родины ни в одном конкретном месте, и вместе с тем они присутствуют во всех обществах мира. Полурослики зарабатывают

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

6

РАЗМЕР

Маленький

СКОРОСТЬ

25 футов

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Ловкость

Мудрость

Свободное

ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила

ЯЗЫКИ

Общий

Полуросличий

Количество дополнительных языков зависит от вашего модификатора Интеллекта (если он положительный).

Выберите из гоблинского, гномьего, эльфийского, дварфийского и любых других, к которым у вас есть доступ (например, из распространенных в вашем регионе).

АТРИБУТЫ

Полурослик

Гуманоид

ОСТРЫЙ ГЛАЗ

Ваши глаза остры и позволяют вам различать мелкие и малозаметные детали, говорящие о присутствии плохо видимых (concealed) или даже невидимых существ. Вы получаете ситуативный бонус +2 при использовании действия Поиск (Seek), чтобы обнаружить скрытых (hidden) или необнаруженных (undetected) существ в пределах 30 футов от вас. Когда вы целитесь в плохо видимого (concealed) или скрытого (hidden) от вас противника, уменьшите СЛ фиксированной проверки до 3 для плохо видимой цели и до 9 для скрытой.

на жизнь своей предприимчивостью, многие выполняют черную работу или работают в сфере обслуживания. Некоторые отвергают городскую жизнь, вместо этого выходя на открытую дорогу и путешествуя с места на место в поисках удачи и славы. Эти кочевые полурослики часто путешествуют небольшими группами, разделяя трудности и простые радости среди близких друзей и семьи.

Где бы полурослики не были, они с легкостью вписываются в сообщество, в котором находятся, приспосабливаясь к культуре преобладающего вокруг Наследия, добавляя свои собственные штрихи и создавая сочетание, обогащающее обе культуры.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ И РЕЛИГИЯ ALIGNMENT AND RELIGION

Полурослики верны своим друзьям и семье, но они не боятся делать то, что нужно, чтобы выжить. Мировоззрение полуросликов различается и, как правило, тесно связано с мировоззрением представителей других Наследий, которые живут вокруг них. Полурослики склонны к почитанию божеств дарующих удачу, как Дезна, либо поощряющих коварство, как Норгорбер, и многие ценят роль Кайдена Кайлина, как освободителя живых существ, а также любые религии, распространенные среди других Наследий вокруг них.

ИМЕНА NAMES

Имена полуросликов обычно состоят из двух-трех слогов, с мягким звучанием, избегающим твердых согласных. Предпочитая, чтобы их имена звучали скромно, они считают слишком длинные или сложные имена признаком высокомерия. Однако это касается только их собственного народа — у полуросликов есть имена, которые им подходят, и они понимают, что у эльфов и людей могут быть более длинные имена, соответствующие их собственной эстетике. Люди, в частности, склонны называть полуросликов прозвищами, среди которых "Счастливчик" является настолько распространенным, что это порой доходит до абсурда.

ПРИМЕРЫ ИМЕН SAMPLE NAMES

Анафа, Антал, Беллис, Борам, Этьюн, Филью, Джамир, Калев, Линна, Марра, Миро, Риллка, Систра, Сумак, Ямира.

РОДОСЛОВИЯ ПОЛУРОСЛИКОВ HALFLING HERITAGES

Обитая по всему миру, полурослики различных Родословий могут появиться в регионах, далеких от тех мест, где жили их предки. Выберите одно из следующих Родословий полуросликов на 1-м уровне.

ХРАБРЫЙ ПОЛУРОСЛИК GUTSY HALFLING

Ваш род известен тем, что держит голову трезвой и отбрасывает страх, если ставки уже сделаны, что делает их мудрыми лидерами, а иногда даже героями. Когда вы получаете успех при спасброске против эффекта с атрибутом «эмоция» (emotion), он считается критическим успехом.

ХОЛМОВОЙ ПОЛУРОСЛИК HILLOCK HALFLING

Привыкшие к спокойной жизни в уютных норах под холмами, ваши родичи умеют с толком отдыхать и расслабляться, особенно когда это сопряжено с комфортом. Когда вы восстанавливаете ПЗ за ночной отдых, добавьте свой уровень к восстановленным

Пунктам Здоровья. Когда кто-то использует навык Медицина (Medicine) для Лечения ваших Ран (Treat your Wounds), вы можете съесть закуску, чтобы добавить свой уровень к ПЗ, которые вы восстановите от этой процедуры.

КОЧЕВОЙ ПОЛУРОСЛИК NOMADIC HALFLING

Ваши предки путешествовали с места на место в течение многих поколений, никогда не поддаваясь увлечению оседлой жизни. Вы получаете два дополнительных языка по вашему выбору, из числа распространенных и необычных, доступных вам, и каждый раз, когда вы берете черту Полиглот (Multilingual), вы получаете еще один дополнительный язык.

СУМЕРЕЧНЫЙ ПОЛУРОСЛИК TWILIGHT HALFLING

Ваши предки совершили много тайных деяний под покровом сумерек, добрых или злых, и со временем они развили способность видеть в сумерках даже за пределами обычного острого зрения полуросликов. Вы получаете сумеречное зрение.

ЛЕСНОЙ ПОЛУРОСЛИК WILDWOOD HALFLING

Будучи родом из глубины джунглей или леса, вы научились использовать свой небольшой размер, чтобы быстро пробираться через подлесок, лианы и другие

ПОЛУРОСЛИКИ-АВАНТЮРИСТЫ

Природная тяга полуросликов к путешествиям и авантюрная натура делают их идеальными искателями приключений.

Многие мирятся с бесшабашным полуросличьим подходом из-за их природных талантов, да и народное суеверие, что путешествовать с полуросликом — к удаче, тоже играет не последнюю роль.

Типичные Происхождения: Акробат (Acrobat), Преступник (Criminal), Артист (Entertainer), Посол (Emissary), Работник (Laborer), Дитя Улиц (Street Urchin).

Полурослики становятся великими Жрецами и Плутами, но многие также выбирают стезю Монаха или Рейнджера.

препятствия. Вы игнорируете штрафы за пересеченную местность из-за деревьев, кустарника и подлеска.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ПОЛУРОСЛИКОВ

На 1-м уровне вы получаете одну Черту Наследия, и в дальнейшем получаете дополнительные Черты Наследия каждые 4 уровня после этого (на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровнях). Как Полурослик, вы выбираете одну из следующих Черт.

1 УРОВЕНЬ

ОТВЛЕКАЮЩИЕ ТЕНИ DISTRACTING SHADOWS

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Вы научились скрываться, используя более крупных существ как отвлекающий маневр, чтобы не привлекать к себе внимания. Вы можете использовать существ, которые по крайней мере на один размер больше вас (обычно среднего или большего размера), в качестве укрытия для действий Скрыться (Hide) и Красться (Sneak), хотя вы все еще не можете использовать таких существ в качестве прикрытия для других целей, таких как действие Занять Укрытие (Take Cover).

ЗНАНИЯ ПОЛУРОСЛИКОВ HALFLING LORE

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Вы прилежно учились сохранять равновесие и держаться в безопасной тени – это традиционно важные навыки, передаваемые из поколения в поколение полуросликами. Вы получаете ранг мастерства «Обучены» в навыках Акробатика и Скрытность. Если вы получаете обучение одному из этих Навыков из другого источника (например, от Происхождения или Класа), вы вместо этого можете выбрать другой Навык. Вы также обучены Навыку Знания Полуросликов (Halfling Lore).

УДАЧА ПОЛУРОСЛИКА HALFLING LUCK

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Частота: Один раз в день.

Триггер: Вы проваливаете проверку Навыка или спасбросок

Ваша беззаботная натура заставляет вас думать, что неудачи избегают вас, и в какой-то степени это даже становится правдой. Вы можете перебросить кости, но должны использовать новый результат, даже если он хуже, чем ваш первый бросок.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ПОЛУРОСЛИКОВ HALFLING WEAPON FAMILIARITY

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Вы предпочитаете традиционное оружие полуросликов, поэтому вы научились использовать его более эффективно. Вы получаете ранг мастерства «Обучены» во владении пращей, посохом-пращей полурослика и коротким мечом. Кроме того, вы получаете доступ ко всему необычному оружию полуросликов. Для определения вашего мастерства обращения с оружием, боевое оружие полуросликов считается простым оружием, а продвинутое оружие полуросликов – боевым оружием.

УВЕРЕННЫЕ СТУПНИ SURE FEET

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Ваши волосатые мозолистые ноги легко находят опору как при попытках удержать равновесие, так и при лазании по крутым склонам. Если вы получили успех при проверке навыка Акробатики для действия Балансировать (Balance) или навыка Атлетика для подъема (действие Лазать (Climb)), он считается критическим успехом. Вы не застигнуты врасплох, когда пытаетесь Балансировать или Лазать.

ГРОЗА ГИГАНТОВ TITAN SLINGER

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Перед вашей пращей не могут устоять существа даже самых больших размеров. Когда вы попадаете из пращи в Крупное или еще большего Размера существо, увеличьте размер кости урона оружия на один шаг (подробности об увеличении размера кости урона оружия можно найти на странице 279).

ОСВОБОЖДЕННЫЙ ПОЛУРОСЛИК UNFETTERED HALFLING

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Вас заставляли служить в качестве чернорабочего, либо принуждали к рабскому труду по контракту, либо оковы раба тяготили ваши руки, но вы смогли освободиться и научились избегать любой возможности быть пойманным вновь. Всякий раз, когда вы делаете успешный бросок проверки для действия Вырваться (Escape) или спасбросок против эффекта, который наложил бы на вас состояние «схвачен» (grabbed) или «стеснен» (restrained), он считается критическим успехом. Всякий раз, когда существо проводит неудачную проверку при попытке Схватить (Grapple) вас, оно вместо этого получает критический провал. Если существо использует способность Захват (Grab) на вас, оно должно преуспеть в проверке Атлетики, чтобы схватить вас, вместо того, чтобы сделать это автоматически.

БАДИТЕЛЬНЫЙ ПОЛУРОСЛИК WATCHFUL HALFLING

ЧЕРТА 1

ПОЛУРОСЛИК

Ваш общинный образ жизни заставляет вас обращать пристальное внимание на окружающих, позволяя легче замечать, когда они поступают неестественно. Вы получаете ситуативный бонус +2 для проверок Восприятия при использовании действия

Определение Мотива (Sense Motive), чтобы заметить, находится ли существо под действием ментальной магии или одержимо какой-либо потусторонней сущностью. Если вы не используете целенаправленно действие Определение Мотива на зачарованного или одержимого персонажа, Ведущий все равно проводит секретную проверку с ситуативным штрафом - 2, для определения, насколько вы преуспели в опознании чар или одержимости.

В дополнение к использованию этой Черты для проверки Навыков, вы можете применять базовое действие Помощи (Aid), чтобы предоставить бонус к спасброску другого существа или другой проверке, чтобы преодолеть ментальные чары или одержимость. Как обычно для Помощи (Aid), вам нужно подготовиться, используя действие в свой ход, чтобы побудить существо бороться против эффекта.

5 УРОВЕНЬ

АССИМИЛЯЦИЯ CULTURAL ADAPTABILITY

ЧЕРТА 5

ПОЛУРОСЛИК

Во время своих приключений вы оттачивали свою способность адаптироваться к культуре доминирующего народа вокруг вас. Вы получаете Общую Черту Перенятое Наследие (Adopted Ancestry), а также одну Черту Наследия 1-го уровня от предков, которых вы выбрали для Черты Перенятое Наследие.

ИСКУСНОЕ ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ПОЛУРОСЛИКОВ HALFLING WEAPON TRICKSTER

ЧЕРТА 5

ПОЛУРОСЛИК

Требования: Владение Оружием Полуросликов (Halfling Weapon Familiarity)

Вы особенно искусны в бою с любимым оружием вашего народа. Всякий раз, когда вы критически преуспеваете в броске атаки, используя короткий меч, пращу или оружие полуросликов, вы применяете критический эффект специализации оружия.

9 УРОВЕНЬ

НАПРАВЛЯЮЩАЯ УДАЧА GUIDING LUCK

ЧЕРТА 9

ПОЛУРОСЛИК

Требования: Удача Полурослика (Halfling Luck)

Ваша удача помогает вам смотреть в правильном направлении и наносить свои удары безошибочно. Вы можете использовать Удачу Полурослика (Halfling Luck) дважды в день: один раз в ответ на ее обычный триггер, и один раз когда вы провалили проверку Восприятия или бросок атаки.

НЕУКРОТИМЫЙ IRREPRESSIBLE

ЧЕРТА 9

ПОЛУРОСЛИК

Вы легко можете противостоять попыткам играть на ваших страхах и чувствах. Когда вы проводите успешный спасбросок против эффекта с атрибутом «эмоция», вы получаете критический успех вместо этого.

Если ваше Родословие – Храбрый Полурослик, то критический провал спасброска против эффекта с атрибутом «эмоция» считается просто провалом.

13 УРОВЕНЬ

ВЕРЕНИЦА ТЕНЕЙ CEASELESS SHADOWS

ЧЕРТА 13

ПОЛУРОСЛИК

Требования: Отвлекающие Тени (Distracting Shadows)

Вы отлично умеете оставаться незамеченным, особенно в толпе. Вам больше не нужно иметь Укрытие или быть плохо видимым (concealed), чтобы Скрыться (Hide) или Красться (Sneak). Если у вас будет Малое Укрытие от существ, вы получите Укрытие и сможете провести действие Занять Укрытие (Take Cover), а если у вас будет Укрытие от существ, вы получите Превосходное Укрытие.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ ПОЛУРОСЛИКОВ HALFLING WEAPON EXPERTISE

ЧЕРТА 13

ПОЛУРОСЛИК

Требования: Владение Оружием Полуросликов (Halfling Weapon Familiarity)

Ваше родство с полуросликами сочетается с вашим обучением, увеличивая ваш навык в обращении с оружием полуросликов. Всякий раз, когда вы получаете Особенность Класса (class feature), которая дает вам ранг мастерства Эксперт или выше в определенном оружии, вы также получаете этот ранг для пращи, посоха-пращи полурослика, короткого меча и всего оружия с атрибутом «Полурослик», владению которым вы обучены.

ЧЕЛОВЕК HUMAN

Настолько же непредсказуемые и разнообразные, как и любой из народов Голариона, люди обладают исключительным стремлением и способностью к выживанию и развитию. Хотя многие цивилизации процветали еще до того, как человечество было распространено, именно люди построили наиболее великие и наиболее страшные из тех сообществ, которые видел мир. Сегодня они являются самым многочисленным Наследием в землях вокруг Внутреннего Моря.

Амбиции, гибкость и исключительный потенциал людей привели к тому, что они стали наиболее распространенным Наследием в мире. Их империи и нации огромны, их жители прославляют свои имена силой оружия и мощью заклинаний. Человечество разнообразно и неутомимо, от кочевого до имперского, от зловещего до святого. Многие люди отваживаются на исследования, чтобы нанести на карту просторы мультивселенной, найти давно потерянные сокровища или возглавить могучие армии, чтобы завоевать своих соседей — просто потому, что они могут. Если вы хотите персонажа, который может стать кем угодно, вам следует играть за человека.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Стремитесь достичь величия, будь то ради своих амбиций или во имя высшей цели;
- Стремитесь понять свое предназначение в этом мире;
- Дорожите своими отношениями с семьей и друзьями.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Уважают вашу гибкость, вашу приспособляемость и, в большинстве случаев, вашу непредубежденность;
- Не доверяют вашим намерениям, опасаясь, что вы стремитесь только к власти или богатству;
- Не знают, чего от вас ожидать, и ваши намерения для них остаются загадкой.

ВНЕШНОСТЬ PHYSICAL DESCRIPTION

Физические характеристики людей столь же разнообразны, как и климатические условия в мире. Люди обладают широким спектром окраса кожи и волос, типов телосложения и черт лица. В целом, их кожа имеет тем более темный оттенок, чем ближе к экватору они или их предки жили.

Люди достигают физической зрелости примерно в 15 лет, хотя умственная зрелость наступает на несколько лет позже. Типичный человек может прожить до 90 лет. Люди часто вступают в браки с представителями других Наследий, рождая детей, которые носят черты обоих родителей. Самые распространенные полулюди - это полуэльфы и полуорки.

ОБЩЕСТВО SOCIETY

Разнообразие людей проявляется также в их типах государственного устройства, устоях и социальных нормах. Хотя самые древние из человеческих культур уходят корнями в тысячелетия, человеческие цивилизации кажутся постоянно меняющимися по сравнению с обществами эльфов или дварфов, поскольку империи распадаются, а новые королевства приходят им на смену.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ И РЕЛИГИЯ ALIGNMENT AND RELIGION

Человечество, пожалуй, самое разнородное из всех Наследий, обладающее способностью как к великому злу, так и к безграничному добру. Некоторые люди собираются в огромные свирепые орды, в то время как другие строят непрерывно растущие города.

В целом, большинство людей нейтральны, однако они склонны объединяться в нации или сообщества с общими взглядами или, по крайней мере, общей склонностью к мировоззрению. Люди также поклоняются широкому спектру богов и практикуют множество различных религий, стремясь заполучить благосклонность любого божественного существа, с которым они сталкиваются.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

8

РАЗМЕР

Средний

СКОРОСТЬ

25 футов

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Два свободных повышения

ЯЗЫКИ

Общий

Количество дополнительных языков равно 1 + ваш модификатор Интеллекта (если он положительный).

Выберите из списка обычных языков, а также из любых других, к которым у вас есть доступ (например, из распространенных в вашем регионе).

АТТРИБУТЫ

Человек

Гуманоид

ВТОРАЯ ПОЛОВИНА

По умолчанию полуэльфы и полуорки происходят от людей. Но ваш Ведущий может позволить вам быть потомком эльфа или орка и другого предка. В этих случаях, Ведущий дает возможность выбрать Родословие полуорка или полуэльфа в качестве Родословия для другого Наследия, отличного от человека. Наиболее вероятный другой родитель полуэльфа — это гном или полурослик, а наиболее вероятные родители полуорка — гоблины, полурослики и дварфы.

ИМЕНА NAMES

В отличие от многих древних культур, которые обычно придерживаются определенных традиций и общей истории, разнообразие человечества привело к почти бесконечному набору имен. Имена северных племен отличаются от тех, что живут в южных государствах. Люди на большей части планеты говорят на Общем языке (хотя некоторые континенты на Голарионе имеют свои собственные региональные общие языки), но и в рамках одного континента имена людей так же разнообразны, как верования и внешний вид.

ЭТНОСЫ ETHNICITIES

На континентах, граничащих с Внутренним Морем Голариона, обитает множество человеческих этнических групп, многие из которых происходят из далеких земель. Персонажи этого Наследия могут быть представителями любой из этих групп, независимо от того, какие земли они называют домом.

ПОЛУЭЛЬФ HALF-ELVES

Полуэльфы рождаются от союза эльфа и человека, или от двух полуэльфов. Жизнь полуэльфа трудна, часто отмечена борьбой за выживание, и они всегда вынуждены приспосабливаться к своему окружению. У полуэльфов нет своей собственной родины на Голарионе, и сообщества полуэльфов не особенно связаны друг с другом, поскольку их человеческие и эльфийские традиции очень часто различаются. Вместо этого большинство полуэльфов пытаются найти признание в человеческих или эльфийских поселениях.

Чаще всего, они выглядят как люди с тонко заостренными ушами и более высоким ростом, чем у большинства чистокровных людей. Полуэльфы лишены чужеродных глаз своих родителей-эльфов, но не присутствия их натуры, часто наделяющей их поразительной красотой, приводящей многих полуэльфов на путь художников и артистов. Несмотря на эту врожденную привлекательность, многие полуэльфы испытывают трудности с формированием прочных связей с людьми или эльфами из-за отстраненности, которую они чувствуют от обоих Наследий в целом.

Полуэльфы живут дольше, чем другие люди, часто достигая возраста около 150 лет. Это заставляет некоторых из них опасаться дружбы и романтических отношений с людьми, зная, что они, вероятно, переживут своих партнеров.

ИГРА ЗА ПОЛУЭЛЬФА PLAYING A HALF-ELF

Вы можете создать персонажа-полуэльфа, выбрав Родословие полуэльфа на 1-м уровне. Это дает вам доступ к Чертам Наследия эльфов и полуэльфов в дополнение к человеческим.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Держитесь особняком и с трудом устанавливаете близкие связи с другими;
- Решительно принимаете или отвергаете ту или иную сторону вашего происхождения;
- Тесно отождествляете себя с другими людьми со смешанным происхождением и прекрасно понимаете их.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Считают, что вы привлекательнее людей и более открыты, чем эльфы;
- Не признают вашу человеческую этническую принадлежность и культуру из-за ваших эльфийских корней;
- Недооценивают проблемы и трудности вашего положения между двумя культурами.

ПОЛУОРК HALF-ORCS

Полуорки — отпрыски человека и орка, или двух полуорков. Некоторые нетерпимые люди считают орков более похожими на монстров, чем на людей, и иногда ненавидят и боятся полуорков просто из-за их происхождения. Это обычно выталкивает полуорков на задворки общества, где одни становятся чернорабочими или пробуют себя в качестве наемников, а другие переходят на другую сторону закона, становясь жестокими преступниками. Многие из тех, кто не может вынести унижений, испытываемых в человеческом обществе, находят дом среди своего орочьего рода или обосновываются в дикой природе, чтобы жить в покое и вдали от общественного осуждения.

Люди часто полагают, что полуорки неразумны или нецивилизованны, и полуорки редко находят признание среди обществ, поддерживающих такое мнение. В племени орков полуорки часто считаются достаточно умными, чтобы стать хорошими военачальниками, но они слабее физически, чем другие орки. Многие полуорки, таким образом, обретают низкий статус в орочьем племени, если они не могут доказать свою силу.

Полуорки имеют более короткую продолжительность жизни, чем чистокровные люди, доживая примерно до 70 лет.

ИГРА ЗА ПОЛУОРКА PLAYING A HALF-ORC

Вы можете создать полуорка, выбрав Родословие на 1-м уровне. Это дает вам доступ к Чертам Наследия орков и полуорков в дополнение к человеческим.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Игнорируете, принимаете или активно противодействуете распространению стереотипов о полуорках;
- Максимально используете свои размер и силу, как физически, так и в диалоге;
- Держитесь подальше от представителей большинства других Наследий, не желая быть несправедливо отвергнутыми из-за вашего орочьего происхождения.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Предполагают, что вы преуспеваете в боевых дисциплинах, но не склонны к магическим или интеллектуальным стремлениям;
- Сочувствуют трагическим обстоятельствам, которые, как они предполагают, были связаны с вашим рождением;
- Убираются с дороги и отступают, стараясь держаться подальше от вашего гнева.

РОДОСЛОВИЯ ЛЮДЕЙ HUMAN HERITAGES

В отличие от других Наследий, люди не имеют существенных физиологических различий, определяемых их родословной. Вместо этого Родословие либо раскрывает их потенциал как народа, либо отражает происхождение от нескольких Наследий. Выберите одно из следующих человеческих Родословий на 1-м уровне.

ПОЛУЭЛЬФ HALF-ELF

Либо один из ваших родителей был эльфом, либо один или оба были полуэльфами. У вас заостренные уши и другие признаки эльфийского Наследия. Вы получаете атрибут «Эльф» и сумеречное зрение. Кроме того, вы можете выбирать Черты из списков эльфов, полуэльфов или людей каждый раз, когда вы получаете новую Черту Наследия.

ПОЛУОРК HALF-ORC

Один из ваших родителей был орком, или оба были полуорками. У вас зеленоватый оттенок кожи и другие признаки орочьего Наследия. Вы получаете Атрибут «Орк» и сумеречное зрение. Кроме того, вы можете выбирать Черты из списков орков, полуорков или людей каждый раз, когда вы получаете новую Черту Наследия.

УМЕЛЫЙ SKILLED HERITAGE

Ваша изобретательность позволяет вам обучаться самым разнообразным Навыкам. Вы получаете ранг мастерства «Обучены» в одном из Навыков по своему выбору. На пятом уровне вы получаете ранг Эксперт в выбранном Навыке.

РАЗНОСТОРОННИЙ VERSATILE HERITAGE

Многогранность и амбиции людей способствовали тому, что они стали самым распространенным Наследием во всем мире. Выберите и получите одну Общую Черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете (как и в случае с Чертой Наследия, вы можете выбрать эту Общую Черту в любой момент создания персонажа).

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ЧЕЛОВЕКА

На 1-м уровне вы получаете одну Черту Наследия, и в дальнейшем получаете дополнительные Черты Наследия каждые 4 уровня после этого (на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровнях). Как Человек, вы выбираете одну из следующих Черт.

1 УРОВЕНЬ

ПЕРЕНЯТЫЙ ЗАГОВОР ADAPTED CANTRIP

ЧЕРТА 1

ЧЕЛОВЕК

Требования: особенность Класса, позволяющая творить заклинания

Изучив множество магических традиций, вы изменили одно заклинание таким образом, чтобы оно соответствовало вашей магической традиции. Выберите один заговор из магической традиции, отличной от вашей собственной. Если у вас есть репертуар заклинаний или книга заклинаний, замените одно из заклинаний, которые вы знаете или имеете в своей книге заклинаний, выбранным. Если вы готовите заклинания без книги заклинаний (если вы, например, Жрец или Друид), одно из ваших заклинаний всегда должно быть этим выбранным заклинанием, а остальные вы подготавливаете обычным способом. Вы можете использовать это заклинание как заклинание традиции вашего Класса.

Если вы поменяете или переобучите этот заговор позже, вы можете выбрать ему замену из той же или любой другой традиции.

ДУХ СОТРУДНИЧЕСТВА COOPERATIVE NATURE

ЧЕРТА 1

ЧЕЛОВЕК

Короткая человеческая жизнь наделила вас определенным отношением к окружающим и научила с юных лет отбрасывать различия и работать с другими сообща для достижения успеха. Вы получаете ситуативный бонус +4 к проверкам Помощи (Aid) другим.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА GENERAL TRAINING

ЧЕРТА 1

ЧЕЛОВЕК

Ваша приспособляемость проявляется во владении целым рядом полезных способностей. Вы получаете Общую Черту 1-го уровня. Вы должны соответствовать требованиям в момент получения этой Черты, но если вы выберете эту Черту во время создания персонажа, ваш выбор может быть сделан на более позднем этапе, чтобы определить, какие предварительные требования вы выполняете.

Особенность: вы можете выбрать эту Черту несколько раз, выбирая каждый раз другую Общую Черту.

ВЫСОКОМЕРНОЕ УПРЯМСТВО HAUGHTY OBSTINACY

ЧЕРТА 1

ЧЕЛОВЕК

Ваше мощное эго не позволяет вам подчиняться чужим приказам. Если вы успешно выполняете спасбросок против ментального эффекта, который пытается непосредственно контролировать ваши действия, он засчитывается за критический успех. Если существо проваливает проверку действия Принуждения (Coerce) против вас, используя Запугивание (Intimidation), оно получает критический провал вместо этого (и, соответственно, не может попытаться Принудить (Coerce) вас снова в течение 1 недели).

АМБИЦИОЗНОСТЬ NATURAL AMBITION

ЧЕРТА 1

ЧЕЛОВЕК

Вы выросли амбициозной натурой, всегда стремящейся к вершинам, что ускоряет ваш прогресс в выбранной вами области. Вы получаете Черту Класса 1-го уровня для вашего Класса. Вы должны соответствовать требованиям в момент получения этой Черты, но если вы выберете эту Черту во время создания персонажа, ваш выбор может быть сделан на более позднем этапе, чтобы определить, какие предварительные условия вы выполняете.

ПРИРОДНАЯ СМЕКАЛКА NATURAL SKILL

ЧЕРТА 1

ЧЕЛОВЕК

Ваша природная смекалка позволяет вам овладеть самыми разнообразными навыками. Вы получаете ранг мастерства «Обучен» в двух Навыках по вашему выбору.

НЕТРАДИЦИОННОЕ ВООРУЖЕНИЕ UNCONVENTIONAL WEAPONRY

ЧЕРТА 1

ЧЕЛОВЕК

Вы ознакомились с конкретным оружием, возможно, из другого Наследия или культуры. Выберите необычное простое или боевое оружие с атрибутом, соответствующим Наследию (например, дварфам, гоблинам или оркам) или распространенное в другой культуре. Вы получаете доступ к этому оружию, и для определения вашего мастерства обращения с оружием, оно считается простым оружием. Если вы обучены всему боевому оружию, вы можете выбрать необычное продвинутое оружие с таким атрибутом. Вы получаете доступ к этому оружию, и при определении вашего мастерства владения этим оружием, оно считается боевым оружием.

5 УРОВЕНЬ

АДЕПТ АДАПТАЦИИ ADAPTIVE ADEPT

ЧЕРТА 5

ЧЕЛОВЕК

Требования: Черта Перенятый Заговор (Adapted Cantrip), возможность творить заклинания 3-го круга

Вы продолжаете приспосабливать свою магию, чтобы смешать традиции вашего Класса с вашими перенятыми традициями. Выберите заговор или заклинание 1-го круга из той же магической традиции, что и ваш заговор от черты Перенятый Заговор (Adapted Cantrip). Вы получаете это заклинание, добавляя его в свой репертуар заклинаний, книгу заклинаний или подготовленные заклинания, как и заговор из взятой ранее Черты. Вы можете творить это заклинание как заклинание магической традиции вашего Класса. Если вы выбираете заклинание 1-го круга, вы не получаете доступа к повышенным версиям этого заклинания, то есть вы не можете подготовить их, если вы готовите заклинания, и вы не можете их выучить или выбрать перенятое заклинание в качестве избранного заклинания, если у вас есть репертуар заклинаний.

ЛОВКИЙ ИМПРОВИЗАТОР CLEVER IMPROVISER

ЧЕРТА 5

ЧЕЛОВЕК

Вы научились справляться с задачами даже тогда, когда плохо разбираетесь в вопросе. Вы приобретаете Общую Черту Неподготовленная Импровизация (Untrained Improvisation). Кроме того, вы можете использовать действия Навыка, которые обычно требуют от вас ранга «Обучен», даже если вы не обучены.

9 УРОВЕНЬ

ДУША КОМПАНИИ COOPERATIVE SOUL

ЧЕРТА 9

ЧЕЛОВЕК

Требования: Дух Сотрудничества (Cooperative Nature)

Вы развили глубокую душевную связь со своими товарищами и поддерживаете с ними еще большую степень сотрудничества. Если вы, по крайней мере, Эксперт в Навыке, в проверке которого вы помогаете (Aid), вы получаете успех при любом броске, который не приводит к критическому успеху.

НЕВЕРОЯТНАЯ ИМПРОВИЗАЦИЯ INCREDIBLE IMPROVISATION

ЧЕРТА 9

ЧЕЛОВЕК

Требования: Ловкий Импровизатор (Clever Improviser);

Частота: один раз в день;

Триггер: вы проходите проверку, используя Навык, которому не обучены

Внезапно озарение сглаживает вашу неопытность в использовании Навыка. Вы получаете ситуативный бонус + 4 к этой проверке Навыка.

ПОЛИМАТ MULTITALENTED

ЧЕРТА 9

ЧЕЛОВЕК

Вы научились с легкостью распределять свое внимание между несколькими Классами. Вы получаете мультиклассовую Черту Посвящения (multiclass dedication feat) 2-го уровня (подробнее о мультиклассовых архетипах см. стр. 219), даже если вы не можете взять еще одну Черту Посвящения, пока не возьмете больше Черт из вашего текущего архетипа. Если вы полуэльф, вам не нужно соответствовать требованиям Черты, связанным с величинами Основных Характеристик.

13 УРОВЕНЬ

ЭКСПЕРТ НЕТРАДИЦИОННОГО ВООРУЖЕНИЯ UNCONVENTIONAL EXPERTISE

ЧЕРТА 13

ЧЕЛОВЕК

Требования: Черта Нетрадиционное Вооружение (Unconventional Weaponry), ранг мастерства «Обучен» в том оружии, которое вы выбрали для черты Нетрадиционное Вооружение

Вы продолжаете развивать свои навыки во владении нетрадиционными видами оружия. Всякий раз, когда вы получаете Особенность Класса, которая дает вам уровень мастерства Эксперт или выше в определенном оружии, вы также получаете этот ранг мастерства в оружии, которое вы выбрали в качестве нетрадиционного вооружения.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ПОЛУЭЛЬФА И ПОЛУОРКА

Человек с эльфийской или орочьей кровью называется полуэльфом или полуорком соответственно, что выражается соответствующим Родословием. Если у вас есть Родословие полуэльфа или полуорка, вы можете выбрать из дополнительных Черт Наследия, недоступных другим людям.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ПОЛУЭЛЬФА

Следующие Черты доступны полуэльфам.

1 УРОВЕНЬ

ЭЛЬФИСКИЙ АТАВИЗМ ELF ATAVISM

ЧЕРТА 1

ПОЛУЭЛЬФ

Ваша эльфийская половина ярко выражена, из-за чего вы имеете гораздо более эльфийские черты, чем большинство полуэльфов. Возможно, вы также выросли среди эльфов, впитав Родословие своих эльфийских предков. Вы получаете преимущества эльфийского Родословия вашего эльфийского родителя или предков. При этом обычно вы не можете выбрать Родословие, которое зависит от эльфийской особенности, которой у вас нет, или улучшает ее. Например, вы не можете получить способность пещерного эльфа к ночному зрению, если у вас нет сумеречного зрения. В таких случаях, по усмотрению Ведущего, вы можете получить другое преимущество.

Особенность: Вы можете взять эту Черту только на 1-м уровне, и вы не можете заменить или получить эту Черту посредством Переобучения.

5 УРОВЕНЬ

ВДОХНОВЕНИЕ ДЕЙСТВИЕМ INSPIRE IMITATION

ЧЕРТА 5

ПОЛУЭЛЬФ

Ваши действия вдохновляют ваших союзников на великие свершения. Всякий раз, когда вы критически преуспеваете в проверке Навыка, вы автоматически имеете право использовать реакцию Помощи (Aid), для того чтобы попытаться помочь союзнику, использующему тот же Навык, даже не тратя действия на подготовку к этому.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ ОЧАРОВАНИЕ SUPERNATURAL CHARM

ЧЕРТА 5

ПОЛУЭЛЬФ

Эльфийская магия в вашей крови проявляется как сила, которую вы можете использовать, чтобы стать привлекательнее и соблазнительнее. Вы можете использовать заклинание *очарование (charm)* 1-го уровня как мистическое врожденное заклинание один раз в день.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ПОЛУОРКА

Следующие Черты доступны полуоркам. Некоторые из этих Черт встречаются и у других гуманоидов с орочьей кровью и имеют атрибут «орк», в то время как другие специфичны для полуорков и обозначены атрибутом «полуорк».

1 УРОВЕНЬ

ПЕРЕГОВОРЩИК С МОНСТРАМИ MONSTROUS PEACEMAKER

ЧЕРТА 1

ПОЛУОРК

Ваша двойственная природа дала вам уникальный взгляд на жизнь, который позволяет вам преодолеть разрыв между людьми и теми разумными существами, которых большинство народов считают монстрами. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Дипломатии (Diplomacy) против негуманоидных разумных существ и против гуманоидов, которые не признаются в человеческом обществе (по усмотрению Ведущего, но обычно, по крайней мере, включая гигантов, гоблинов, кобольдов и орков). Вы также получаете этот бонус при проверках Восприятия, чтобы Определить Мотив (Sense Motive) таких существ.

СВИРЕПОСТЬ ОРКА ORC FEROCITY

ЧЕРТА 1

ОРК

Частота: один раз в день.

Триггер: ваши ПЗ оказываются уменьшены до 0, но вы при этом не становитесь убиты

Ярость битвы течет в вашей крови, и вы отказываетесь падать от полученных ран. Вы избегаете состояния «без сознания» (knocked out) и ваши ПЗ остаются равными 1, но состояние «ранен» (wounded) увеличивается на 1.

ЗОРКОСТЬ ОРКА ORC SIGHT

ЧЕРТА 1

ПОЛУОРК

Требования: сумеречное зрение

Ваша орочья кровь достаточно сильна, чтобы дать вам острое зрение ваших предков орков. Вы приобретаете ночное зрение, позволяющее вам видеть в темноте и при низком освещении так же хорошо, как и при ярком свете. Однако в темноте вы видите все в черно-белых тонах.

Особенность: вы можете взять эту Черту только на 1-м уровне, и вы не можете заменить или получить эту Черту посредством Переобучения.

ОРОЧЬИ СУЕВЕРИЯ ORC SUPERSTITION

ЧЕРТА 1

КОНЦЕНТРАЦИЯ ОРК

Триггер: вы собираетесь сделать спасбросок против заклинания или магического эффекта

Вы защищаете себя от магии, полагаясь на методы, полученные из культурных поверий орков. Вы получаете ситуативный бонус +1 к вашему спасброску против инициировавшего реакцию заклинания или магического эффекта.

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ОРКОВ ORC WEAPON FAMILIARITY

ЧЕРТА 1

ОРК

В бою вы предпочитаете жестокое оружие, традиционное для ваших предков-орков. Вы обучены владению фальшионом и большой секирой. Кроме того, вы получаете доступ ко всему необычному оружию орков. Для вас боевое оружие орков считается простым оружием, а продвинутое оружие орков - боевым оружием.

5 УРОВЕНЬ

КРОВАВАЯ БОЙНЯ ORC WEAPONCARNAGE

ЧЕРТА 5

ОРК

Требования: Владение Оружием Орков (Orc Weapon Familiarity)

Вы безжалостно эффективны с оружием ваших предков орков. Всякий раз, когда вы наносите критический удар, используя фальшион, большую секиру или оружие орков, вы применяете критический эффект специализации оружия.

БОЕВОЙ АЗАРТ VICTORIOUS VIGOR

ЧЕРТА 5

ОРК

Триггер: вы доводите противника до 0 ПЗ

Ваши победы в битве наполняют вас гордостью и придают сил, чтобы сражаться немного дольше, игнорируя раны. Вы получаете временные ПЗ, равные вашему модификатору Выносливости, до конца вашего следующего хода.

9 УРОВЕНЬ

ГЛУБОКИЕ ОРОЧЬИ СУЕВЕРИЯ PERVASIVE SUPERSTITION

ЧЕРТА 9

ОРК

Требования: Орочьи Суеверия (Orc Superstition)

Вы упражняетесь в древних ментальных практиках орков и пропитываетесь их суевериями, чтобы защитить себя от вредоносной магии. Вы всегда получаете ситуативный бонус +1 к спасброскам против заклинаний и магических эффектов.

13 УРОВЕНЬ

НЕВЕРОЯТНАЯ СВИРЕПОСТЬ INCREDIBLE FEROCITY

ЧЕРТА 13

ОРК

Требования: Свирепость Орка (Orc Ferocity)

Получив время, чтобы оправиться от почти смертельной раны, вы можете восстановить свою Свирепость и выдержать дополнительные добивающие удары. Вы можете использовать Свирепость Орка с частотой один раз в час, а не один раз в день.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ ОРКОВ ORC WEAPON EXPERTISE

ЧЕРТА 13

ОРК

Требования: Владение Оружием Орков (Orc Weapon Familiarity)

Ваше орочье происхождение сочетается с вашей классовой подготовкой, увеличивая ваш навык владения оружием орков. Когда вы приобретаете Особенность Класа, дающую уровень мастерства Эксперт или выше в определенных видах оружия, вы также получаете этот ранг для фальшиона, большой секиры и всего оружия орков, владению которым вы обучены.

ЭЛЬФ ELF

Как древний народ, эльфы были свидетелями больших перемен и обладают точкой зрения, которая может прийти только от наблюдения за сменой эпох. Покинув мир в древние времена, они вернулись на изменившиеся земли, и все еще борются за возвращение своих родных домов, прежде всего, из лап ужасных демонов, вторгшихся в часть эльфийских земель. Для многих эльфы являются объектами благоговения: грациозные и прекрасные, с множеством талантов и огромными знаниями. Между собой, однако, эльфы придают гораздо большее значение личной свободе, чем соблюдению этих идеалов.

Эльфы сочетают в себе иномирную грацию, острый ум и таинственное очарование образом, притягивающим представителей других Наследий. Они нередко алчут знаний, и их исследования часто доходят до такого уровня детализации, который большинство не столь долгоживущих народов считают избыточным или даже бессмысленным. Цена доброты и красоты, эльфы всегда стремятся улучшить свои манеры, внешний вид и культуру.

Эльфы часто довольно замкнуты и погружены в тайны своих рощ и кланов. Они не спешат заводить дружбу вне своих родственников, но этому есть причина: они тонко и тщательно приспосабливаются к своему окружению и товарищам. В этом приспособлении есть и физический элемент, но само изменение заметно глубже, чем просто поверхностное.

Эльфы, которые проводят свою жизнь среди короткоживущих народов, часто развивают искаженное восприятие собственной смертности и склонны становиться угрюмыми, наблюдая за тем, как поколение за поколением их товарищи стареют и умирают. Этих эльфов называют Покинутыми (Forlorn).

Если вы хотите, чтобы персонаж был волшебным, мистическим и таинственным, вам следует играть за эльфа.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Тщательно контролируете свои отношения с представителями Наследий, обладающих более короткой продолжительностью жизни и либо соблюдаете осторожную эмоциональную дистанцию, либо смирились с тем, что переживете их;
- Увлекаетесь специфичными или таинственными дисциплинами просто ради овладения ими;
- Имеете такие особенности, как цвет глаз, тон кожи, волосы или манеры, отражающие окружающую среду, в которой вы живете.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Фокусируются на вашей внешности, либо восхищаясь вашей грацией, либо обращаясь с вами так, как будто вы физически хрупки;
- Предполагают, что вы практикуетесь в стрельбе из лука, владеете заклинаниями, сражаетесь с демонами и владеете в совершенстве одним или несколькими видами изящных искусств;
- Беспокоятся, что вы украдкой смотрите на них свысока или чувствуют, что вы снисходительны и отчуждены.

ВНЕШНОСТЬ PHYSICAL DESCRIPTION

Эльфы, как правило, выше людей, но обладают более хрупким и изящным сложением и длинными заостренными ушами. Они имеют широкие миндалевидные глаза, с большими и яркими зрачками, которые занимают всю видимую часть глаза. Эти зрачки придают им чужеродный вид и позволяют видеть четко даже при очень слабом освещении.

Эльфы постепенно приспосабливаются к окружающей среде и своим спутникам, и они часто приобретают физические черты, отражающие их среду обитания. Например, у эльфа, веками жившего в дремучих лесах, могут быть зеленые волосы и узловатые пальцы, а у того, кто жил в пустыне, - золотистые зрачки и кожа. Эльфийский костюм, как и сами эльфы, имеет тенденцию отражать их окружение. Эльфы, живущие в лесах и других диких местах, носят одежду, которая сливается с ландшафтом и флорой их домов, в то время как те, кто живет в городах, как правило, одеты по последней моде.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

6

РАЗМЕР

Средний

СКОРОСТЬ

30 футов

ПОВЫШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Ловкость
Интеллект
Свободное

ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выносливость

ЯЗЫКИ

Общий
Эльфийский
Количество дополнительных языков зависит от вашего модификатора Интеллекта (если он положительный). Выберите из небесного, гоблинского, гномьего, гнолльского, драконьего, орочьего, сивьяна и любых других, к которым у вас есть доступ (например, из распространенных в вашем регионе).

АТРИБУТЫ

Эльф
Гуманоид

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ

Вы можете видеть при тусклом освещении, как при ярком свете, поэтому вы игнорируете скрытое состояние существ из-за недостаточного освещения.

Эльфы достигают физической зрелости примерно в возрасте 20 лет, хотя другие эльфы не считают их полностью эмоционально зрелыми до тех пор, пока они не приблизятся к концу своего первого столетия, когда они наберутся опыта, сменят несколько социальных и экономических амплуа и переживут поколение более короткоживущего народа. Типичный эльф может дожить до 600 лет.

ОБЩЕСТВО SOCIETY

Эльфийская культура глубока и богата, но находится в упадке. Их общество достигло пика тысячелетия назад, задолго до того, как они покинули мир, чтобы избежать великого бедствия. С момента возвращения они стремятся к возрождению, но восстановление - нелегкая задача. Их врожденное терпение и разумное любопытство делают эльфов превосходными мудрецами, философами и волшебниками, а их общества построены на присущих им знаниях и чувстве прекрасного. Архитектура эльфов демонстрирует глубокое понимание ими красоты, а эльфийские города - удивительные произведения искусства.

Эльфы придерживаются глубоко укоренившихся идеалов индивидуализма, позволяя каждому эльфу изучить несколько профессий, прежде чем приступить к конкретному занятию или увлечению, которые подходят им лучше всего. Эльфы долгое время не прощают своих обидчиков, которых эльфы называют *илдулиэль* (*ilduliel*), но со временем даже эти антагонистические отношения могут перерасти в дружбу.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ И РЕЛИГИЯ ALIGNMENT AND RELIGION

Эльфы часто эмоциональны и своенравны, но они придерживаются высоких идеалов. Таким образом, многие эльфы хаотично-добры. Они предпочитают божеств, которые разделяют их любовь ко всему мистическому и художественному. Среди фаворитов - Дезна и Шелин, первая - за ее жажду к чудесам, а вторая - за ее покровительство искусству. Калистрия - самая известная среди эльфийских божеств, поскольку она олицетворяет многие эльфийские идеалы, возведенные в абсолют.

ИМЕНА NAMES

Эльф держит свое личное имя в секрете внутри своей семьи, называя прозвище при встрече с другими. Это прозвище может меняться со временем, из-за событий в жизни эльфа или даже по прихоти. Один эльф мог быть известен под многими именами благодаря своему окружению в разных возрастах и регионах. Эльфийские имена состоят из нескольких слогов и должны звучать нараспев — по крайней мере, на эльфийском языке. Они так часто заканчиваются на «- эль» или «- ара», что другие культуры иногда избегают имен, заканчивающихся на эти слоги, чтобы не звучать слишком по-эльфийски.

ПРИМЕРЫ ИМЕН SAMPLE NAMES

Аэрель, Амранерала, Каладрель, Дардлара, Фаунра, Хельдалель, Джафаль, Ланлисс, Опараль, Сельдлон, Сумраль, Талафель, Тессара, Варизель, Яландлара, Зордлон

РОДОСЛОВИЯ ЭЛЬФОВ ELF HERITAGES

Эльфы живут долго и приспосабливаются к окружающей среде, прожив там долгое время. Выберите одно из следующих эльфийских Родословий на 1-ом уровне.

МОРОЗНЫЙ ЭЛЬФ ARCTIC ELF

Вы жили далеко на замерзшем севере и приобрели невероятную устойчивость к морозной среде, которая дает вам Сопротивление к холоду, равное половине вашего уровня (минимум 1). Вы относитесь к эффектам холода окружающей среды так, как если бы они были на одну градацию слабее (невероятный холод становится экстремальным, экстремальный становится сильным и так далее).

ПЕЩЕРНЫЙ ЭЛЬФ CAVERN ELF

Вы родились или провели много лет в подземных туннелях или пещерах, где мало света. Вы получаете ночное зрение.

ВИДЯЩИЙ ЭЛЬФ SEER ELF

У вас есть врожденная способность обнаруживать и понимать магические явления. Вы можете использовать заговор *обнаружение магии* (*detect magic*) как мистическое врожденное заклинание неограниченное число раз. Заговор повышается до круга заклинания, равного половине вашего уровня, округленного вверх.

Кроме того, вы получаете ситуативный бонус +1 при попытках Опознать Магию (Identify Magic) и Расшифровать Текст (Decipher Writing) магической природы. Эти действия обычно используют навыки: Мистика (Arcana), Природа (Nature), Окультизм (Occultism) или Религия (Religion).

ЭЛЬФЫ-АВАНТЮРИСТЫ

Многие эльфы отправляются на поиски красоты и новых открытий.

Типичные Происхождения: Посол (Emissary), Охотник (Hunter), Аристократ (Noble), Ученый (Scholar) или Разведчик (Scout).

Эльфы часто становятся Рейнджерами или Плутами, пользуясь своей Ловкостью, и Алхимиками или Волшебниками, следуя своему любознательному Интеллекту.

ЭЛЬФ ШЕЛЕСТА WHISPER ELF

Ваш тонкий слух способен уловить даже малейший шорох. Пока вы можете слышать нормально, вы можете использовать действие Поиска (Seek), чтобы почувствовать необнаруженных (undetected) существ в 60-футовом конусе вместо 30-футового конуса. Вы также получаете ситуативный бонус + 2 при попытках заметить необнаруженных (undetected) существ, которых вы можете услышать в пределах 30 футов с помощью действия Поиск.

ЛЕСНОЙ ЭЛЬФ WOODLAND ELF

Вы приспособились к жизни в лесу или глубоких джунглях, и вы знаете, как лазать по деревьям и использовать листву в своих интересах. Когда вы Взбираетесь (Climbing) на деревья, лианы и другую растительность, вы двигаетесь с половиной своей Скорости при успехе и на полной Скорости при критическом успехе (и вы двигаетесь на полной скорости при успешном результате, если у вас есть черта Быстрое Лазание (Quick Climb)). Это не оказывает никакого эффекта, если вы используете Скорость Лазания (Climb Speed).

Находясь в лесистой местности, вы всегда можете использовать действие Занять Укрытие (Take Cover), чтобы получить укрытие, даже если рядом нет препятствия, за которым вы могли бы укрыться.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ЭЛЬФОВ

На 1-м уровне вы получаете одну Черту Наследия, и в дальнейшем получаете дополнительные Черты Наследия каждые 4 уровня после этого (на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровнях). Как Эльф, вы выбираете одну из следующих Черт.

1 УРОВЕНЬ

ДОЛГОЖИТЕЛЬ ANCESTRAL LONGEVITY

ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Требования: возраст не менее 100 лет

За прожитые годы вы накопили огромный багаж знаний. Во время ежедневных приготовлений вы можете размышлять о своем жизненном опыте, чтобы получить ранг Обучены (trained) для одного Навыка по вашему выбору. Это повышение Навыка длится до следующих приготовлений. Поскольку это повышение ранга мастерства в Навыке является временным, вы не можете использовать его в качестве условия для дальнейшего повышения Навыка или постоянной способности персонажа, такой, как Черта.

ЗНАНИЯ ЭЛЬФОВ ELVEN LORE

ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Вы изучали традиционные эльфийские искусства, обучались тайной магии и наблюдали мир вокруг вас. Вы получаете ранг мастерства «Обучены» в навыках Мистика (Arcana) и Природа (Nature). Если вы уже обучены одному из этих Навыков (например, от вашего Происхождения или Класса), вы вместо этого можете обучиться другому необученному Навыку по вашему выбору. Вы также Обучены навыку Знания Эльфов (Elven Lore).

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ЭЛЬФОВ ELVEN WEAPON FAMILIARITY

ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Вы предпочитаете луки и другое изящное оружие. Вы обучены обращению с длинными луками, композитными длинными луками, длинными мечами, рапирами, короткими луками и композитными короткими луками.

Вы также получаете доступ ко всем необычным видам оружия эльфов. Для определения вашего мастерства обращения с оружием, боевое оружие эльфов считается простым оружием, а продвинутое оружие эльфов - боевым оружием.

ПОКИНУТЫЙ FORLORN

ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Наблюдая за тем, как ваши друзья стареют и умирают, вы стали угрюмее, но эта угрюмость также защищает вас от негативных эмоций. Вы получаете ситуативный бонус + 1 к спасброскам против эффектов с атрибутом Эмоция. Ваши успешные броски против таких эффектов, считаются как критический успех.

ПРОВОРНЫЙ NIMBLE ELF

ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Каждое ваше движение отточено. Ваша Скорость увеличивается на 5 футов.

ИНОМИРНАЯ МАГИЯ OTHERWORLDLY MAGIC

ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Ваша эльфийская магия проявляется как простое мистическое заклинание, даже если вы формально не обучены магии. Выберите один заговор из списка мистических заклинаний (страница 307). Вы можете использовать этот заговор как мистическое врожденное заклинание неограниченное число раз. Заговор повышается до круга заклинания, равного половине вашего уровня, округленного вверх.

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ ВИД UNWAVERING MIEN

ЧЕРТА 1

ЭЛЬФ

Ваш мистический самоконтроль и медитации позволяют вам сопротивляться внешним воздействиям на ваше сознание. Всякий раз, когда на вас воздействует эффект с ментальным атрибутом с продолжительностью минимум 2 раунда, вы можете уменьшить его длительность на 1 раунд.

Вы по-прежнему нуждаетесь в естественном сне, но вы рассматриваете результаты своих спасбросков против эффектов, которые заставили бы вас уснуть, на одну степень успеха выше. Т.е. провал возможен только при критическом провале. Это защищает только от эффектов сна, а не от других форм потери сознания.

5 УРОВЕНЬ

ТЕРПЕНИЕ ДОЛГОЖИТЕЛЯ AGELESS PATIENCE

ЧЕРТА 5

ЭЛЬФ

Будучи долгожителем, вы выбираете неспешный темп в работе и не жалеете времени на тщательный и скрупулезный подход. Вы можете добровольно потратить в два раза больше времени, чем обычно, на проверку Восприятия или какого-либо Навыка, чтобы получить ситуативный бонус +2 к этой проверке. Вы также игнорируете натуральную 1 и получаете критический провал, только если ваш результат на 10 ниже, чем СЛ. Например, вы можете получить эти преимущества, если потратите 2 действия на Поиск, что обычно занимает 1 действие. Вы можете также получить эти преимущества во время исследования или в свободное время, потратив на выполнение задачи в два раза больше времени, чем обычно.

Ведущий может определить, что ситуация не принесет вам выгоды, если задержка будет затруднять получение успеха, например, в случае напряженных переговоров с нетерпеливым существом.

ИЗЯЩНОЕ ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ ЭЛЬФОВ ELVEN WEAPON ELEGANCE

ЧЕРТА 5

ЭЛЬФ

Требования: Владение Оружием Эльфов (Elven Weapon Familiarity)

Вы специализируетесь на оружии ваших эльфийских предков и особенно смертоносны, когда используете его. Всякий раз, когда вы наносите критический Удар, используя оружие эльфов или один из видов оружия, перечисленных в черте Владение Оружием Эльфов (Elven Weapon Familiarity), вы применяете критический эффект специализации оружия.

9 УРОВЕНЬ

ЭЛЬФИЙСКАЯ ПОСТУПЬ ELF STEP ➡

ЧЕРТА 9

ЭЛЬФ

Вы двигаетесь словно в грациозном танце, и даже шагаете широко и свободно. Вы совершаете два действия Шаг (Step) последовательно.

ДОЛГОЖИТЕЛЬ-ЭКСПЕРТ EXPERT LONGEVITY ➡

ЧЕРТА 9

ЭЛЬФ

Требования: Долгожитель (Ancestral Longevity)

Вы продолжали совершенствовать знания и навыки, которые приобрели за свою долгую жизнь. Когда вы выбираете Навык, которому нужно обучаться с помощью Черты Долгожитель (Ancestral Longevity), вы также можете выбрать Навык, в котором вы уже Обучены, и стать Экспертом в этом Навыке. Это продолжается до тех пор, пока вы не переподготовите другой Навык за счет черты Долгожитель.

По истечении срока действия эффектов Черты Долгожитель (Ancestral Longevity) и Долгожитель-эксперт (Expert Longevity) вы можете переобучить один из своих Навыков. Увеличение уровня мастерства в Навыке, которое вы получаете от этой переподготовки, должно либо сделать вас обученным Навыку, который вы выбрали с помощью черты Долгожитель, либо сделать вас Экспертом в Навыке, который вы выбрали с помощью черты Долгожитель-эксперт.

13 УРОВЕНЬ

ДОЛГОЖИТЕЛЬ-УНИВЕРСАЛ UNIVERSAL LONGEVITY ➡

ЧЕРТА 13

ЭЛЬФ

Требования: Долгожитель-Эксперт (Expert Longevity)

Частота: Один раз в день

Вы отточили свою способность работать с Навыками, которые вы узнали за свою долгую жизнь, так что вы почти никогда не являетесь действительно необученными в том или ином навыке. Вы вспоминаете свой жизненный опыт, меняя выбранные вами при помощи черт Долгожитель (Ancestral Longevity) и Долгожитель-эксперт (Expert Longevity).

ЭЛЬФ

Требования: Владение Оружием Эльфов (Elven Weapon Familiarity)

Ваше эльфийское происхождение сочетается с вашей классовой подготовкой, увеличивая ваш навык владения эльфийским оружием. Когда вы приобретаете Особенность Класса, дающую ранг мастерства Эксперт или выше в определенных видах оружия, вы также получаете этот ранг в длинных луках, композитных длинных луках, длинных мечах, рапирах, коротких луках, композитных коротких луках и всем эльфийском оружию, владению которым вы обучены.

ПРОИСХОЖДЕНИЯ BACKGROUNDS

Происхождения позволяют создавать персонажа на основе его жизненного опыта до начала приключений. Это следующий шаг в истории его жизни после Наследия, которое отражает обстоятельства его рождения. Происхождение будущего героя может помочь вам лучше представить его и узнать больше о его личности, а также подсказать, в каких вещах он, вероятно, разбирается. Подумайте, какие события подтолкнули вашего персонажа на путь приключений и как эти обстоятельства соотносятся с его прошлым.

На 1-м уровне, когда вы создаете своего персонажа, вы выбираете Происхождение. Это решение окончательно; вы не можете изменить его на более поздних этапах. Каждое Происхождение из перечисленных здесь дает два повышения Характеристики, Черту Навыка и уровень мастерства «Обучен» в двух Навыках, один из которых является навыком Знание (Lore). Если вы получаете ранг мастерства «Обучен» в навыке за счет Происхождения, а затем получите его в том же Навыке за счет 1-го уровня вашего Класа, вместо этого вы сможете выбрать другой Навык на ваше усмотрение.

Навык Знание (Lore) представляет собой глубокие познания в определенной области и описан на странице 247. Если Навык Знание включает в себя выбор (например, выбор типа местности), объясните свои предпочтения Ведущему, который примет решение об уместности вашего выбора. Если вам нужны некоторые предложения, на боковой панели «Общие категории знаний» на странице 248 перечислены некоторые разновидности навыка Знание, которые подходят для большинства кампаний.

Черты Навыков расширяют ваши возможности в определенных Навыках и указаны в Главе 5: Черты.

АДВОКАТ BARRISTER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Груды юридических пособий, строгие учителя и опыт работы в зале суда научили вас разбираться в вопросах права. Вы способны организовать обвинение или защиту в суде, и вы, как правило, стараетесь быть в курсе местных законов, поскольку, не ровён час, придется столкнуться с ними лично.

Выберите два повышения Характеристики. Одно - Интеллект или Харизма, и одно - свободное повышение.

Вы обучены навыкам Дипломатия (Diplomacy) и Знание Права (Legal Lore). Вы получаете Черту Навыка Публичное Выступление (Group Impression).

АКРОБАТ ACROBAT

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы зарабатывали себе на жизнь, выступая в качестве акробата, будь то в цирке или на улице. Возможно, вы обратились к стезе приключенца, когда деньги иссякли, или просто решили найти своим навыкам лучшее применение.

Выберите два повышения Характеристики. Одно - Сила или Ловкость, и одно свободное повышение.

Вы обучены Навыкам Акробатика (Acrobatics) и Знание Циркового Искусства (Circus Lore). Вы получаете Черту Навыка Устойчивое Равновесие (Steady Balance).

АРИСТОКРАТ NOBLE

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Для простых людей жизнь дворянина кажется идиллической роскошью, но, воспитываясь в среде честолобивого дворянства, вы познаете действительность: удел дворянина - это обязательства и интриги. Независимо от того, стремитесь ли вы избежать своих обязанностей путем приключений или улучшить свое положение, вы променяли шелка и пышность на пыль дорог.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Общество (Society) и, на ваш выбор, Знание Генеалогии (Genealogy Lore) или Знание Геральдики (Heraldry Lore). Вы получаете Черту Навыка Придворные Манеры (Courtly Graces).

АРТИСТ ENTERTAINER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Благодаря образованию в области искусства или упорной практике вы научились развлекать толпу. Вы могли быть актером, танцором, музыкантом, уличным фокусником или выступать в любом другом амплуа. Выберите два повышения Характеристики. Одно – Ловкость или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Выступление (Performance) и Театральные Знания (Theater Lore). Вы получаете Черту Навыка Увлекательное Выступление (Fascinating Performance).

БАРМЕН BARKEEP

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы профессионально умеете пять вещей: делать алкоголь, пить, полировать кружки, выпивать и, наконец, надираться. Вы работали в баре, где научились много пить, не пьянея, и шумно общаться.

Выберите два повышения Характеристики. Одно - Выносливость или Харизма, и одно - свободное повышение.

Вы обучены навыкам Дипломатия (Diplomacy) и Знание Алкоголя (Alcohol Lore). Вы получаете Черту Навыка Общительный Событульник (Hobnobber).

БОЕЦ WARRIOR

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

В молодости вы вступили в ряды военных в качестве наемника, бойца, защищающего паломников, или члена ополчения или армии. Возможно, вы захотели вырваться из-под гнета дисциплины этих военизированных образований, или же вы всегда и были таким же независимым воином, как сейчас.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Выносливость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Запугивание (Intimidation) и Знание Ведения Войны (Warfare Lore). Вы получаете Черту Навыка Пугающий Взгляд (Intimidating Glare).

БРОДЯГА NOMAD

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Скитаясь по миру, вы научились основам тактики выживания на дороге и в неведомых землях, обходясь немногими припасами и еще меньшим комфортом. Как искатель приключений, вы все еще путешествуете, часто в еще более опасные места.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Выносливость или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Выживание (Survival) и Знание (Lore), связанному с одним типом местности, в которой вы путешествовали (например, Знание Пустынь или Знание Болот). Вы получаете Черту Навыка Уверенность (Assurance) в Выживании (Survival).

ГЛАДИАТОР GLADIATOR

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Кровавые игры на арене научили вас искусству боя. Прежде чем вы достигли истинной славы, вы покинули арену (или сбежали оттуда), чтобы исследовать мир. Ваше умение проливать кровь и привлекать внимание толпы окупится в новой жизни авантюриста.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Харизма, второе – свободное. Вы обучены навыкам Выступление (Performance) и Знания Гладиаторов (Gladiatorial Lore). Вы получаете Черту Навыка Впечатляющее Выступление (Impressive Performance).

ДЕТЕКТИВ DETECTIVE

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы раскрывали преступления в качестве полицейского инспектора или работали на богатых клиентов в качестве частного детектива. Вы могли стать авантюристом ради вашего следующего большого дела, но, вероятно, это было связано с результатом или последствиями предыдущего.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Общество (Society) и Знания Преступного Мира (Underworld Lore). Вы получаете Черту Навыка Школа Улиц (Streetwise).

ДЕЯТЕЛЬ ИСКУССТВА ARTIST

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Ваше искусство — это ваша самая большая страсть, какую бы форму оно ни принимало. Приключения могут помочь вам найти вдохновение или просто стать способом выжить, пока вы не станете всемирно известным деятелем искусства.

Выберите два повышения Характеристики. Одно - Ловкость или Харизма, а другое - свободное.

Вы обучены навыку Ремесло и навыку Знание Искусств (Art Lore). Вы получаете Черту Навыка Профессиональное Ремесло (Specialty Crafting).

ДИТЯ УЛИЦ STREET URCHIN

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы зарабатывали на жизнь тем, что обчищали карманы на улицах большого города, не зная, когда сможете поесть в следующий раз. В то время как некоторые отправляются в приключения для славы, вы делаете это, чтобы выжить.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Ловкость или Выносливость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Воровство (Thievery) и Знание города, в котором вы жили как уличный мальчишка (например, Знание Авессалома или Знание Магнимара). Вы получаете Черту Навыка Карманник (Pickpocket).

ДРЕССИРОВЩИК ЖИВОТНЫХ ANIMAL WHISPERER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы всегда чувствовали связь с животными, и это послужило толчком, чтобы научиться их дрессировать. Во время путешествия вы постоянно сталкиваетесь с различными существами, находя с ними общий язык.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Мудрость или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены Навыку Природа (Nature) и навыку Знание (Lore), относящемуся к одной местности, населенной животными, на ваше усмотрение (например, Знание Равнин или Знание Болот). Также вы получаете Черту Навыка Дрессировка Животного (Train Animal).

ЖЕСТЯНИК TINKER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы не можете унять зуд желания решать различные проблемы через создание всевозможных мелких устройств. Ваши инженерные навыки принимают особенно творческий оттенок, и никто не знает, что вы придумаете в следующий раз. Это может быть гениальное устройство с огромным потенциалом... или оно может взорваться.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Ловкость или Интеллект, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Ремесло (Crafting) и Инженерные Знания (Engineering Lore). Вы получаете Черту Навыка Профессиональное Ремесло (Specialty Crafting).

ИГРОК GAMBLER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Волнение от ожидания выигрыша вовлекало вас в азартные игры. Возможно, это была побочная статья дохода, которая померкла по сравнению с реальным риском приключений, или вы могли попасть в трудные времена из-за вашего пристрастия к игре и увидели в пути авантюриста выход из порочного круга.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Ловкость или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Обман (Deception) и Знание Азартных Игр (Games Lore). Вы получаете Черту Навыка Обмани Меня! (Lie to Me).

КУРСАНТ MARTIAL DISCIPLE

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы посвятили себя интенсивным тренировкам и тщательному обучению, чтобы стать великим воином. Школа, которую вы посещали, могла быть традиционным монастырем, элитной военной академией или местным филиалом престижной организации наемников.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Ловкость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Акробатика (Acrobatics) или Атлетика (Athletics). Вы получаете Черту Навыка: Кошачье Приземление (Cat Fall), если выбрали Акробатику или Быстрый Прыжок (Quick Jump), если Атлетику. Вы также обучены навыку Знание Ведения Войны (Warfare Lore).

МОРЯК SAILOR

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы слышали зов моря с юных лет. Возможно, вы записались на торговое судно, поступили на флот или даже попали в команду пиратов и разбойников.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Ловкость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Атлетика (Athletics) и Знание Мореходства (Sailing Lore). Вы получаете Черту Навыка Расхититель Глубин (Underwater Marauder).

ОТШЕЛЬНИК HERMIT

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

В уединенном месте, например, в пещере, отдаленном оазисе или уединенной обители, вы жили в полном одиночестве. Отправка на встречу приключениям может представлять собой ваш первый выход в среду людей за последнее время. Это может быть долгожданная передышка от одиночества или нежелательная перемена, но, в любом случае, вы, вероятно, все еще нелюдимы и малообщительны.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Выносливость или Интеллект, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Природа (Nature) или Оккультизм (Occultism), плюс Знание (Lore), связанное с местностью, в которой вы жили как отшельник (например, Знание Пещер или Знание Пустынь). Вы получаете Черту Навыка Сомнительные Знания (Dubious Knowledge).

ОХОТНИК HUNTER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы выслеживали и добывали животных и других диких существ. Снятие шкур с животных, разделка туш и приготовление пищи также были частью вашего обучения, и все это может дать вам полезные ресурсы во время приключений.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Ловкость или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Выживание (Survival) и Знание Дубления Кож (Tanning Lore). Вы получаете Черту Навыка Обследование Дикой Местности (Survey Wildlife).

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ BOUNTY HUNTER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Поимка нарушителей закона приносит ощутимый доход. Может быть, у вас были альтруистические мотивы и вы стремились привлечь преступников к ответственности, чтобы сделать улицы безопаснее, или, возможно, награда была достаточной мотивацией. Ваши методы охоты на преступников легко переносятся в жизнь искателя приключений.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Выживание (Survival) и Знание Права (Legal Lore). Также вы получаете Черту Навыка Опытный Следопыт (Experienced Tracker).

ПОЛЕВОЙ ВРАЧ FIELD MEDIC

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

В ужасающей неразберихе битвы вы научились приспосабливаться к быстро меняющимся условиям, поскольку вы следили за боевыми потерями. Вы латали солдат, гвардейцев и других участников боевых действий и многое узнали о военной логистике.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Выносливость или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Медицина (Medicine) и Знание Ведения Войны (Warfare Lore). Вы получаете Черту Навыка Полевая Медицина (Battle Medicine).

ПОСЛУШНИК ASCOLYTE

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы провели свою юность в религиозном монастыре или обители. Возможно, вы путешествовали по миру, чтобы распространять учение своей религии, или потому, что вы отбросили догматы своей веры, но глубоко внутри вы всегда будете нести в себе уроки, вынесенные из этого жизненного опыта.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Мудрость, и одно свободное повышение.

Вы обучены Навыкам Религия (Religion) и Знание Каллиграфии (Scribing Lore). Вы получаете Черту Навыка Ученик Канона (Student of the Canon).

ПОСОЛ EMISSARY

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Как дипломат или посланник, вы путешествовали по разным странам. Общение с новыми людьми и создание альянсов были вашими приоритетными вопросами.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Общество (Society) и Знание (Lore), связанному с городом, который вы часто посещали. Вы получаете Черту Навыка Полиглот (Multilingual).

ПРЕСТУПНИК CRIMINAL

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Как беспринципный независимый человек или член преступной организации, вы жили по ту сторону закона. Вы могли стать авантюристом для искупления содеянного ранее, чтобы избежать правосудия, или просто чтобы получить доступ к большей и лучшей добыче.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Ловкость или Интеллект, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Скрытность (Stealth) и Знания Преступного Мира (Underworld Lore). Вы получаете Черту Навыка Опытный Контрабандист (Experienced Smuggler).

ПРОРИЦАТЕЛЬ FORTUNE TELLER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Нити судьбы вам ясны, поскольку вы изучили многие традиционные формы предсказания будущего. Вы могли использовать эти навыки для руководства вашим сообществом или просто ради денег. Но даже малейшее знание этих практик связывает вас с оккультными тайнами Вселенной.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Оккультизм (Occultism) и Знание Прорицания (Fortune-Telling Lore). Вы получаете Черту Навыка Опознание Странностей (Oddity Identification).

РАБОТНИК LABORER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы потратили годы, выполняя тяжелый физический труд. Это была трудная жизнь, но каким-то образом вы выжили. Возможно, вы посчитали авантюризм более легким способом пробить себе дорогу в этом мире, или вы отправились в приключение под чьим-то командованием.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Выносливость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Атлетика (Athletics) и Знание Ручного Труда (Labor Lore). Вы получаете Черту Навыка Дюжий Носильщик (Nefty Hauler).

РАЗВЕДЧИК SCOUT

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы называли дикую местность домом, так как вы находили тропы и были проводником путешественников. Ваша страсть к путешествиям могла призвать вас к приключениям, или, возможно, вы служили военным разведчиком и обнаружили в себе тягу к битвам.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Ловкость или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Выживание (Survival) и Знание (Lore) определенного типа местности, которую вы разведывали (например, Знание Лесов или Знание Пещер). Вы получаете Черту Навыка Фуражир (Forager).

РЕМЕСЛЕННИК ARTISAN

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Будучи подмастерьем, вы изучали определенный вид строительства или ремесла, развивая специализированные навыки. Вы могли быть подмастерьем кузнеца, трудящимся в кузнице в течение бесчисленных часов, молодым портным, шьющим всевозможные предметы одежды, или корабельным мастером, строящим корпус судов.

Выберите два повышения Характеристики. Одно - Сила или Интеллект, и одно - свободное повышение.

Вы обучены навыку Ремесло (Crafting) и навыку Знания Гильдии (Guild Lore). Вы получаете Черту Навыка Профессиональное Ремесло (Specialty Crafting).

СТРАЖНИК GUARD

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы служили в страже – либо из патриотизма, либо из потребности в деньгах. В любом случае, вы знаете, как разговорить человека, не вызывая подозрений. Что бы не послужило причиной вашего увольнения, вы можете думать о приключениях как о способе использовать свои навыки на более обширном поприще.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Запугивание (Intimidation) и Знание Права (Legal Lore) или Знание Ведения Войны (Warfare Lore). Вы получаете Черту Навыка Быстрое Принуждение (Quick Coercion).

ТОРГОВЕЦ MERCHANT

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

В пыльной лавке, на базаре или в торговом караване вы меняли товар на монету или занимались бартером. Навыки, которые вы приобрели, все еще применимы в приключенческой жизни, в которой хорошая сделка может отвратить смерть не хуже доспехов.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Дипломатия (Diplomacy) и Знание Коммерции (Mercantile Lore). Вы получаете Черту Навыка Спекулянт (Bargain Hunter).

ТРАВНИК HERBALIST

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Как официально обученный аптекарь или сельский лекарь, практикующий народную медицину, вы изучали целебные свойства различных трав. Вы искусны в сборе правильных природных лекарств во всех видах окружающей среды и приготовлению их должным образом.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Выносливость или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Природа (Nature) и Знание Травничества (Herbalism Lore). Вы получаете Черту Навыка Природная Медицина (Natural Medicine).

УЗНИК PRISONER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы могли быть заключены в тюрьму за преступления (независимо от того, виновны вы или нет) или пребывать в рабстве какую-то часть вашей жизни. На своей авантюрной стезе вы в полной мере пользуетесь своей новообретенной свободой.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Выносливость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Скрытность (Stealth) и Знания Преступного Мира (Underworld Lore). Вы получаете Черту Навыка Опытный Контрабандист (Experienced Smuggler).

УЧЕНЫЙ SCHOLAR

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

У вас есть талант к обучению, и вы изолировали себя от внешнего мира, чтобы узнать все, что только возможно. Вы читали об удивительных местах и вещах в книгах и всегда мечтали о том, чтобы однажды увидеть все это собственными глазами. В конце концов, это любопытство заставило вас бросить учебу и стать авантюристом.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыку, на выбор, Магия (Arcana), Природа (Nature), Окультизм (Occultism), или Религия (Religion), и получаете Черту Навыка Уверенность (Assurance) в выбранном Навыке. Вы также обучены Академическим Знаниям (Academia Lore).

ФЕРМЕР FARMHAND

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

С сильной спиной и пониманием сезонных циклов вы обрабатывали землю и ухаживали за посевами. Ваша ферма могла быть разрушена захватчиками, вы могли потерять семью, привязывающую вас к земле, или вы могли просто устать от тяжелой работы, но в какой-то момент вы отправились на встречу приключениям.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Выносливость или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Атлетика (Athletics) и Знание Земледелия (Farming Lore). Вы получаете Черту Навыка Уверенность (Assurance) в Атлетике.

ШАРЛАТАН CHARLATAN

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы путешествовали с места на место, продавая фальшивые талисманы и змеиный яд в одном городе, притворяясь особой королевских кровей в изгнании ради соблазнения богатого наследника в другом. Превращение в авантюриста может быть вашей следующей большой аферой или попыткой использовать свои таланты для более важной цели. Возможно, это немного и то, и другое, поскольку вы понимаете, что, притворившись героем, вы надеваете маску.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Интеллект или Харизма, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Обман (Deception) и Знания Преступного Мира (Underworld Lore). Вы получаете Черту Навыка Очаровательный Лжец (Charming Liar).

ШАХТЕР MINER

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Вы зарабатывали себе на жизнь, добывая драгоценные минералы из недр земли. Авантюризм мог бы показаться прибыльным или роскошным по сравнению с этим непосильным трудом — и если вам придется вернуться под землю, на этот раз вы планируете сделать это, вооружившись настоящим оружием, а не киркой шахтера.

Выберите два повышения Характеристики. Одно – Сила или Мудрость, второе – свободное.

Вы обучены навыкам Выживание (Survival) и Знание Шахтерского Дела (Mining Lore). Вы получаете Черту Навыка Эксперт Местности (Terrain Expertise) в рамках подземной среды.

ЯЗЫКИ LANGUAGES

Жители региона Внутреннего Моря говорят на десятках различных языков, наряду с сотнями диалектов и региональных вариаций. В то время как персонаж обычно может обходиться с талданским, также известным как Общий Язык (Common), знание другого языка жизненно важно в некоторых регионах. Умение говорить на этих языках может помочь вам вести переговоры, шпионить за врагами или просто заниматься коммерцией. Языки также дают вам возможность вплести вашего персонажа в ткань игрового мира и придать смысл вашим другим выбранным параметрам.

Описание вашего Наследия указывает, какие языки вы знаете на 1-м уровне. Как правило, это означает, что вы можете говорить и читать на этих языках. Наличие положительного модификатора Интеллекта (ИНТ) предоставляет ряд дополнительных языков, равных вашему ИНТ. Вы можете выбрать эти языки из списка, представленного в описании Наследия вашего персонажа, а также из тех, которые доступны в вашем регионе или этнической принадлежности. Посоветуйтесь со своим Ведущим, если хотите выбрать язык, которого нет в этих списках. Если позже ваш ИНТ изменится, вы соответствующим образом измените количество языков.

Представленные здесь языки сгруппированы в зависимости от того, насколько они распространены в регионе Внутреннего Моря. Обычные (common) языки регулярно встречаются в большинстве мест, даже среди тех, кто не является носителем языка. На необычных (uncommon) языках (см. Таблицу 2-2 и Региональные языки) чаще всего говорят носители языка, но на них также говорят некоторые ученые и другие лица, интересующиеся соответствующими культурами.

ТАБЛИЦА 2-1: ОБЫЧНЫЕ ЯЗЫКИ (COMMON LANGUAGES)

Язык	Носители языка
Общий (Common)	Люди, дварфы, эльфы, полурослики и другие распространенные Наследия
Драконий (Draconic)	Драконы, гуманоиды-рептилии
Дварфийский (Dwarven)	Дварфы
Эльфийский (Elven)	Эльфы, полуэльфы
Гномий (Gnomish)	Гномы
Гоблинский (Goblin)	Гоблины, хобгоблины, багберы
Полуросличий (Halfling)	Полурослики
Йотун (Jotun)	Великаны, огры, тролли, эттины, циклопы
Орочий (Orcish)	Орки, полуорки
Сильван (Sylvan)	Феи, кентавры, существа-растения
Подземный (Undercommon)	Дроу, двергары, шульгаты

ТАБЛИЦА 2-2: НЕОБЫЧНЫЕ ЯЗЫКИ (UNCOMMON LANGUAGES)

Язык	Носители языка
Акло (Aklo)	Дерро, злые феи, иномирные монстры
Гнолльский (Gnoll)	Гноллы
Бездны (Abyssal)	Демоны
Инфернальный (Infernal)	Дьяволы
Небесный (Celestial)	Ангелы
Некрил (Necril)	Гули, разумная нежить
Теневой (Shadowtongue)	Нидал, существа Теневого Плана
Акван (Aquan)	Водные существа, водные элементали
Ауран (Auran)	Воздушные элементали, летающие существа
Терран (Terran)	Земляные элементали
Игнан (Ignan)	Огненные элементали

ТАБЛИЦА 2-3: ТАЙНЫЕ ЯЗЫКИ

Язык	Носители языка
Друидический (Druidic)	Друиды

Друидический — это тайный (secret) язык, и он доступен только тем персонажам, которые являются Друидами. Фактически, друидам запрещено обучать этому языку не-друидов (описано далее в разделе Анафема (Anathema) на странице 130).

Возможно, что ваш персонаж будет изучать языки в процессе своей приключенческой карьеры. Например, выбор Черты Полиглот (Multilingual) предоставляет персонажу два новых языка, выбранных из перечисленных в Таблицах 2-1: Обычные языки и 2-2: Необычные языки. Другие способности и эффекты могут предоставлять доступ к обычным или необычным языкам, как подробно описано в их описаниях.

РЕГИОНАЛЬНЫЕ ЯЗЫКИ REGIONAL LANGUAGES

Региональные языки зависят от игрового мира, в котором вы играете. Эти языки необычные (uncommon). Большинство персонажей изучают Общий язык. Общим считается наиболее широко используемый язык в регионе, где проходит кампания. Например, в регионе Внутреннего Моря Голариона общим языком является Талданский. Персонажи, говорящие на Общем языке, могут столкнуться с языковым барьером, если они путешествуют в регионе с другим общим языком.

ЯЗЫК ЖЕСТОВ И ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ SIGN LANGUAGE

Раздел языков для большинства персонажей содержит список языков, которые они используют для общения в разговорной речи. Однако вы можете знать язык жестов или уметь читать по губам. Вы можете изучить их, взяв Черту Навыка «Язык Жестов» и «Чтение по Губам» (Sign Language and Read Lips). Если вы создаете персонажа, который глух, плохо слышит или не может говорить, обсудите с вашим Ведущим, имеет ли смысл для вашего персонажа знать язык жестов или уметь читать по губам. Если это так, ваш Ведущий может позволить вам выбрать одну из этих Черт бесплатно (даже если вы не соответствуете предварительным требованиям), чтобы реализовать свою концепцию персонажа.

ГЛАВА 3 КЛАССЫ

Так же, как Наследие вашего персонажа играет ключевую роль в выражении его индивидуальности и мировоззрения, его Класс указывает на то, что он имеет подготовку и будет совершенствовать ее во время приключений. Выбор Класса вашего персонажа - это, пожалуй, самое важное решение, которое вы примете за него. Группы игроков часто создают персонажей, чьи навыки и способности механически дополняют друг друга — например, гарантируя, что ваша партия включает целителя, боевого персонажа, персонажа умеющего действовать скрытно и кого-то, кто управляется с магией, — поэтому вы можете обсудить варианты с вашей группой, прежде чем принимать решение.

Правила внутри каждого Класса позволяют воплотить в жизнь множество концепций персонажа. Возможно, вы хотите создать блестящего, но рассеянного алхимика, который может отбарабанить сложные формулы для алхимических составов, но не может вспомнить день рождения своего лучшего друга. Или, возможно, вы хотите, чтобы ваш персонаж был мускулистой фехтовальщицей, которая становится неподвижной, как гора, когда поднимает щит. Может быть, это будет вспыльчивый чародей, чьи жестикулирующие пальцы пульсируют светом от ангельского предка (angelic ancestor). Выбор, который вы делаете для своего персонажа в его Классе, например, выбор божества Жрецом, выбор оружия Воином или кровной линии Чародем (sorcerer's bloodline), воплощает эти идеи в жизнь в контексте правил и мира. Следующие страницы описывают 12 основных Классов мира Pathfinder. Каждое описание содержит информацию, необходимую для игры персонажем этого Класса, а также для продвижения его от скромного начала на 1-м уровне до головокружительных высот могущества на 20-м. В дополнение к описаниям Класса может потребоваться ссылка на следующие разделы, в которых подробно указаны дополнительные параметры героя и способы продвижения своего персонажа по уровню.

- **Увеличение Уровня** на странице 31 рассказывает вам, как сделать вашего персонажа сильнее, когда вы получите достаточно Пунктов Опыта (ПО), для достижения нового уровня;
- **Верные Звери и Фамильяры** на странице 214 приведены правила создания Верного Зверя или Фамильяра, с которым можно разделить свой путь авантюриста. Вы должны иметь Особенность Класса или Черту, которые предоставляют вам Верного Зверя или Фамильяра, чтобы использовать эти правила;
- **Архетипы** на странице 219 представлены тематические опции, которые позволяют дополнительно настроить способности вашего персонажа. Хотя эти правила не рекомендуются для начинающих, архетипы в этой книге позволяют вам получить способности из других Классов, начиная со 2-го уровня.

ОПИСАНИЕ КЛАССА

Каждое описание Класса включает информацию о его типичных представителях, а также предложения по отыгрышу персонажей этого Класса и их участию в различных режимах игры. Каждый Класс предоставляет вашему персонажу повышение показателя ключевой Характеристики; количество ПЗ, которые они получают на каждом уровне; ранги мастерства для различных способностей, снаряжения и Навыков; специальные способности от их Особенностей Класса; и многое другое. Описание Класса вашего персонажа также содержит информацию, необходимую при получении уровней, поэтому оно будет жизненно важным на протяжении всей вашей кампании.

ИГРА КЛАССОМ PLAYING THE CLASS

Первый раздел каждого Класса описывает интересы и тенденции, типичные для этого Класса, а также информацию о том, как другие относятся к ним. Это может вдохновить вас, когда вы определяете действия вашего персонажа и формируете его личность, но вы не обязаны отыгрывать своего персонажа, в соответствии с этим разделом.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА KEY ABILITY

Это Характеристика, о которой больше всего заботится представитель вашего Класса. Многие из ваших самых полезных и мощных способностей так или иначе связаны с этой Характеристикой.

Например, это Характеристика, которую вы будете использовать для определения Сложности (СЛ), связанной с особенностями Класса и Чертами вашего персонажа. Это называется СЛ Класса (Class DC). Если ваш персонаж способен творить заклинания, эта ключевая Характеристика используется для вычисления СЛ Заклинаний (Spell DC) и аналогичных значений.

Большинство Классов связаны с одной ключевой Характеристикой, но некоторые позволяют выбирать из двух вариантов. Например, если вы Воин, вы можете выбрать либо Силу, либо Ловкость, в качестве ключевой Характеристики. Воин, который выбирает Силу, преуспеет в рукопашном бою, в то время как те, кто выбирает Ловкость, предпочитают дистанционное или фехтовальное оружие.

Кроме того, когда вы выбираете Класс вашего персонажа, он получает повышение показателя ключевой Характеристики, увеличивая его на 2. Подробнее о повышении показателей Характеристик см. стр. 20.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ HIT POINTS

В этом разделе вы узнаете, сколько ПЗ ваш персонаж получает от своего Класса на каждом уровне. Чтобы определить начальные ПЗ вашего персонажа, сложите вместе Пункты Здоровья, полученные от Наследия, и сумму, указанную в этом разделе, которая равна вашему

модификатору Выносливости плюс фиксированное число. Классы, представители которых бросаются в бой с обнаженным оружием, получают большее количество ПЗ на каждом уровне, в то время как использующие заклинания или хитрость, получают меньше.

Каждый раз, когда ваш персонаж получает уровень, он увеличивает свои максимальные ПЗ на сумму, указанную в этом разделе. Дополнительные сведения о вычислении модификатора Выносливости персонажа и определении его ПЗ см. на стр. 26.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

Когда вы выбираете Класс вашего персонажа, он получает набор начальных рангов мастерства. Мастерство измеряет способность вашего персонажа выполнять задания, использовать способности и преуспевать в проверках. Ранги мастерства варьируются от «Обучены» до «Легенда». Например, персонаж, обученный стрельбе из длинного лука, может эффективно использовать его, в то время как человек, который является Легендой в обращении с этим оружием, может расщепить стрелу с расстояния в 100 шагов!

Каждое описание Класса определяет начальный уровень мастерства вашего персонажа в Восприятии, спасбросках, атаках, защите и заклинаниях или СЛ Класса. Вы получаете ранг мастерства «Обучены» по крайней мере в одном Навыке, который важен для вашего Класса, и вы можете выбрать другие Навыки, чтобы получить ранг мастерства «Обучены» — точное количество зависит от вашего Класса. Если ваш Класс будет обучать вас Навыку, которому вы уже обучены (как правило, из вашего Происхождения), вы можете выбрать другой Навык для обучения.

Ранг мастерства может сделать доступными различные Черты и Особенности Класса, а также помогает определить модификатор для любой проверки, которую вы проходите, или для вычисления СЛ, связанную с этим показателем. Если ваш персонаж обучен Восприятию, спасброску или другому параметру, он получает бонус к Навыку, равный его уровню + 2, а если он Эксперт, он получает бонус к Навыку, равный его уровню + 4. Дополнительные сведения о рангах мастерства см. на стр. 13.

Классы позволяющие творить заклинания предоставляют ранг мастерства для атак заклинаниями и СЛ Заклинаний, которые более подробно изложены в описании каждого Класса.

Если что-то не указано в описании Класса вашего персонажа, его ранг мастерства в этом параметре «Не обучены», если он не получает обучение из другого источника. Если ваш персонаж не обучен чему-то, вы добавляете бонус к Навыку +0 при попытке проверки или вычисления СЛ, связанной с этим параметром.

ТАБЛИЦА ПРОДВИЖЕНИЯ ADVANCEMENT TABLE

В этой таблице суммируются Черты, повышение Навыков, повышение основных Характеристики и другие преимущества, которые получает ваш персонаж по мере продвижения по уровню. В первом столбце таблицы Классов указан уровень, а во втором столбце перечислены все особенности, которые получает ваш персонаж, когда он достигает этого уровня. Строка 1-го уровня включает в себя напоминание о необходимости выбрать свои Наследие и Происхождение.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

В этом разделе представлены все способности, которые Класс предоставляет вашему персонажу. Способность, полученная на более высоком уровне, перечисляет необходимый уровень рядом с названием способности. Все Классы включают в себя Особенности Класса, описанные ниже, и каждый Класс также получает специальные Особенности Класса, характерные для него. Многие Особенности Класса требуют от вас выбора между вариантами. Если только в конкретной способности не указано иное, такие решения не могут быть изменены без переподготовки (как поясняется на стр. 481).

ЧЕРТЫ КЛАССА CLASS FEATS

Этот раздел определяет уровни, на которых ваш персонаж получает Черты Класса — специальные Черты, к которым могут получить доступ только представители этого Класса. Черты Класса предоставляются начиная с 1-го или 2-го уровня, в зависимости от Класса. Конкретные Черты Класса подробно представлены в конце каждого описания Класса.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

Этот раздел определяет уровни, на которых ваш персонаж получает Черты с атрибутом «Навык», называемые Чертами Навыка. Черты Навыков можно найти в Главе 5: Черты, начиная со страницы 254. На 2-м уровне и каждые 2 уровня после этого, большинство Классов получают Черту Навыка, хотя Плуты получают их раньше и чаще. Ваш персонаж должен быть обучен соответствующему Навыку, чтобы получить Черту Навыка.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

Этот раздел определяет уровни, на которых ваш персонаж получает Общие Черты. Большинство Классов предоставляют Общую Черту на 3-м уровне и каждые 4 уровня после этого. На каждом из этих уровней вы можете выбрать любую Общую Черту (включая Черту Навыка), если ваш персонаж соответствует требованиям Черты. Дополнительную информацию можно найти в Главе 5: Черты (стр. 254).

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

Этот раздел определяет уровни, на которых ваш персонаж может повысить свой ранг мастерства в Навыке. На 3-м уровне и каждые 2 уровня после этого, большинство Классов дают повышение мастерства, хотя Плуты получают их раньше и чаще. Ваш персонаж может использовать повышение ранга мастерства, чтобы либо обучиться одному Навыку, в котором он не обучен, либо стать Экспертом в одном Навыке, в котором он уже обучен.

Если ваш персонаж, по крайней мере, 7-го уровня, он может использовать повышение ранга до Мастера в Навыке, в котором он уже является Экспертом. Если он хотя бы 15-го уровня, он может использовать увеличение, чтобы стать Легендой в Навыке, в котором он уже является Мастером.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

На 5-м уровне и каждые 5 уровней после этого ваш персонаж повышает четыре различные параметра основных Характеристики. Ваш персонаж может использовать эти усиления способностей, чтобы поднять показатель выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18. Дополнительные сведения о повышении Характеристики и их применении при создании персонажа см. на стр. 20.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

Этот раздел служит напоминанием о Чертах Наследия, которые ваш персонаж получает на 5-м, 9-м, 13-м и 17-м уровнях. Черты Наследия подробно рассмотрены в каждом описании Наследий в Главе 2, которая начинается на странице 32.



АЛХИМИК ALCHEMIST СТР. 70

Алхимики используют свои навыки в создании алхимических составов - таких как бомбы, эликсиры и яды, применяя их против врагов и для помощи союзникам. Умный и находчивый, Алхимик имеет необходимый инструмент для работы и эзотерические знания, для помощи своим друзьям в выходе из затруднительного положения.



ВОИН FIGHTER СТР. 140

С расчетливой смелостью и бесстрашной решимостью, Воин выслеживает и противостоит своим врагам, защищая союзников от нападений. Мастер боя, Воин быстро использует возможности и поражает любого, кто спотыкается в пределах досягаемости его меча или лука.



ВАРВАР BARBARIAN СТР. 82

Варвар - это грозное воплощение ярости, концентрирующее смертоносную силу своего гнева против любого, кто встанет у него на пути. Варвары быстро вступают в бой и, как только их ярость высвобождается, становятся невероятно сильными, часто непредсказуемыми и почти неудержимыми.



МОНАХ MONK СТР. 154

Монах ищет совершенства во всем, и это включает в себя превращение своего тела в совершенное оружие. Они могут идти со спокойной целеустремленностью и созерцать тонкости существования в одну минуту, а затем превратиться в размытое пятно смертельных ударов в следующую.



БАРД BARD СТР. 94

Артист и ученый, Бард использует выступление и эзотерическое обучение, чтобы поддержать своих товарищей и помешать своим врагам. Иногда хитрый и довольно часто обаятельный, бард действует во время приключений со стилем и талантом, подкрепленными впечатляющим репертуаром оккультной



РЕЙНАЖЕР RANGER СТР. 166

Изобретательный и хитрый, Следопыт - это охотник, проводник и воин, который охраняет природный мир и защищает цивилизацию от разрушений. Независимо от того, используют ли они лук, арбалет, парное оружие или силы, Следопыт - грозный враг и превосходный союзник в дикой природе.



ЧЕМПИОН CHAMPION СТР. 104

Защитник добра, облаченный в доспехи и вооруженный праведным оружием, Чемпион защищает невинных и карает зло. Непокоримые в своих убеждениях и преданные как божеству, и воюющие на стороне добра, они следуют строгому кодексу, борясь за то, чтобы сделать мир лучше.



ПЛУТ ROGUE СТР. 178

Хитрый и быстрый, Плут привлекает мастерством и опытом, с которыми мало кто из его товарищей может сравниться. В бою он превосходно атакует исподтишка и устраивает засады. Специализация дает ему инструменты для выполнения задач, а широкий выбор навыков позволяет гибко выбирать направления своего развития.



ЖРЕЦ CLERIC СТР. 116

Жрец посвящает себя поклонению одному божеству и черпает сакральную магию из этой преданности. Жрецы могут быть совершенно разными в зависимости от объекта поклонения, и являются ли они затворниками, сосредоточенными на одном из доменов своего божества, или капелланами, которые служат мечом своего бога.



ЧАРОДЕЙ SORCERER СТР. 190

Мощная магия, которой повелевает Чародей, не исходит ни из учения, ни из поклонения - она исходит из его крови. Его магические способности зависят от того, есть ли у них кровь драконов, ангелов, фей, абберрантных существ или каких-то еще, текущая по его венам и питающая его заклинания.



ДРУИД DRUID СТР. 128

Друид ходит по диким, нетронутым местам мира без страха, обуздывая первобытную магию природы и управляя ею со спокойной целеустремленностью. Будучи приверженцем дикой природы, друид находит пищу в ее энергии, союзников среди ее созданий и силу в ее ярости.



ВОЛШЕБНИК WIZARD СТР. 202

Волшебник - мастер мистических заклинаний, извлекающий невероятную силу из реальности с помощью сложных магических формул. Он уверенно шагает, не нуждаясь в доспехах или оружии, воплощая свою волю в мире и принося возмездие своим врагам.



АЛХИМИК ALCHEMIST

Нет для вас зрелища прекраснее, чем странное варево, булькающее в мензурке, и вы поглощаете свои гениальные эликсиры с самозабвением. Вы очарованы открытием секретов науки и естествознания, и вы постоянно экспериментируете в своей лаборатории или на ходу с новаторскими составами на любой случай. Вы бесстрашны перед лицом риска, бросая взрывчатые или ядовитые творения в своих врагов. Ваш уникальный путь к величию выслан алхимическими варевами, которые раскрывают ваши разум и тело до предела.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ИНТЕЛЛЕКТ

На первом уровне ваш Класс предоставляет повышение характеристики Интеллект

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

8 + ваш модификатор
Выносливости

Вы увеличиваете максимальное количество ПЗ на это число на 1-м уровне и на каждом последующем

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы бросаете бомбы в своих врагов, опустошаете их и поддерживаете остальную часть своей партии сильнодействующими эликсирами. На более высоких уровнях ваши мутагены преобразуют ваше тело в упругое и мощное оружие.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы располагаете знаниями и опытом об алхимических составах и связанных с ними секретах, таких как яды и недуги.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы остаетесь начеку, с вашими бомбами наготове, давая советы по всем алхимическим и таинственным предметам.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы экспериментируете в алхимической лаборатории, варите эликсиры, делаете бомбы и расширяете свои алхимические познания.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Наслаждаетесь возней со странными формулами и алхимическими реактивами, часто с целеустремленной преданностью и безрассудством, которые заставляют других задуматься;
- Получаете удовольствие от разрушения, созданного при помощи ваших алхимических смесей, и наслаждаетесь тем, как вещи горят, растворяются, замерзают и сверкают;
- Бесконечно экспериментируете, чтобы открыть новые, более мощные алхимические составы.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Примут вас за чародея или эксцентричного волшебника и не поймут, что вы не творите заклинаний; заклинатели, которые неуклюже балуются алхимией, только усиливают это заблуждение;
- Не поймут вашего рвения к алхимии, творчеству и изобретательству;
- Могут предполагать, что если вы еще не вызвали катастрофу своими экспериментами, то неизбежно это сделаете.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Обучены в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Эксперт в Стойкости

Эксперт в Рефлексах

Обучены в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Ремесле

Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 3 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии

Обучены алхимическим бомбам

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Обучены в легкой броне

Обучены в средней броне

Обучены в бездоспешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в СЛ Класса Алхимик

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Алхимик. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня, на котором это происходит.

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

ТАБЛИЦА 3-1: ПРОДВИЖЕНИЕ АЛХИМИКА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, Алхимия, книга формул, Область Исследований (research field), Черта Алхимика;
2	Черта Алхимика, Черта Навыка;
3	Общая Черта, повышение Навыка;
4	Черта Алхимика, Черта Навыка;
5	Повышение Характеристик, Черта Наследия, Открытие в Области Исследования (field discovery), Мощная Алхимия (Powerful Alchemy), повышение Навыка;
6	Черта Алхимика, Черта Навыка;
7	Эксперт владения оружием Алхимика (alchemical weapon expertise), Общая Черта, Железная Воля (iron will), Стабильные Инфузии (perpetual infusions), повышение Навыка;
8	Черта Алхимика, Черта Навыка;
9	Эксперт Алхимии (alchemical expertise), Бдительность (alertness), Черта Наследия, Двойной Отвар (double brew), повышение Навыка;
10	Повышение Характеристик, Черта Алхимика, Черта Навыка;
11	Общая Черта, Джаггернаут (juggernaut), Стабильная Эффективность (perpetual potency), повышение Навыка;
12	Черта Алхимика, Черта Навыка;
13	Черта Наследия, Большое Открытие в Исследованиях (greater field discovery), Эксперт ношения средней брони (light medium expertise), повышение Навыка, Оружейная Специализация (weapon specialization);
14	Черта Алхимика, Черта Навыка;
15	Повышение Характеристик, Алхимическое Рвение (alchemical alacrity), Уклонение (Evasion), Общая Черта, повышение Навыка;
16	Черта Алхимика, Черта Навыка
17	Мастер Алхимии (alchemical mastery), Черта Наследия, Совершенная Стабильность (perpetual perfection), повышение Навыка;
18	Черта Алхимика, Черта Навыка;
19	Общая Черта, Мастер Ношения Средней Брони (medium armor mastery), повышение Навыка;
20	Повышение Характеристик, Черта Алхимика, Черта Навыка

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания этого Класса.

АЛХИМИЯ ALCHEMY

Вы понимаете сложные взаимодействия естественных и искусственных веществ и можете состряпать алхимические составы для удовлетворения своих потребностей. Вы можете сделать это, используя обычные реагенты и активность Изготовить (Craft), или использовать специальные инфузивные (infused) реагенты, которые позволяют вам создавать недолговечные алхимические составы быстро и бесплатно. Со временем вы научитесь создавать все больше и больше алхимических составов бесплатно, и поскольку они будут становиться все более и более мощными, вы резко продвинетесь в силе, оставляя позади тех, кто не понимает вашу необычную науку.

Вы получаете Черту Навыка «Алхимическое Ремесло»(Alchemical Crafting) (страница 258), даже если вы не соответствуете требованиям этой Черты Навыка, и вы получаете четыре общие алхимические формулы 1-го уровня, предоставленные этой Чертой. Каталог алхимических составов начинается со страницы 543. Вы можете использовать эту Черту для создания алхимических составов, если у вас есть формулы составов в вашей книге формул.

ИНФУЗИВНЫЕ РЕАГЕНТЫ INFUSED REAGENTS

Вы наполняете реагенты своей собственной алхимической эссенцией, что позволяет вам создавать алхимические составы бесплатно. Каждый день во время ежедневных приготовлений вы получаете количество порций инфузивных реагентов, равное вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта. Вы можете использовать эти реагенты либо для Продвинутой Алхимии (Advanced Alchemy), либо для Быстрой Алхимии (Quick Alchemy), описанной ниже. Вместе эти инфузивные реагенты имеют легкую Нагрузку (0,1 bulk).

Когда заканчиваете ежедневные приготовления, ваши инфузивные реагенты от приготовлений предыдущего дня мгновенно разрушаются, и непостоянные эффекты ваших инфузивных составов предыдущего дня немедленно заканчиваются. В то время как инфузивные реагенты являются физическими объектами, они не могут быть продублированы, сохранены или созданы каким-либо иным способом, кроме ваших ежедневных приготовлений. Любые полученные такими способами реагенты не имеют эссенции и бесполезны для Продвинутой и Быстрой Алхимии.

ПРОДВИНУТАЯ АЛХИМИЯ ADVANCED ALCHEMY

Во время ваших ежедневных приготовлений, после производства новых инфузивных реагентов, вы можете потратить их для создания инфузивных алхимических составов. Для этого, вам не требуется выполнять проверку Ремесла, и вы игнорируете количество дней, обычно требуемых для создания составов и любые требования к алхимическим реагентам. Уровень вашей Продвинутой Алхимии равен вашему уровню персонажа. За каждую порцию инфузивных реагентов, которую вы тратите, выберите алхимический состав вашего уровня Продвинутой Алхимии или ниже, который находится в вашей книге формул, и сделайте партию из двух таких составов. Эти составы обладают атрибутом «инфузивный» (infused) и остаются эффективными в течение 24 часов или до следующего ежедневного приготовления, в зависимости от того, что наступит раньше.

БЫСТРАЯ АЛХИМИЯ QUICK ALCHEMY

Если вам нужен конкретный алхимический состав прямо сейчас, вы можете использовать ваши инфузивные реагенты, чтобы быстро создать его с помощью действия Быстрая Алхимия.

БЫСТРАЯ АЛХИМИЯ QUICK ALCHEMY ➔

ДЕЙСТВИЕ

АЛХИМИК МАНИПУЛЯЦИЯ

Стоимость: 1 порция инфузивных реагентов;

Требования: У вас есть алхимические инструменты (стр. 287), формула алхимического состава, который вы создаете и свободная рука

Вы быстро смешиваете реагенты и создаете недолговечный алхимический состав вашего уровня Продвинутой Алхимии или ниже, формула должна находиться в вашей книге формул. Денежные средства на алхимические реагенты не тратятся, проверки Ремесла не требуются. Этот состав обладает атрибутом «инфузивный» (infused), но он остается пригодным для использования только до начала вашего следующего хода.

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ KEY TERMS

Вы увидите следующие ключевые термины во многих особенностях Класа Алхимик.

Добавка (Additive): Черты с атрибутом «добавка» позволяют проводить действия по добавлению специальных веществ к бомбам или эликсирам. Вы можете добавить только одну добавку к одному алхимическому составу, и попытка добавить еще одну портит его. Обычно вы можете использовать действия с атрибутом «добавка» только при создании инфузивного алхимического состава, а некоторые из них можно использовать только с действием Быстрая Алхимия (Quick Alchemy). За атрибутом «добавка» всегда следует уровень, например добавка 2. Добавка прибавляет свой уровень к уровню алхимического состава, который вы модифицируете; результатом является новый уровень смеси. Уровень состава смеси должен быть не выше вашего уровня Продвинутой Алхимии (advanced alchemy).

Инфузивный (Infused): Вы создали алхимический состав с атрибутом «инфузивный» (infused), используя ваши инфузивные реагенты, и он действует ограниченное время, прежде чем станет инертным. Любые непостоянные эффекты от ваших инфузивных алхимических составов, за исключением таких недугов, как медленно действующие яды, заканчиваются, когда вы снова совершаете свои ежедневные приготовления.

КНИГА ФОРМУЛ FORMULA BOOK

Алхимик тщательно записывает формулы каждого состава, который он может создать. Вы начинаете со стандартной книги формул стоимостью 10 см или дешевле (как подробно описано на странице 290), которую получаете бесплатно. Книга формул содержит формулы для двух обычных (common) алхимических составов 1-го уровня по вашему выбору, в дополнение к тем, которые вы получили от Алхимического Ремесла и вашей исследовательской области. Каталог алхимических составов начинается со страницы 543.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете добавить формулы для двух обычных алхимических составов в свою книгу формул. Эти новые формулы могут быть для состава любого уровня, который вы можете создать. Вы изучаете эти формулы автоматически, но также можно найти или купить дополнительные формулы в поселениях или у других алхимиков, или изобрести их с помощью Черты Изобретатель (Inventor feat) со страницы 262.

ОБЛАСТЬ ИССЛЕДОВАНИЙ RESEARCH FIELD

Ваши изучения алхимической природы Вселенной привели вас к тому, что вы сосредоточились на определенной области исследований. Вы можете иметь ученую степень в научном институте, переписываться с другими исследователями в своей области или работать как гениальный одиночка. Ваша область исследований добавляет ряд формул в вашу книгу формул; это ваши избранные составы (signature items). При использовании партии инфузивных реагентов для создания избранных составов (signature items) с помощью Продвинутой Алхимии, вы создаете три состава вместо двух. Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы можете поменять один из ваших избранных составов на состав с другой формулой в вашей книге формул. Этот новый избранный состав должен быть включен в список возможных избранных составов вашей области исследований.

Выберите область исследований. В этой книге представлены следующие Области исследований:

БОМБИСТ BOMBER

Вы специализируетесь на взрывах и других вредоносных алхимических реакциях. Вы начинаете с формул для двух алхимических бомб 1-го уровня в вашей книге формул, в дополнение к вашим другим формулам.

Когда вы бросаете алхимическую бомбу с атрибутом «брызги» (splash), вы можете нанести урон брызгами только вашей основной цели вместо обычной области всплеска.

ХИРУРГ CHIRURGEON

Вы концентрируетесь на исцелении других с помощью алхимии. Вы начинаете с двух формул из перечисленных ниже, в вашей книге формул, в дополнение к вашим другим формулам: малое противоядие (lesser antidote), малый препарат (lesser antiplague), или слабый эликсир жизни (minor elixir of life).

Пока ваш уровень мастерства в Медицине «Обучены» или лучше, вы можете проходить проверку Ремесла, вместо проверки Медицины для любого из необученных и обученных действий Медицины.

МУТАГЕНИСТ MUTAGENIST

Вы фокусируетесь на причудливых мутагенных трансформациях, которые жертвуют одним физическим или психологическим аспектом существа, ради усиления другого. Вы начинаете с формул для двух мутагенов 1-го уровня в вашей книге формул, в дополнение к другим формулам.

Вы получаете свободное действие «Возвращение Действия Мутагена».

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ МУТАГЕНА MUTAGENIC FLASHBACK ДЕЙСТВИЕ

АЛХИМИК

Частота: один раз в день

Вы испытываете кратковременное возвращение действия мутагена. Выберите один мутаген, который вы употребляли с момента ваших последних ежедневных приготовлений. Вы получаете эффект этого мутагена в течение 1 минуты.

ЧЕРТЫ АЛХИМИКА ALCHEMIST FEATS

На 1-м уровне и каждом четном уровне после этого вы получаете Черту Класса Алхимик. Черты Алхимика описаны начиная со страницы 76.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-м уровне и каждые 2 уровня после этого, вы получаете повышение Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

5 УР

На 5-м уровне и каждые 5 уровней после этого вы повышаете четыре различные Характеристики. Вы можете использовать эти повышения для показателей Основных Характеристики выше 18. Повышение Основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если ее значение еще не достигло 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

ОТКРЫТИЕ В ОБЛАСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ FIELD DISCOVERY

5 УР

Вы делаете особое открытие в зависимости от вашей области исследования.

Бомбист: при использовании Продвинутой Алхимии для изготовления бомб во время ежедневных приготовлений вы можете использовать порцию реагентов для создания любых трех бомб, вместо всего лишь двух одинаковых бомб.

Хирург: при использовании Продвинутой Алхимии, чтобы сделать эликсиры Жизни во время ваших ежедневных приготовлений, вы можете создать три эликсира из каждой порции реагентов вместо двух.

Мутагенист: при использовании Продвинутой Алхимии для создания мутагенов во время ежедневных приготовлений вы можете использовать порцию реагентов для создания любых трех мутагенов, вместо только двух одного и того же мутагена.

МОЩНАЯ АЛХИМИЯ POWERFUL ALCHEMY

5 УР

Алхимические составы, создаваемые вами на лету, особенно сильны. Когда вы используете Быструю Алхимию (Quick Alchemy) для создания инфузивного алхимического состава, позволяющего сделать спасбросок, вы можете изменить его СЛ на СЛ вашего Класа.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ АЛХИМИКА ALCHEMICAL WEAPON EXPERTISE

7 УР

Вы научились более эффективно владеть оружием, которое создаете в своей лаборатории. Ваш ранг мастерства для простого оружия и алхимическим бомбам и безоружных атак увеличивается до Эксперта.

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ IRON WILL

7 УР

Ваша ментальная защита - это железная крепость. Ваш ранг мастерства для спасбросков Воли увеличивается до Эксперта.

СТАБИЛЬНЫЕ ИНФУЗИИ PERPETUAL INFUSIONS

7 УР

Вы узнали, как создавать стабильные алхимические инфузии, которые могут обеспечить почти бесконечный запас определенных простых составов. Вы получаете возможность создать два алхимических состава 1-го уровня с помощью Быстрой Алхимии, не тратя порции инфузивных реагентов. Составы, которые вы можете выбрать, зависят от вашей области исследований и должны быть в вашей книге формул.

Бомбист: выберите две из следующих формул: малая колба кислоты, малый алхимический огонь, малая колба молний, малая склянка мороза, малый мешочек липучки, малый громовой камень.

Хирург: малое противоядие и малый препарат.

Мутагенист: выберите две из следующих формул: малый мутаген зверства, малый мутаген безмятежности, малый мутаген мышления, малый мутаген джаггернаута, малый мутаген ртути, малый мутаген красноречия.

ЭКСПЕРТ АЛХИМИИ ALCHEMICAL EXPERTISE

9 УР

Постоянная практика повысила эффективность ваших составов. Ваш ранг мастерства СЛ Класа Алхимика увеличивается до Эксперта.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ALERTNESS

9 УР

Вы всегда бдительны к опасностям вокруг вас. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Эксперта.

ДВОЙНОЙ ОТВАР DOUBLE BREW

9 УР

Вы так хорошо знаете свои формулы, что можете состряпать сразу два состава. При использовании действия Быстрая Алхимия вместо того, чтобы тратить одну порцию инфузивных реагентов для создания одного состава, вы можете потратить до двух порций инфузивных реагентов для создания двух алхимических составов, как описано в этом действии. Эти составы не обязательно должны быть одинаковыми.

ДЖАГГЕРНАУТ JUGGERNAUT

11 УР

Ваше тело стало привычно к физическим нагрузкам и устойчиво к недугам. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Мастера. Вы получаете критических успех вместо успеха в спасбросках Стойкости.

СТАБИЛЬНАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ PERPETUAL POTENCY

11 УР

Ваши стабильные инфузии улучшаются, позволяя вам использовать Быструю Алхимию для создания более мощных составов без каких-либо затрат. Составы, которые вы можете выбрать, зависят от вашей области исследований и должны быть в вашей книге формул.

Бомбист: средние версии бомб, которые вы выбрали для стабильных инфузий.

Хирург: среднее противоядие и средний препарат.

Мутагенист: средние варианты мутагенов, которые вы выбрали для стабильных инфузий.

БОЛЬШОЕ ОТКРЫТИЕ В ИССЛЕДОВАНИЯХ GREATER FIELD DISCOVERY

13 УР

Вы делаете невероятное открытие, которое продвинет ваше понимание в своей области исследования.

Бомбист: вы можете увеличить зону поражения брызгами для ваших бомб, в пределах 10 футов, или 15 футов, если вы расширили область всплеска.

Хирург: когда вы используете Быструю Алхимию для создания любого типа эликсира Жизни, существо, пьющее эликсир, получает максимальное количество ПЗ, которое возможно для этого эликсира, вместо того, чтобы делать бросок для определения количества восстановленных ПЗ.

Мутагенист: если вы употребляете другой мутаген, находясь под действием мутагена, который вы создали, вы можете получить преимущества и недостатки обоих мутагенов сразу, несмотря на то, что они оба имеют полиморфный атрибут и обычно не функционируют вместе. Если вы попадаете под действие каких-либо дополнительных мутагенов, получая выгоду от двух мутагенов, вы теряете преимущество одного из первых мутагенов по вашему выбору, сохраняя при этом недостатки всех мутагенов. Если вы находитесь под действием двух мутагенов и попадаете под действие немутагенного полиморфного эффекта, вы теряете преимущества мутагенов, сохраняя недостатки обоих.

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ СРЕДНЕЙ БРОНИ MEDIUM ARMOR EXPERTISE

13 УР

Вы научились уворачиваться от ударов, нося легкую, среднюю броню или без доспехов. Ваш ранг мастерства для легкой и средней брони и бездоспешной защиты увеличивается до Эксперта.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

13 УР

Вы научились наносить большие повреждения тем оружием, которым владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительных урона оружием и безоружными атаками, в которых вы являетесь Экспертом. Этот урон увеличивается до +3, Если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

АЛХИМИЧЕСКОЕ РВЕНИЕ ALCHEMICAL ALACRITY

15 УР

Стряпание составов – это ваша отрада, она настолько сильна, что вы можете создать три за один раз. При использовании действия Быстрая Алхимия вы можете потратить до трех порций инфузивных реагентов, чтобы создать до трех алхимических составов, как описано в этом действии и автоматически убираете один из них, по мере создания. Эти составы не обязательно должны быть одинаковыми.

УКЛОНЕНИЕ EVASION

15 УР

Вы научились быстро двигаться, чтобы избегать взрывов, драконьего дыхания и еще чего похуже. Ваш ранг мастерства для спасбросков Рефлексов возрастает до Мастера. Когда вы получаете успех при спасброске Рефлексов, он считается критическим успехом вместо этого.

МАСТЕР АЛХИМИИ ALCHEMICAL MASTERY

17 УР

Ваши алхимические смеси невероятно эффективны. Ранг мастерства для вашей СЛ Класа Алхимика - Мастер.

СОВЕРШЕННАЯ СТАБИЛЬНОСТЬ PERPETUAL PERFECTION

17 УР

Вы усовершенствовали свои стабильные инфузии, что позволяет вам использовать Быструю Алхимию для создания еще более мощных составов без каких-либо затрат. Составы, которые вы можете выбрать, зависят от вашей области исследований и должны быть в вашей книге формул.

Бомбист: превосходные (greater) версии бомб, которые вы выбрали для стабильных инфузий.

Хирург: превосходное противоядие и превосходный препарат.

Мутагенист: превосходные (greater) версии мутагенов, которые вы выбрали для стабильных инфузий.

МАСТЕР НОШЕНИЯ СРЕДНЕЙ БРОНИ MEDIUM ARMOR MASTERY

19 УР

Ваше умение обращаться со средней и легкой броней улучшается, увеличивая вашу способность уклоняться от ударов. Ваши ранги мастерства для легкой и средней брони и бездоспешной защиты увеличиваются до Мастера.

ЧЕРТЫ АЛХИМИКА ALCHEMIST FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Алхимика, вы можете выбрать одну из следующих. Вы должны выполнить все необходимые требования, прежде чем взять Черту.

1 УРОВЕНЬ

АЛХИМИЧЕСКИЙ ФАМИЛЬЯР ALCHEMICAL FAMILIAR

ЧЕРТА 1

АЛХИМИК

Вы использовали алхимию, чтобы создать жизнь - простое существо, сформированное из алхимических материалов, реагентов и небольшого количества вашей собственной крови. Этот алхимический фамильяр кажется маленьким существом из плоти и крови, хотя он может иметь некоторые необычные или отличительные аспекты в зависимости от вашего творческого процесса. Как и другие фамильяры, ваш алхимический фамильяр помогает вам в вашей лаборатории и в приключениях. Фамильяр использует ваш модификатор Интеллекта для определения своих модификаторов Восприятия, Акробатики и Скрытности (дополнительную информацию смотрите в разделе Фамильяры на стр. 217).

ПРИМЕР АЛХИМИКА

МУТАГЕНИСТ MUTAGENIST

Вы трансформируете себя и других с помощью мутагенов.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдавайте приоритет Интеллекту и Силе. Выносливость помогает вам выжить в трансформациях и сражениях, а Мудрость сохранить ваш разум нетронутым, несмотря на преобразования.

НАВЫКИ

Атлетика, Мистика, Ремесло, Запугивание, Оккультизм, Общество, Скрытность, Выживание

ОБЛАСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Мутагенист

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Алхимический Фамильяр

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Оживляющий Мутаген (Revivifying Mutagen) (2-й), Дикий Мутаген (Feral Mutagen) (8-й), Мутаген Неуязвимости (Invincible Mutagen) (12-й), Продолжительный Мутаген (Persistent Mutagen) (16-й), Совершенный Мутаген (Perfect Mutagen) (20-й)

ЗНАТОК АЛХИМИИ ALCHEMICAL SAVANT

ЧЕРТА 1

АЛХИМИК

Требования: Обучены Ремеслу

Вы можете быстро опознать алхимические составы. При использовании навыка Ремесло для действия Опознать Алхимию (Identify Alchemy) на алхимический состав, который вы держите, время с 10 минут сокращается до одного действия с атрибутами «концентрация» и «манипуляция». Если у вас есть формула для состава, который вы пытаетесь идентифицировать, вы получаете ситуативный бонус +2 к вашей проверке, и в случае критического провала, он считается как провал.

СИЛЬНЫЙ БРОСОК FAR LOBBER

ЧЕРТА 1

АЛХИМИК

Вы научились метать на большее расстояние. Когда вы бросаете алхимическую бомбу, ее дистанция увеличивается до 30 футов, вместо обычных 20 футов.

БЫСТРЫЙ БОМБИСТ QUICK BOMBER

ЧЕРТА 1

АЛХИМИК

Вы храните свои бомбы в легкодоступных ячейках, из которых извлекаете их, не задумываясь. Вы используете Взаимодействие (Interact), чтобы достать бомбу, а затем бросаете, выполняя Удар (Strike). Это считается за одно действие.

2 УРОВЕНЬ

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЯДАМ POISON RESISTANCE

ЧЕРТА 2

АЛХИМИК

Многочратное воздействие токсичных реагентов укрепило ваш организм против всевозможных ядов. Вы получаете Сопротивление к яду, равное половине вашего уровня, и вы получаете статусный бонус +1 к спасброскам против ядов.

ОЖИВЛЯЮЩИЙ МУТАГЕН REVIVIFYING MUTAGEN

ЧЕРТА 2

АЛХИМИК

Находясь под действием мутагена, вы можете усваивать силу этого мутагена, чтобы исцелить себя. При этом используется одно действие, которое обладает атрибутами «концентрация» и «манипуляция». Как только действие завершено, вы восстанавливаете 1d6 ПЗ за каждые 2 уровня состава мутагена (минимум 1d6), но продолжительность мутагена немедленно заканчивается, даже если вы находитесь под действием Постоянного Мутагена (Persistent Mutagen).

ДЫМОВАЯ БОМБА SMOKE BOMB

ЧЕРТА 2

ДОБАВКА 1 АЛХИМИК

Частота: один раз в раунд

Триггер: Вы используете Быструю Алхимию, чтобы создать алхимическую бомбу с уровнем по крайней мере на 1 ниже вашего уровня Продвинутой Алхимии

Теперь бомба способна создавать облако Дремучего дыма, в дополнение к ее обычным эффектам. При броске бомба создает облако дыма в области всплеска радиусом 10 футов. Вы выбираете, в каком углу занимаемого пространства цели (или пространства, в котором приземляется бомба) сосредоточено облако. Существа в пределах этой области имеют состояние «плохо видим» (concealed), и все другие существа плохо видны для них. Дым держится в течение 1 минуты или до тех пор, пока не рассеется сильным ветром.

4 УРОВЕНЬ

ПРИМЕР АЛХИМИКА

БОМБИСТ BOMBER

Вы можете смешать взрывчатку практически из чего угодно!

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдавайте приоритет Интеллекту и Ловкости. Выносливость помогает вам пережить неудачные взрывы, а Мудрость не позволяет вам бомбить не ту цель.

НАВЫКИ

Акробатика, Мистика, Ремесло, Обман, Запугивание, Общество, Скрытность, Воровство

ОБЛАСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ

Бомбист

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Быстрый Бомбист

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Дымовая Бомба (Smoke Bomb) (2-й), Рассчитанный Всплеск (Calculated Splash) (4-й), Направленные Бомбы (Directional Bombs) (6-й), Липкая Бомба (Sticky Bomb) (8-й), Расширенный Всплеск (Expanded Splash) (10-й), Мегга Бомба (Mega Bomb) (20-й)

РАССЧИТАННЫЙ ВСПЛЕСК CALCULATED SPLASH ЧЕРТА 4

АЛХИМИК

Вы рассчитали все углы, чтобы максимизировать зону поражения бомбы от брызг. Когда вы бросаете алхимическую бомбу с атрибутом «всплеск», вы можете нанести урон от брызг, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 0) вместо нормального количества.

ЭФФЕКТИВНАЯ АЛХИМИЯ EFFICIENT ALCHEMY ЧЕРТА 4

АЛХИМИК

Благодаря времени, которое вы потратили на изучение и эксперименты, вы знаете, как масштабировать свои формулы в более крупные партии, которые не требуют дополнительного внимания. Когда вы тратите свободное время на изготовление алхимических изделий, вы можете производить в два раза больше алхимических составов в одной партии, не тратя дополнительного времени на подготовку. Например, если вы создаете эликсиры Жизни, вы можете создать до восьми эликсиров в одной партии, используя свободное время, а не четыре. Это не уменьшает количество необходимых алхимических реактивов или других ингредиентов, необходимых для изготовления каждого состава, и не увеличивает скорость вашего прогресса в течение нескольких дней после основного времени. Это также не влияет на количество составов, которые можно создать из одной порции с помощью Продвинутой Алхимии.

СТОЙКАЯ АЛХИМИЯ ENDURING ALCHEMY ЧЕРТА 4

АЛХИМИК

Вы узнали, как сделать так, чтобы ваша внутренняя эссенция была эффективна чуть дольше, когда вы быстро завариваете специальные смеси. При использовании Быстрой Алхимии для создания алхимического средства или эликсира это средство или эликсир остается мощным до конца вашего следующего хода, а не теряет ее в начале вашего следующего хода.

6 УРОВЕНЬ

КОМБИНИРОВАННЫЙ ЭЛИКСИР COMBINE ELIXIRS ЧЕРТА 6

ДОБАВКА 2 АЛХИМИК

Частота: один раз в раунд

Триггер: Вы используете Быструю Алхимию, чтобы создать алхимический состав, который имеет атрибут «эликсир» и по крайней мере на 2 уровня ниже вашего уровня Продвинутой Алхимии

Вы открыли, как смешать два эликсира в одну гибридную смесь. Вы можете потратить 2 дополнительные порции инфузивных реагентов, чтобы добавить второй эликсир к тому, который вы создаете. Второй эликсир также должен быть по крайней мере на 2 уровня ниже вашего уровня Продвинутой Алхимии, а комбинированный эликсир - это алхимический состав на два уровня выше, чем высший из двух уровней эликсиров. Когда этот комбинированный эликсир потребляется, оба составных эликсира вступают в действие. Например, вы можете объединить два эликсира жизни, чтобы создать комбинированный эликсир, который исцеляет в два раза эффективнее обычного, или вы можете объединить малый эликсир ночного зрения с малым эликсиром орлиного глаза, чтобы получить ночное зрение и найти секретные двери.

ТРАВМИРУЮЩАЯ БОМБА DEBILITATING BOMB ЧЕРТА 6

ДОБАВКА 2 АЛХИМИК

Частота: один раз в раунд

Триггер: Вы используете Быструю Алхимию, чтобы создать алхимическую бомбу, по крайней мере на 2 уровня ниже вашего уровня Продвинутой Алхимии.

Ваши бомбы накладывают дополнительный эффект на ваших врагов. Вы замешиваете вещество в бомбу, которое вызывает одно из следующих состояний: растерян (dazzled), оглушен (deafened), застигнут врасплох (flat-footed) или 5-футовый статусный штраф Скорости. Если атака этой бомбой успешна, цель должна выполнить спасбросок Стойкости, в случае провала получает этот эффект до начала вашего следующего хода. Используйте свою СЛ Класса для этого спасброска (даже если кто-то другой бросит бомбу).

НАПРАВЛЕННЫЕ БОМБЫ DIRECTIONAL BOMBS ЧЕРТА 6

АЛХИМИК

Вы можете бросать бомбы с большой силой и точной траекторией, направляя брызги в форме конуса в одном направлении. Когда вы бросаете алхимическую бомбу с атрибутом «брызги», вместо того чтобы поражать брызгами все квадраты, прилегающие к цели, вы можете рассматривать пространство цели как первый квадрат 15-футового конуса зоны поражения, направленного от

вас, потенциально позволяя вам избегать союзников и проникать глубже во вражеские ряды. Если цель занимает больше одного квадрата, то ближайший к вам квадрат цели - это первый пораженный квадрат конуса.

8 УРОВЕНЬ

ДИКИЙ МУТАГЕН FERAL MUTAGEN

ЧЕРТА 8

АЛХИМИК

Ваш Дикий Мутаген пробуждает зверя, скрывающегося внутри вас, наделяя вас особенно острыми когтями и зубами, а также свирепым внешним видом. Всякий раз, когда вы подвергаетесь воздействию Дикого Мутагена, вы получаете бонус предмета к вашим проверкам Запугивания. Кроме того, ваши когти и челюсти становятся все более опасными, и они приобретают атрибут «смертоносное» (deadly) d10. Наконец, вы можете увеличив штраф от мутагена для КБ с -1 до -2 и, в обмен, увеличить размер урона от ваших когтей и челюстей на один шаг.

ЛИПКАЯ БОМБА STICKY BOMB

ЧЕРТА 8

ДОБАВКА 2 АЛХИМИК

Частота: один раз в раунд

Триггер: Вы используете Быструю Алхимию, чтобы создать алхимическую бомбу, по крайней мере на 2 уровня ниже вашего уровня Продвинутой Алхимии

Вы замешиваете добавку, чтобы содержимое вашей бомбы прилипло к цели и продолжало наносить урон. Существо, которое получает прямое попадание от одной из ваших липких бомб, также получает продолжительный урон, равный и того же типа, что и урон от брызг бомбы. Если бомба уже наносит продолжительный урон, суммируйте их.

10 УРОВЕНЬ

МУТАГЕН ЭЛАСТИЧНОСТИ ELASTIC MUTAGEN

ЧЕРТА 10

АЛХИМИК

Вы можете заставить свое тело извиваться и течь подобно ртути с вашим мутагеном. Всякий раз, когда вы находитесь под действием мутагена Эластичности, вы можете растянуть ноги и сделать Шаг до 10 футов, а также сплющивать и сжимать свое тело, позволяя вам проходить через узкие пространства, как если бы Вы были на один размер меньше, в дополнение к любому эффекту от сжатия.

РАСШИРЕННЫЙ ВСПЛЕСК EXPANDED SPLASH

ЧЕРТА 10

АЛХИМИК

Требования: Рассчитанный Всплеск (Calculated Splash)

Специальные летучие соединения, которые вы замешиваете в свои бомбы, создают особенно большие и мощные взрывы. Когда вы бросаете созданную вами алхимическую бомбу, и эта бомба имеет атрибут «брызги», вы можете добавить свой модификатор Интеллекта к обычному урону от брызг бомбы, и он наносит урон от брызг каждому существу в радиусе 10 футов от цели.

ПРЕВОСХОДНАЯ ТРАВМИРУЮЩАЯ БОМБА GREATER DEBILITATING BOMB

ЧЕРТА 10

АЛХИМИК

Требования: Травмирующая Бомба (Debilitating Bomb)

Вы изучили усовершенствованные методы и алхимические секреты, которые позволяют вам расширить диапазон воздействия, которое вы можете вложить в свои бомбы. Когда вы используете Травмирующую Бомбу, добавьте в список состояний, из которого вы можете выбирать: неуклюжий (clumsy) 1, ослаблен (enfeebled) 1, ошеломлен (stupefied) 1 или 10-футовый статусный штрафа Скорости.

ЭЛИКСИР МИЛОСЕРДИЯ MERCIFUL ELIXIR

ЧЕРТА 10

ДОБАВКА 2 АЛХИМИК

Частота: один раз в раунд

Триггер: Вы используете Быструю Алхимию, чтобы создать алхимический эликсир, который по крайней мере на 2 уровня ниже вашего уровня Продвинутой Алхимии

Вы примешиваете в свой эликсир специальную добавку, которая успокаивает тело и разум употребившего. Эликсир Жизни пытается противодействовать одному эффекту страха или одному эффекту, вызывающему состояние «парализован» (paralyzed), используя уровень состава и модификатор противодействия, равный вашей СЛ Класс – 10.

МОЩНЫЙ ОТРАВИТЕЛЬ POTENT POISONER

ЧЕРТА 10

АЛХИМИК

Требования: Мощная Алхимия (Powerful Alchemy)

Концентрируя токсичные компоненты своих ядов, вы делаете их более труднопреодолимыми для жертв. Когда вы создаете алхимический состав с атрибутом «яд» любыми способами, СЛ спасброска от яда увеличивается на 4, но не выше вашей СЛ Класса.

12 УРОВЕНЬ

ПРОДЛЕННЫЙ ЭЛИКСИР EXTEND ELIXIR

ЧЕРТА 12

АЛХИМИК

Включение вашей эссенции в эликсиры, которые вы создаете, заставляет их воздействовать на вас дольше. Когда вы потребляете один из ваших алхимических составов, который имеет атрибут «эликсир» и «инфузивный» и продолжительность от 1 минуты или больше, продолжительность этого эликсира удваивается.

МУТАГЕН НЕУЯЗВИМОСТИ INVINCIBLE MUTAGEN

ЧЕРТА 12

АЛХИМИК

Укрепляющие добавки, которые вы примешиваете в свои мутагены, делают вашу форму джаггернаута неуязвимой. Всякий раз, когда вы подвергаетесь воздействию мутагена джаггернаута, вы получаете Сопротивление ко всем видам физического урона, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 0).

ПОРАЖАЮЩИЕ БОМБЫ UNCANNY BOMBS

ЧЕРТА 12

АЛХИМИК

Требования: Сильный Бросок (Far Lobber)

Вы бросаете бомбы безошибочно, несмотря на препятствия или расстояние. Когда вы бросаете алхимический состав с атрибутом «бомба», его шаг дистанции увеличивается до 60 футов, вы уменьшаете любой ситуативный бонус к КБ цели от Укрытия на 1, и вы автоматически преуспеваете в фиксированной проверке, когда целитесь в существо, которое вам плохо видно (concealed).

14 УРОВЕНЬ

МУТАГЕН ПОДВЕШЕННЫЙ ЯЗЫК GLIB MUTAGEN

ЧЕРТА 14

АЛХИМИК

Ваш мутаген красноречия преодолевает языковые барьеры и игнорирует правдоподобие. Когда вы испытываете воздействие созданного вами мутагена красноречия, вы игнорируете ситуативные штрафы к проверкам, связанным с Обманом, Дипломатией, Запугиванием. Кроме того, ваши слова преодолевают языковые барьеры; каждый, кто слушает вас, воспринимает ваши слова, как если бы вы говорили на его родном языке (хотя на самом деле вы не говорите на этом языке, и эта способность не позволяет вам понимать какие-либо дополнительные языки).

ПРЕВОСХОДНЫЙ ЭЛИКСИР МИЛОСЕРДИЯ GREATER MERCIFUL ELIXIR

ЧЕРТА 14

АЛХИМИК

Требования: Эликсир Милосердия (Merciful Elixir)

Ваши добавки содержат панацеи, которые могут вылечить множество болезней. Когда вы используете эликсир Милосердия, он может вместо своих обычных свойств попытаться снять состояния: ослеплен, оглушен, тошнота или замедлен (blinded, deafened, sickened, or slowed).

ИСТИННАЯ ТРАВМИРУЮЩАЯ БОМБА TRUE DEBILITATING BOMB

ЧЕРТА 14

АЛХИМИК

Требования: Превосходная Травмирующая Бомба (Greater Debilitating Bomb)

Всегда изобретательный, вы открыли все более разрушительные способы для ваших бомб, чтобы травмировать и сдерживать ваших врагов. Когда вы используете Травмирующую Бомбу, добавьте в список эффектов, из которого вы можете выбирать: ослаблен (enfeebled) 2, ошеломлен (stupefied) 2 или 15-футовый статусный штраф к Скорости. Если вместо этого применить один из эффектов, перечисленных в разделе «Травмирующая Бомба», цель избегает этого эффекта только в том случае, если результат ее сброска является критическим успехом.

16 УРОВЕНЬ

ВЕЧНЫЙ ЭЛИКСИР ETERNAL ELIXIR

ЧЕРТА 16

АЛХИМИК

Требования: Продленный Эликсир (Extend Elixir)

Ваше тело с готовностью принимает и сохраняет незначительные изменения. Когда вы пьете один из ваших алхимических составов, который имеет атрибуты «эликсир» и «инфузивный» и продолжительность от 1 минуты и более, вы можете сделать его продолжительность неопределенной. Вы можете сделать это только в том случае, если уровень эликсира не превышает половину вашего уровня. Если позже вы употребите другой эликсир и сделаете его неопределенным, действие предыдущего неопределенного эликсира закончится.

БЕЗЖАЛОСТНАЯ БОМБА EXPLOITIVE BOMB

ЧЕРТА 16

ДОБАВКА 2 АЛХИМИК

Частота: один раз в раунд

Триггер: Вы создаете алхимическую бомбу, используя Быструю Алхимию, уровень которой по крайней мере на 2 уровня ниже вашего уровня Продвинутой Алхимии

Вы вешиваете добавку в бомбу, чтобы преодолеть сопротивляемость цели. Бомба уменьшает любое Сопротивление противника к типу урона бомбы на величину, равную вашему уровню, но только для этой атаки.

МУТАГЕН ГЕНИАЛЬНОСТИ GENIUS MUTAGEN

ЧЕРТА 16

АЛХИМИК

Специальные изменения в вашей формуле, которые дополняют ваш гений, значительно расширяют преимущества, получаемые вами от когнитивных мутагенов. Когда на вас воздействует когнитивный мутаген, вы также получаете бонус предмета для проверок, связанных с навыками: Обман, Дипломатия, Запугивание, Медицина, Природа, Ремесло, Религия и Выживание. Кроме того, вы можете телепатически общаться с существами в радиусе 60 футов, с которыми у вас общий язык. Как только вы устанавливаете связь, она становится двусторонней, поэтому существо, с которым вы контактируете, также может общаться с вами.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ МУТАГЕН PERSISTENT MUTAGEN

ЧЕРТА 16

АЛХИМИК

Требования: Продленный Эликсир (Extend Elixir)

Вы натренировали свою физическую форму оставаться стабильной в данном измененном состоянии. Один раз в день, когда вы употребляете алхимический состав с атрибутами «инфузивный» и «мутаген», вашего изготовления, вы можете сохранить его действие до ваших следующих ежедневных приготовлений, вместо его обычной продолжительности.

18 УРОВЕНЬ

НЕВЕРОЯТНЫЕ ЭЛИКСИРЫ IMPROVABLE ELIXIRS

ЧЕРТА 18

АЛХИМИК

Ваше владение алхимическими секретами позволяет вам воспроизводить эффект, который, по мнению большинства, может быть достигнут только с помощью магии. Выберите количество зелий, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1) 9-го уровня или ниже. Вы получаете формулы для создания этих зелий как алхимических составов с атрибутом «эликсир». При изготовлении этих алхимических эликсиров вы можете заменить алхимические реагенты на равное количество магических компонентов, а также использовать инструменты алхимика (для Быстрой Алхимии) или лабораторию алхимика (для активностей Ремесла), вместо любых других необходимых наборов инструментов. Кроме этого, формула не меняется. После того, как вы выбрали формулы зелья, они не могут быть изменены.

МУТАГЕН ЧИСТОГО РАЗУМА MINDBLANK MUTAGEN

ЧЕРТА 18

АЛХИМИК

С незначительной корректировкой соотношений в формуле вашего мутагена безмятежности (serene mutagen) вы получаете ментальную защиту. Когда на вас воздействует мутаген безмятежности, эффекты с атрибутами: обнаружение, разоблачение и тайновидение (detection, revelation, scrying) 9-го круга или ниже ничего не обнаруживают на вас или ваших вещах, ни исходящих от вас аур. Например, *обнаружение магии* (detect magic) все равно будет обнаруживать другую магию в этом районе, но не любую магию на вас.

ЧУДОТВОРЕЦ MIRACLE WORKER

ЧЕРТА 18

АЛХИМИК

Частота: один раз в 10 минут

Ваше алхимическое мастерство может оживить недавно убитого. Вы можете ввести истинный эликсир Жизни существу, которое было мертво не более 2 раундов. Когда вы это делаете, это существо немедленно возвращается к жизни с 1 Пунктом Здоровья и состоянием «ранен» (wounded) 1.

СОВЕРШЕННОЕ ТРАВМИРОВАНИЕ PERFECT DEBILITATION

ЧЕРТА 18

АЛХИМИК

Вы усовершенствовали формулы для бомб, которые сдерживают ваших врагов. Когда вы используете Травмирующую бомбу, ваша цель избегает состояний, которые создает бомба, только если она критически преуспевает в своем спасброске.

20 УРОВЕНЬ

СОЗДАНИЕ ФИЛОСОФСКОГО КАМНЯ ПРОДВИНУТАЯ АЛХИМИЯ

ЧЕРТА 20

АЛХИМИК

Ваши исследования окупилась, и кульминацией стал легендарный философский камень. Вы получили формулу философского камня (стр. 554) и можете добавить ее в свою книгу формул.

МЕГА БОМБА MEGA BOMB ➡

ЧЕРТА 20

ДОБАВКА 3 АЛХИМИК

Требования: Расширенный Всплеск (Expanded Splash)

Условия: вы держите в руке инфузивную алхимическую бомбу, которую вы создали, с уровнем по крайней мере на 3 ниже, чем ваш уровень Продвинутой Алхимии

Вы замешиваете невероятно мощную добавку к бомбе в вашей руке, чтобы создать мега-бомбу, значительно увеличив ее зону поражения и мощность. Вы используете Взаимодействие (Interact), чтобы бросить мега-бомбу, а не Удар (Strike), и вы не совершаете бросок атаки. Мега-бомба поражает существ в радиусе 30 футов, расположенных в районе 60 футов от вас. Бомба наносит урон, как если бы каждое существо было основной целью, с базовым спасброском Рефлексов. При неудачном спасброске существо также принимает любые дополнительные эффекты, которые влияют на основную цель (например, состояние «застигнут врасплох» от колбы Молний). В то время как все цели в этом районе получают урон от брызг в качестве основных целей, за пределы этой области брызги не попадают. Если ваше следующее действие после создания мега-бомбы не является Взаимодействием, чтобы бросить ее, мега-бомба денатурируется и теряет все эффекты.

ПРИМЕР КНИГИ ФОРМУЛ

Вы можете выбрать любые обычные алхимические составы 1-го уровня для своей книги формул, но список ниже содержит хороший выбор стартовых формул. Книга для начинающих с этими формулами под названием «Основы Алхимии» (The Fundamentals of Alchemy) стала популярной среди традиционных алхимиков, держась подальше от спорных тем, таких как мутагены, хотя она привлекла критику со стороны маргинальных алхимиков за то, что она уводит алхимиков от более новаторских экспериментов.

Формулы алхимических составов: малая колба кислоты, малый алхимический огонь, малое противоядие, малый препарат, малый эликсир гепарда, слабый эликсир жизни, малый мешочек липучки, малая дымовая шашка.

СОВЕРШЕННЫЙ МУТАГЕН PERFECT MUTAGEN

ЧЕРТА 20

АЛХИМИК

Вы довели формулы ваших мутагенов до совершенства, идеально совместив их с вашей физиологией. Когда вы находитесь под действием мутагена, который вы создали, вы не страдаете от его недостатков.



БАРД BARD

Вы деятель искусства, знаток потаенных секретов и увлекательный мастер убеждения. Используя впечатляющие представления, вы воздействуете на умы и сподвигаете на новые героические свершения. Вы можете использовать свои способности, чтобы стать харизматичным лидером, или, наоборот, советником, манипулятором, ученым, мошенником или виртуозом. В то время как ваша универсальность заставляет некоторых считать вас обаятельным повесой и мастером на все руки, опасно отмахиваться от вас как от мастера ничегонеделания.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

ХАРИЗМА

На первом уровне ваш Класс предоставляет повышение характеристики Харизма

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

8 + ваш Модификатор
Выносливости (ВЫН)

Вы увеличиваете максимальное количество ПЗ на это число на 1-м уровне и на каждом последующем

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Эксперт в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Обучены в Стойкости

Обучены в Рефлексах

Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Окультизме

Обучены в Выступлении

Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 4 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ).

АТАКИ

Обучены в простом оружии

Обучены владению длинным мечом, рапирой, сапом, коротким луком, коротким мечом и хлыстом

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Обучены в ношении легкой брони

Обучены в бездоспешной защите

ЗАКЛИНАНИЯ

Обучены в атаках оккультными заклинаниями

Обучены в СЛ оккультных заклинаний

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы используете магические выступления, чтобы переломить ход столкновения в пользу ваших союзников. Вы уверенно чередуете атаки, исцеление и поддерживающие заклинания по мере необходимости.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы легко убеждаете, изворачиваетесь и угрожаете.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы - кладезь знаний, сказок, легенд и преданий, которые дают более глубокий контекст и пользу при разведывании в ходе приключений группы. Ваши заклинания и выступления вдохновляют ваших союзников на великие открытия и достижения.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы можете зарабатывать деньги и престиж своими выступлениями, приобретая себе имя и покровителей. В конце концов, рассказы о ваших талантах и победах могут привлечь других бардов для изучения ваших методов в училище бардов.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Испытываете такую сильную страсть к своему искусству, что устанавливаете с ним духовную связь;
- Выходите на сцену, когда требуются тактичные и ненасильственные решения;
- Следуете за своей музой, будь то таинственное волшебное существо, философская концепция, духовная сила или божество живописи, или музыки, и с ее помощью изучайте тайные знания, которыми обладают только избранные.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Наслаждаются возможностью пригласить вас на светские мероприятия, будь то в качестве исполнителя или гостя, но считают вас чем-то вроде любопытного чудака для свое социального круга;

- Недооценивают вас в сравнении с другими заклинателями, полагая, что вы не более чем щеголеватый менестрель и упускают из виду тонкую силу вашей магии;
- Благоклонно реагируют на ваше обаяние и талант, но остаются подозрительными по отношению к вашей обольстительной магии.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Бард. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-5: ПРОДВИЖЕНИЕ БАРДА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, сотворение оккультных заклинаний, Репертуар заклинаний, композиционные заклинания, Муза
2	Черта Барда, Черта Навыка
3	Заклинания 2-го круга, Общая Черта, Молниеносные Рефлексы (lightning reflexes), Избранные заклинания (Signature Spells), повышение Навыка
4	Черта Барда, Черта Навыка
5	Заклинания 3-го круга, повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка
6	Черта Барда, Черта Навыка
7	Заклинания 4-го круга, Эксперт Заклинаний (expert spellcaster), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Барда, Черта Навыка
9	Заклинания 5-го круга, Черта Наследия, Превосходная Стойкость (great fortitude), Решимость (resolve), Повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Барда, Черта Навыка
11	Заклинания 6-го круга, Эксперт Владения Оружием Барда, Общая Черта, повышение Навыка, Бдительный Ум (vigilant senses)
12	Черта Барда, Черта Навыка
13	Заклинания 7-го круга, Черта Наследия, Эксперт Ношения Легкой Брони (light armor expertise), повышение Навыка, Оружейная Специализация (weapon specialization)
14	Черта Барда, Черта Навыка
15	Заклинания 8-го круга, повышение Характеристики, Общая Черта, Мастер Заклинаний (master spellcaster), повышение Навыка
16	Черта Барда, Черта Навыка
17	Заклинания 9-го круга, Черта Наследия, Превосходная Решимость (greater resolve), повышение Навыка
18	Черта Барда, Черта Навыка
19	Общая Черта, Легендарный Заклинатель (legendary spellcaster), Магнум Опус (magnum opus), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Барда, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания этого Класса.

ОККУЛЬТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Вы черпаете магию из эзотерических знаний. Вы можете творить оккультные заклинания, используя действие «Сотворить заклинание» (Cast a Spell) и вы можете использовать материальные, соматические и вербальные компоненты при произнесении заклинаний (см. раздел «Сотворение Заклинаний» на стр. 302). Поскольку вы Бард, вы можете играть на инструменте для сотворения заклинаний, требующих соматических или материальных компонентов, если для этого требуется хотя бы одна из ваших рук. Если вы используете инструмент, вам не нужен мешочек с компонентами для заклинаний или другая свободная рука. Обычно вы также можете играть на инструменте для сотворения заклинаний, требующих вербальных компонентов, вместо использования голоса. Каждый день Вы можете творить до двух заклинаний 1-го круга. Вы должны знать заклинания, чтобы использовать их, и вы осваиваете их с помощью особенности Класса - Репертуар заклинаний. Количество заклинаний, которые вы можете творить каждый день, называется вашими ячейками заклинаний. По мере того, как вы повышаете свой уровень Барда, количество заклинаний, которые вы можете творить каждый день, увеличивается, как и самый высокий круг заклинаний, которые вы можете использовать, как показано в Таблице 3-6: Заклинания Барда в день на странице 98.

Некоторые из ваших заклинаний требуют, чтобы вы совершили бросок атаки заклинанием, чтобы увидеть, насколько они эффективны, или чтобы ваши враги, совершили бросок против СЛ вашего заклинания (как правило, спасбросок). Поскольку ваша ключевая Характеристика - Харизма, ваши броски атаки заклинанием и СЛ Заклинаний используют ваш модификатор Харизмы (ХАР). Подробная информация о расчете этих параметров приведена на странице 447.

УСИЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ HEIGHTENING SPELLS

Когда вы получаете ячейки заклинаний 2-го круга и выше, вы можете заполнить эти ячейки более сильными версиями заклинаний более низкого круга. Это повышает круг заклинания до соответствующего круга ячейки. Вы должны иметь заклинание в своем Репертуаре заклинаний в ячейке того круга, который хотите использовать, чтобы усилить его. Многие заклинания имеют определенные улучшенные качества, когда они усиливаются до определенного круга. (стр. 299) Избранные заклинания (Signature Spells) - Особенность Класса, позволяющая вам свободно усиливать определенные заклинания.

ЗАГОВОРЫ CANTRIPS

Некоторые из ваших заклинаний - заговоры. Заговор - это определенный тип заклинаний, которые не используют ячейки заклинаний. Вы можете сотворить любое количество заговоров в день. Заговор всегда автоматически усиливается до половины вашего уровня с округлением в большую сторону - обычно до равного самому высокому кругу доступной ячейки заклинаний Барда. Например, если вы Бард 1-го уровня, ваш заговор будет 1-го круга, а если вы Бард 5-го уровня, ваш заговор будет 3-го круга.

РЕПЕРТУАР ЗАКЛИНАНИЙ SPELL REPERTOIRE

Перечень заклинаний, которые вы можете творить, называется вашим Репертуаром заклинаний. На 1-м уровне вы изучаете два оккультных заклинания 1-го круга и пять оккультных заговоров по вашему выбору. Выберете их из списка общедоступных (common) оккультных заклинаний (стр. 311) или из других оккультных заклинаний, к которым у вас есть доступ. Вы можете творить любое заклинание из своего Репертуара заклинаний, используя ячейку для заклинаний соответствующего круга.

Вы расширяете свой Репертуар заклинаний по мере увеличения уровня Барда. Каждый раз, когда вы получаете ячейку для заклинаний (см. таблицу 3-6), вы добавляете заклинание в свой Репертуар заклинаний того же круга. На 2-м уровне вы выбираете другое заклинание 1-го круга; на 3-м уровне вы выбираете два заклинания 2-го круга и так далее. Когда вы добавляете заклинания, вы можете добавить версию заклинания более высокого круга, которое у вас уже есть, тогда вы сможете использовать усиленную версию этого заклинания.

Хотя вы получаете их с одинаковой скоростью, ваши ячейки заклинаний и заклинания в вашем Репертуаре разделены. Если Черта или другая способность добавляет заклинание в ваш Репертуар, это не даст вам дополнительной ячейки заклинания, и наоборот.

ЗАМЕНА ЗАКЛИНАНИЙ РЕПЕРТУАРА SWAPPING SPELLS IN YOUR REPERTOIRE

Когда вы получаете новые заклинания в свой Репертуар заклинаний, вы можете заменить некоторые из ранее изученных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень и изучаете новые заклинания, вы можете поменять одно из своих старых заклинаний на другое заклинание такого же круга. Это заклинание может быть заговором. Вы также можете заменить заклинания, переизучив их в свободное время (стр. 481).

КОМПОЗИЦИОННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ COMPOSITION SPELLS

Вы можете наполнить свои выступления магией, чтобы создать уникальные эффекты, называемые Композициями. Композиции - это особый тип заклинаний, которые часто требуют от вас использования навыка Выступление при их сотворении. Композиционные заклинания - это разновидность фокусных заклинаний. Сотворение фокусного заклинания стоит 1 Пункт Фокуса, и вы начинаете с размера запаса фокуса равного 1 Пункту Фокуса. Вы пополняете свой запас фокуса во время ежедневных приготовлений, и вы можете восстановить 1 ПФ, потратив 10 минут на использование активности Перефокусировка, во время написания новой композиции или иного привлечение вашей музыки.

Фокусные заклинания автоматически усиливаются до круга, равного половине вашего уровня с округлением вверх, как и заговоры. Фокусные заклинания не требуют ячеек заклинаний, и вы не можете использовать их с помощью ячеек заклинаний. Некоторые Черты могут дать вам больше фокусных заклинаний и увеличить размер вашего запаса фокуса, хотя он никогда не может содержать более 3 ПФ. Полные правила по фокусным заклинаниям приведены на странице 300.

Вы изучаете композиционное заклинание *контрвыступление* (counter performance) (стр. 386), защищающее от слуховых и визуальных эффектов.

КОМПОЗИЦИОННЫЕ ЗАГОВОРЫ COMPOSITION CANTRIPS

Композиционные заговоры - это специальные композиционные заклинания, сотворение которых не расходует ПФ, поэтому вы можете использовать их неограниченное число раз. Композиционные заговоры являются дополнением к заговорам, которые вы выбираете из списка оккультных заклинаний. Как правило, только Черты могут дать вам больше композиционных заговоров. В отличие от других заговоров, вы не можете поменять композиционные заговоры, полученные от Черт Барда на более позднем уровне, если только вы не поменяете конкретную Черту с помощью переподготовки (стр. 481).

Вы изучаете композиционный заговор *пробудить отвагу* (*inspire courage*) (страница 386), который усиливает атаки, урон и защиту ваших союзников от страха.

МУЗЫ MUSES

Бард выбирает одну музу на 1-м уровне. Эта муза вдохновляет вас на великие дела и может быть физическим существом, божеством, философией или пленительной тайной.

ЭНИГМА ENIGMA

Ваша муза - это таинство, побуждающее вас познать скрытые секреты мультивселенной. Если ваша муза - существо, то это может быть дракон или потустороннее существо; если божество, то это может быть Ирори или Нетис. Вы получаете Черту Знания Бардов (Bardic Lore) и добавляете *верный удар* (*true strike*) в свой Репертуар заклинаний.

МАЭСТРО MAESTRO

Ваша муза - виртуоз (*virtuoso*), вдохновляющий вас на большие высоты.

Если это существо, то это может быть любящее представления существо, такое как Хоральный Ангел (*choral angel*) или Лилленд Азата (*lillend azata*); если божество, то это может быть Шелин. Бард с музой Маэстро вдохновляет своих союзников и уверен в своих музыкальных и ораторских способностях. Вы получаете Черту Длительная Композиция (*Lingering Composition*) и добавляете *успокоение* (*soothe*) в ваш Репертуар Заклинаний.

ПОЛИМАТ POLYMATH

Ваша муза - мастер на все руки, мечущийся между способностями и устремлениями. Если это существо, то оно может быть эклектичным существом, как фея; если божество, то это может быть Дезна или Калистрия. Бард с музой Полимат имеет широкий спектр интересов, но редко посвящает себя чему-то одному, он часто распыляется в желаниях попробовать все. Вы получаете Черту Универсальное Выступление (*Versatile Performance*) и добавляете *невидимый слуга* (*unseen servant*) в ваш Репертуар заклинаний.

ЧЕРТЫ БАРДА BARD FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Класа Бард. Они перечислены начиная со страницы 99.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты перечислены в Главе 5 и имеют атрибут «общая».

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ LIGHTNING REFLEXES

3 УР

Ваши рефлекс молниеносны. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Эксперта.

ИЗБРАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ SIGNATURE SPELLS

3 УР

Вы научились применять некоторые из своих заклинаний более гибко. Выберете одно заклинание для каждого круга, к которому у вас есть доступ, чтобы оно стало вашим избранным заклинанием. Вам не нужно изучать усиленные версии избранных заклинаний; вместо этого, вы можете свободно усиливать такие заклинания. Если вы выучили избранное заклинание на более высоком круге, чем его минимум, то вы также можете использовать все его версии более низкого круга, не изучая их отдельно. Если вы заменяете избранное заклинание, вы можете выбрать новое избранное заклинание того же круга, что и прошлое заклинание. Вы также можете отдельно переучить избранное заклинание на другое того же круга, без замены каких-либо заклинаний; это займет столько же времени, сколько обычно занимает переобучение заклинаний.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ТАБЛИЦА 3-6: ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА В ДЕНЬ

Ваш уровень	Заговоры	Круг заклинания									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	5	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
8	5	3	3	3	3	—	—	—	—	—	—
9	5	3	3	3	3	2	—	—	—	—	—
10	5	3	3	3	3	3	—	—	—	—	—
11	5	3	3	3	3	3	2	—	—	—	—
12	5	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—
13	5	3	3	3	3	3	3	2	—	—	—
14	5	3	3	3	3	3	3	3	—	—	—
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	—	—
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	—	—
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	—
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	—
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* - Особенность Класа Магнум Опус (Magnum Opus) дает вам ячейку заклинания 10-го круга ,которая работает несколько иначе, чем другие ячейки заклинаний.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

ЭКСПЕРТ ЗАКЛИНАНИЙ EXPERT SPELLCASTER

7 УР

Ваш уровень мастерства в бросках атаки оккультными заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Эксперта.

ПРЕВОСХОДНАЯ СТОЙКОСТЬ GREAT FORTITUDE

9 УР

Вы физически невероятно выносливы. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Эксперта.

РЕШИМОСТЬ RESOLVE

9 УР

Вы закалили свой разум вместе с непоколебимой решимостью. Ваш ранг мастерства в спасбросках Воли повышается до Мастера. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Воли.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ БАРДА BARD WEAPON EXPERTISE

11 УР

Вы стали настоящим знатоком оружия Бардов. Вы получаете ранг Эксперт во владении простым оружием, а также длинным мечом, рапирой, сапом, коротким луком, коротким мечом, хлыстом и безоружных атаках. Когда вы наносите критический удар, используя один из этих видов оружия и безоружные атаки, во время действия одной из ваших Композиций, вы применяете критический эффект специализации оружия.

БДИТЕЛЬНЫЙ УМ VIGILANT SENSES

11 УР

Благодаря своим приключениям вы развили чуткое внимание к деталям. Ваш ранг мастерства в Восприятии увеличивается до уровня Мастера.

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ ЛЕГКОЙ БРОНИ LIGHT ARMOR EXPERTISE

13 УР

Вы научились уворачиваться от ударов, нося легкую броню и без доспехов. Ваш ранг мастерства для легкой брони и бездоспешной защиты увеличивается до Эксперта.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

13 УР

Вы научились наносить большие повреждения тем оружием, которым владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительных урона оружием и безоружными атаками, в которых вы являетесь Экспертом. Этот урон увеличивается до +3, Если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

МАСТЕР ЗАКЛИНАНИЙ MASTER SPELLCASTER

15 УР

Вы овладели оккультными науками. Ваши ранги мастерства для бросков атаки оккультными заклинаниями и СЛ Заклинаний увеличиваются до Мастера.

ПРЕВОСХОДНАЯ РЕШИМОСТЬ GREATER RESOLVE

17 УР

Ваша невероятная тренировка дает вам стойкость ума. Ваш ранг мастерства для спасбросков Воли увеличивается до Легенды. Ваши успешные спасброски Воли считаются за критический успех. Ваши критические провалы спасбросков Воли считаются за провал, вместо этого. Когда вы проваливаете спасбросок против эффекта, наносящего урон, вы принимаете только половину урона.

МАГNUM ОПУС MAGNUM OPUS

19 УР

Вы подняли свое искусство заклинателя на самый высокий уровень. Добавьте в свой Репертуар два общедоступных (common) оккультных заклинания 10-го круга. Вы получаете одну ячейку для заклинаний 10-го круга, которую вы можете использовать для сотворения одного из этих двух заклинаний, используя свое искусство Барда. Вы не получаете больше заклинаний 10-го круга по мере повышения уровня, в отличие от других ячеек заклинаний, и вы не можете использовать ячейки 10-го круга со способностями, дающими вам больше ячеек заклинаний или позволяющие вам произносить заклинания без использования ячеек заклинаний.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ LEGENDARY SPELLCASTER

19 УР

О вашем владении оккультной магией слагают легенды. Ваши ранги мастерства для бросков атаки оккультными заклинаниями и СЛ заклинаний увеличиваются до уровня Легенды.

ЧЕРТЫ БАРДА BARD FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Барда, вы можете выбрать одну из следующих. Вы должны соответствовать всем необходимым требованиям, прежде чем взять Черту.

1 УРОВЕНЬ

ЗНАНИЯ БАРДОВ BARDIC LORE

ЧЕРТА 1

БАРА

Требования: муза Энигма (enigma muse)

Ваши познания позволяют быть в курсе всех вопросов. Вы обучены Знанию Бардов (Bardic Lore), особому навыку Знание, который может быть использован только для действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), но на любую тему. Если вы обладаете рангом Легенда в Окультизме (Occultism), вы приобретаете уровень мастерства Эксперт в Знаниях Бардов (Bardic Lore), но вы не можете повысить свой ранг мастерства в этом Навыке никакими другими способами.

ДЛИТЕЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ LINGERING COMPOSITION

ЧЕРТА 1

БАРА

Требования: муза Маэстро (maestro muse)

Добавляя атрибут «изнуряющее» (flourish), вы заставляете свои композиции длиться дольше. Вы изучаете фокусное заклинание *длительная композиция* (lingering composition) (страница 387). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

НАСТИГАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ REACH SPELL ➡

ЧЕРТА 1

БАРА КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Вы можете увеличить дистанцию своих заклинаний. Если следующее действие, которое вы используете, Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое имеет дистанцию, увеличьте дистанцию этого заклинания на 30 футов. Если обычно заклинание имеет дистанцию - касание, вы расширяете ее до 30 футов.

УНИВЕРСАЛЬНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ VERSATILE PERFORMANCE

ЧЕРТА 1

БАРА

Требования: муза Полимат (polymath muse)

Вы можете рассчитывать на силу ваших выступлений, а не на обычные социальные навыки. Вы можете использовать навык Выступление (Performance) вместо Дипломатии, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression), и вместо Запугивания (Intimidation), чтобы Деморализовать (Demoralize). Вы также можете использовать Выступление вместо навыка Обман (Deception), для действия Имитировать (Impersonate). Вы можете использовать свой ранг мастерства в Выступлении, чтобы соответствовать требованиям Черт Навыков, которые требуют определенного ранга в Обмане, Дипломатии или Запугивании.

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класса Бард.

Композиция (Composition): чтобы сотворить композиционный заговор или фокусное заклинание, вы используете определенный тип Выступления (Performance) (стр. 250). Если заклинание включает вербальный компонент, вы должны использовать выступление с атрибутом «слух», а если оно включает соматический компонент, вы должны использовать выступление с атрибутом «зрение». Заклинание приобретает все атрибуты выступления, которое вы использовали. Вы можете использовать только одно композиционное заклинание за ход, и у вас может быть только одно активное заклинание одновременно. Если вы сотворите новое композиционное заклинание, все текущие эффекты от вашего предыдущего композиционного заклинания немедленно прекратятся.

Метамагия (Metamagic): Действия с атрибутом «метамагия» изменяют свойство ваших заклинаний. Эти действия обычно получают от метамагических Черт. Вы должны использовать метамагическое действие непосредственно перед тем, как Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое вы хотите изменить. Если вы используете какое-либо действие (включая свободное действие и реакцию) до Сотворения Заклинания, сразу после этого, вы теряете преимущества от метамагического действия. Любые дополнительные эффекты, добавляемые метамагическим действием, являются частью заклинания, а не самого метамагического действия.

2 УРОВЕНЬ

РАСШИРЕНИЕ ЗАГОВОРОВ CANTRIP EXPANSION

ЧЕРТА 2

БАРА

Изучение расширяет ассортимент ваших простых заклинаний. Добавьте в свой Репертуар два дополнительных заговора из списка заклинаний.

ЭЗОТЕРИЧЕСКИЙ ПОЛИМАТ ESOTERIC POLYMATH

ЧЕРТА 2

БАРА

Требования: муза Полимат (polymath muse)

Вы владеете книгой оккультных заклинаний, похожей на книгу заклинаний волшебника, и можете использовать ее заклинания, чтобы дополнить свой Репертуар. Добавьте все заклинания из своего Репертуара в эту книгу бесплатно. Вы можете использовать навык Окультизм для действия Выучить Заклинание (Learn a Spell) (стр. 238) и добавить его в свою книгу заклинаний, заплатив соответствующую цену, подобно волшебнику.

Во время ежедневных приготовлений выберите любое заклинание из своей книги оккультных заклинаний. Если это заклинание уже есть в вашем Репертуаре, вы можете рассматривать его как дополнительное избранное (signature) заклинание на этот день. Если оно не входит в ваш Репертуар, относитесь к нему так, как если бы оно было там, до ваших следующих ежедневных приготовлений.

ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ INSPIRE COMPETENCE

ЧЕРТА 2

БАРА

Требования: муза Маэстро (maestro muse)

Вы изучаете композиционный заговор *пробудить способности* (*inspire competence*) (страница 386), который помогает вашим союзникам в применении Навыков.

ЭТЮД ХРАНИТЕЛЯ ЗНАНИЙ LOREMASTER'S ETUDE

ЧЕРТА 2

БАРА **ФОРТУНА**

Требования: муза Энигма (enigma muse)

Вы волшебным образом облегчаете процесс воспоминания необходимой информации. Вы изучаете композиционное заклинание *этюда хранителя знаний* (*loremaster's etude*) (страница 387). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

РАЗНОСТОРОННЯЯ МУЗА MULTIFARIOUS MUSE

ЧЕРТА 2

БАРА

Ваша муза не подпадает ни под один тип. Выберите тип музыки, отличный от вашего собственного. Вы получаете Черту 1-го уровня, которая требует музыки выбранного типа, и ваша муза теперь также является музыкой этого типа, что позволяет вам брать Черты с музыкой другого типа в качестве предварительного требования. Вы не получаете никаких других эффектов типа музыки, которую вы выбрали.

Особенность: Вы можете взять эту Черту несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, вы должны выбрать другой тип музыки, отличный от вашего собственного.

4 УРОВЕНЬ

ВДОХНОВЛЯЮЩАЯ ЗАЩИТА INSPIRE DEFENSE

ЧЕРТА 4

БАРА

Требования: муза Маэстро (maestro muse)

Вы изучаете композиционный заговор *пробудить защиту* (*inspire defense*) (страница 386), которая защищает вас и союзников.

МЕЛОДИЧНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ MELODIOUS SPELL ➤

ЧЕРТА 4

БАРА **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Вы тонко вплетаете заклинание в свое выступление. Если следующее действие, которое вы предпримете, - это Сотворить Заклинание (Cast a Spell), пройдите проверку Выступления против СЛ Восприятия всех зрителей. Если ваша проверка Выступления против СЛ Восприятия наблюдателя успешна, этот зритель не замечает, что вы творите заклинание (Cast a Spell), хотя обычно заклинания имеют чувственные проявления, которые делают заклинание очевидным для окружающих, а вербальные, соматические и материальные компоненты чрезвычайно откровенны. Вы выдаете все это за часть обычного представления. Это скрывает только заклинательные действия и проявления заклинания, а не его последствия, так что наблюдатель все равно может увидеть луч, уходящий от вас, или как вы исчезаете.

ТРИ ЧЕТВЕРТИ TRIPLE TIME

ЧЕРТА 4

БАРА

Вы изучаете композиционный заговор *три четверти* (*triple time*) (стр. 387), который ускоряет вас и ваших союзников на раунд.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СТИЛЬ VERSATILE SIGNATURE

ЧЕРТА 4

БАРА

Требования: муза Полимат (polymath muse)

В то время как большинство Бардов известны определенными коронными номерами и избранными заклинаниями, вы всегда корректируете свой доступный Репертуар. Когда вы делаете свои ежедневные приготовления, вы можете изменить одно из ваших избранных заклинаний на другое заклинание этого круга из вашего Репертуара.

6 УРОВЕНЬ

ПОГРЕБАЛЬНАЯ ПЕСНЬ DIRGE OF DOOM

ЧЕРТА 6

БАРА

Вы узнаете композиционный заговор *погребальная песнь* (*dirge of doom*) (стр. 386), которая пугает ваших врагов.

ГАРМОНИЯ HARMONIZE ➤

ЧЕРТА 6

БАРА **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Требования: муза Маэстро (maestro muse)

Вы можете исполнять несколько композиций одновременно. Если ваше следующее действие сотворение композиции, она становится гармонизированной композицией. В отличие от обычной композиции, гармонизированная композиция не заканчивается, если вы сотворите другую композицию, и вы можете творить другую композицию в тот же ход, что и гармонизированная. Сотворение другой гармонизированной композиции завершает любую гармонизированную композицию, которая действовала на этот момент.

БАРДА

Вас не так-то легко прервать. Если реакция нарушит ваше заклинательное действие, пройдите фиксированную проверку СЛ 15. В случае успеха, ваше действие не будет прервано.

ПРИМЕР БАРДА**ТАНЦОР DANCER**

Через мириады стилей танца вы вдохновляете своих союзников и направляете потустороннюю магию.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдавайте приоритет Харизме, а затем Ловкости. Добавьте к Выносливости для большего здоровья и к Интеллекту для Навыков.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Дипломатия, Медицина, Оккультизм, Выступление

МУЗА

Маэстро Maestro

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Вдохновляющая Компетентность (Inspire Competence) (2-й), Три Четверти (Triple Time) (4-й), Аллегро (Allegro) (14-й)

РЕПЕРТУАР ЗАКЛИНАНИЙ

1 КРУГ: цветные брызги (color spray), изменение облика (illusory disguise), успокоение (soothe);

ЗАГОВОРЫ: обнаружение магии (detect magic), призрачный звук (ghost sound), свет (light), магическая рука (mage hand), чтение ауры (read aura)

8 УРОВЕНЬ**ЭКЛЕКТИЧНЫЙ НАВЫК ECLECTIC SKILL****ЧЕРТА 8****БАРДА**

Требования: муза Полимат (polymath muse), Мастер в Оккультизме

Ваш обширный опыт преобразуется в целый ряд Навыков. Вы добавляете ваш уровень, в качестве бонуса мастерства, к проверкам всех Навыков, которым вы не обучены. Вы можете проходить любую проверку Навыков, которая обычно требует от вас обучения, даже если вы не обучены. Если ваш ранг мастерства в Оккультизме - Легенда, вы можете проходить любую проверку Навыков, которая обычно требует уровня не ниже Эксперта, даже если вы только Обучены или даже не обучены этому Навыку.

ВДОХНОВЛЕНИЕ НА ГЕРОИЗМ INSPIRE HEROICS**ЧЕРТА 8****БАРДА**

Требования: муза Маэстро (maestro muse), запас Пунктов Фокуса

Ваши выступления вдохновляют ваших союзников на еще более великие дела. Вы изучили метамагическое фокусное заклинание *пробудить героизм (inspire heroics)* (стр. 387). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

ВСЕЗНАЙКА KNOW-IT-ALL**ЧЕРТА 8****БАРДА**

Требования: муза Энигма (enigma muse)

Когда вы успешно выполняете проверку Знание (Lore), вы получаете дополнительную информацию или контекст. Когда вы критически преуспеваете в проверке Знаний (Lore), по усмотрению Ведущего вы можете получить даже больше дополнительной информации или контекста, чем обычно.

10 УРОВЕНЬ**ДОМ ВОООБРАЖАЕМЫХ СТЕН HOUSE OF IMAGINARY WALLS****ЧЕРТА 10****БАРДА**

Вы воздвигаете воображаемый барьер, который другие считают реальным. Вы изучаете композиционный заговор *дом воображаемых стен (house of imaginary walls)* (стр. 386).

УСКОРЕННОЕ СОТВОРЕНИЕ QUICKENED CASTING**ЧЕРТА 10****БАРДА КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ**

Частота: один раз в день

Если ваше следующее действие сотворение заговора или заклинания Барда, которое по крайней мере на 2 круга ниже, чем заклинание Барда самого высокого круга, которое вы можете творить, уменьшите количество действий, чтобы сотворить его на 1 (минимум 1 действие).

НЕОБЫЧНАЯ КОМПОЗИЦИЯ UNUSUAL COMPOSITION**ЧЕРТА 10****БАРДА КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАМАГИЯ**

Требования: муза Полимат (polymath muse)

Вы можете передать эмоции и силу композиции другими средствами. Если ваше следующее действие сотворение композиционного заклинания, вы можете использовать другой тип выступления, чем обычно для этой композиции, чтобы изменить любой из ее соматических компонентов на вербальные компоненты или наоборот. Для композиционных заклинаний, это меняет их обычный атрибут «слух» на «зрение» или наоборот.

12 УРОВЕНЬ**ЭКЛЕКТИЧНЫЙ ПОЛИМАТ ECLECTIC POLYMATH****ЧЕРТА 12****БАРДА**

Требования: Эзотерический Полимат (Esoteric Polymath)

Ваш гибкий ум может быстро менять заклинания. Если вы добавляете заклинание в свой Репертуар во время ежедневных приготовлений с использованием Эзотерического Полимата, то при повторной подготовке вы можете сохранить новое заклинание

от Эзотерического Полимата в своем Репертуаре, а вместо этого потерять доступ к другому заклинанию того же круга в своем Репертуаре.

ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ ФОКУС INSPIRATIONAL FOCUS

ЧЕРТА 12

БАРА

Ваша связь с вашей музой дала вам необычный фокус. Если вы потратили по крайней мере 2 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 2 ПФ при Перефокусировке вместо 1.

14 УРОВЕНЬ

АЛЛЕГРО ALLEGRO

ЧЕРТА 14

БАРА

Вы можете ускорить своих союзников с помощью быстрого темпа своего выступления. Вы изучаете композиционный заговор *аллегро* (*allegro*) (страница 386).

УСПОКАИВАЮЩАЯ БАЛЛАДА SOOTHING BALLAD

ЧЕРТА 14

БАРА

Вы успокаиваете раны своих союзников силой своего выступления. Вы изучаете композиционное заклинание *успокаивающая баллада* (*soothing ballad*) (страница 387). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

ИСТИННЫЙ СВЕРХ РАЗУМ TRUE HYPERCOGNITION ➤

ЧЕРТА 14

БАРА

Требования: муза Энигма (*enigma muse*)

Ваш ум работает с невероятной скоростью. Вы мгновенно используете до пяти действий Вспомнить Информацию (*Recall Knowledge*). Если у вас есть какие-то особые способности или свободные действия, которые обычно срабатывают, когда вы Вспоминаете Информацию, вы не можете использовать их для этих действий.

16 УРОВЕНЬ

ЛЕГКАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ EFFORTLESS CONCENTRATION ⬠

ЧЕРТА 16

БАРА

Требования: Начался ваш ход

Вы можете поддерживать заклинание почти не напрягаясь. Вы сразу же получаете эффект действия Поддержание Заклинания (*Sustain a Spell*), что позволяет вам увеличить продолжительность действия одного из ваших активных заклинаний Барда.

УСЕРДИЕ STUDIOUS CAPACITY

ЧЕРТА 16

БАРА

Требования: муза Энигма (*enigma muse*), ранг Легенда в Окультизме

Ваше дальнейшее изучение оккультной магии увеличило ваши магические способности, позволяя вам творить заклинания даже тогда, когда это кажется невозможным. Вы можете сотворить одно заклинание каждый день, даже если у вас закончились ячейки заклинаний соответствующего круга заклинания, но вы не можете использовать эту способность, чтобы творить заклинание вашего самого высокого круга.

18 УРОВЕНЬ

ГЛУБОКИЕ ПОЗНАНИЯ DEEP LORE

ЧЕРТА 18

БАРА

Требования: муза Энигма (*enigma muse*), ранг Легенда в Окультизме

Ваш Репертуар обширен и содержит гораздо больше заклинаний, чем обычно. Добавьте в свой Репертуар по одному заклинанию каждого круга, который вы можете использовать.

БЕССМЕРТНАЯ КОМПОЗИЦИЯ ETERNAL COMPOSITION

ЧЕРТА 18

БАРА

Требования: муза Маэстро (*maestro muse*)

Мир - это сцена, на которой вы всегда выступаете. Вы постоянно ускоряетесь; вы можете использовать свое дополнительное действие только для того, чтобы сотворить композиционный заговор, который требует 1 действия для этого. Находясь в режиме исследования, вы можете объявить, что исполняете уместный композиционный заговор, используя любую тактику разведки. Даже перед вашим первым ходом в боевом столкновении этот заговор активен, как если бы вы сотворили его в свой предыдущий ход.

НЕВЕРОЯТНЫЙ ПОЛИМАТ IMPOSSIBLE POLYMATH

ЧЕРТА 18

БАРА

Требования: Обучены в Мистике (*Arcana*), Природе (*Nature*) или Религии (*Religion*), Эзотерический Полимаст (*Esoteric Polymath*)

Ваши эзотерические формулы настолько необычны, что позволяют вам баловаться магией из различных традиций, которые другим Бардам не доступны. Поскольку вы обучены в Мистике, вы можете добавить мистические заклинания в свою книгу от Эзотерического Полимата; поскольку вы обучены в Природе, вы можете добавить первобытные заклинания в свою книгу; и если вы обучены в Религии, вы можете добавить сакральные заклинания в свою книгу.

Как и другие ваши заклинания в вашей книге, вы можете добавить одно из этих заклинаний из другой традиции в свой Репертуар в качестве оккультного заклинания каждый день, используя Эзотерический Полимат, но вы не можете сохранить заклинания из другой традиции, когда вы готовитесь снова, даже если у вас есть Эклектический Полимат.

20 УРОВЕНЬ

СМЕРТОНОСНАЯ АРИЯ FATAL ARIA

ЧЕРТА 20

БАРА

Ваши песни переполняют цель невыносимыми эмоциями, потенциально поражая ее насмерть на месте. Вы изучаете композиционное заклинание *смертоносная ария (fatal aria)* (страница 386). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

ИДЕАЛЬНЫЙ АНКОР PERFECT ENCORE

ЧЕРТА 20

БАРА

Требования: Магнум Опус (magnum opus)

Вы создаете еще одно невероятное произведение. Вы получаете дополнительную ячейку заклинаний 10-го круга.

СИМФОНИЯ МУЗЫ SYMPHONY OF THE MUSE

ЧЕРТА 20

БАРА

Требования: Гармония (Harmonize)

Вы можете сплести бесчисленные выступления вместе в сольную симфонию. Вы больше не ограничены одной композицией на ход или одной композицией за один раз; когда вы творите новую композицию, эффекты всех предыдущих композиций остаются активными, в соответствии со своими обычными продолжительностями.



ВАРВАР BARBARIAN

Ярость поглощает вас в битве. Вы используете мощное оружие, сокрушающее ваших врагов и упиваетесь разрушениями, которые сеете. Полагаясь лишь на поразительную живучесть, вы не нуждаетесь в сложных техниках и суровых тренировках. Ваша ярость вызвана свирепым инстинктом, который вы можете связать с животным, духом или какой-либо частью себя. Для многих Варваров грубая сила - это молот, а любая проблема выглядит как гвоздь, в то время как другие пытаются сдержать бурю эмоций внутри себя и дают волю ярости только когда есть серьезный повод.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

СИЛА

На 1-ом уровне ваш Класс даёт вам повышение характеристики Сила

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

12 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и каждый уровень после этого

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы впадаете в ярость и бросаетесь в первые ряды чтобы пробить себе путь. Нападение - лучшая защита, вам нужно отбросить своих врагов раньше, чем они смогут воспользоваться вашей довольно низкой защитой.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы прибегаете к запугиванию, чтобы получить то что вам нужно, особенно когда более мягкие убеждения не могут довести дело до конца.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы всегда настороже, готовы опрометью броситься в бой в одно мгновение. Вы тот, кто взбирается по каменной стене и сбрасываете веревку, чтобы другие могли подняться, вы преодолеваете опасное течение, чтобы добраться до скрытого под водой ворота. Если что-то нужно сломать, вы справитесь с этой задачей лучше других!

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы можете отправиться в таверну чтобы повеселиться, придумать вселяющую страх легенду о ваших великих подвигах или набрать последователей, чтобы стать военачальником по собственному усмотрению.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Тот, в ком глубоко внутри сидит источник гнева, ненависти и отчаяния;
- Предпочитаете прямолинейный подход к тому, что требует терпения;
- Вы занимаетесь усиленной физической подготовкой, и бьете в морду любому, кто попытается сказать, что это противоречит вашему отношению к терпению и скуке.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Полагаются на вашу силу и храбрость и верят, что вы сможете постоять за себя;

НАЧАЛЬНАЯ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Эксперт в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Эксперт в Стойкости

Обучены в Рефлексах

Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Атлетике

Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 3 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ).

АТАКИ

Обучены в простом оружии.

Обучены в боевом оружии.

Обучены в безоружных атаках.

ЗАЩИТА

Обучены в ношении легкой брони

Обучены в ношении средней брони

Обучены в бездоспешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в СЛ Класса Варвар

- Видят в вас нецивилизованного или невоспитанного мужлана непригодного для пребывания в высшем обществе;
- Верят, что вы преданы своим друзьям и союзникам и никогда не отступите, а будете биться до конца.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Варвар. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня, на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-2: ПРОДВИЖЕНИЕ ВАРВАРА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, Ярость (Rage), Инстинкт (Instinct), Черта Варвара
2	Черта Варвара, Черта Навыка
3	Лишить Преимущества (deny advantage), Общая Черта, повышение Навыка
4	Черта Варвара, Черта Навыка
5	Безжалостность (brutality), повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка
6	Черта Варвара, Черта Навыка
7	Джаггернаут (juggernaut), Оружейная Специализация (weapon specialization), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Варвара, Черта Навыка
9	Молниеносные Рефлексы (lightning reflexes), Яростное Сопротивление (raging resistance), Черта Наследия, повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Варвара, Черта Навыка
11	Безудержная Ярость (mighty rage), Общая Черта, повышение Навыка
12	Черта Варвара, Черта Навыка
13	Черта Наследия, повышение Навыка, Могучий Джаггернаут (greater juggernaut), Эксперт Ношения Средней Брони (medium armor expertise), Оружие Неистовства (weapon fury)
14	Черта Варвара, Черта Навыка
15	Превосходная Оружейная Специализация (greater weapon specialization), Несгибаемая Воля (indomitable will), повышение Характеристики, Общая Черта, повышение Навыка
16	Черта Варвара, Черта Навыка
17	Обостренные Чувства (heightened senses), Черта Наследия, Безмерная Ярость (quick rage), повышение Навыка
18	Черта Варвара, Черта Навыка
19	Общая Черта, Доспехи Неистовства (armor of fury), Опустошитель (devastator), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Варвара, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНАЯ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания Класса.

ЯРОСТЬ RAGE

Вы получаете действие Ярости, впасть в неистовство.

ВАРВАР КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭМОЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ**Требования:** Вы не утомлены и уже не в Ярости

Вы вызываете к своей внутренней ярости и начинаете буйствовать. Вы получаете временные ПЗ, равные вашему уровню плюс ваш модификатор Выносливости. Ярость длится 1 минуту, либо пока есть враги, которых вы можете видеть, либо пока вы не потеряете сознание, в зависимости от того, что наступит раньше. Вы не можете добровольно выйти из Ярости. Пока вы в Ярости:

- Вы дополнительно наносите +2 урона оружием ближнего боя и безоружными атаками. Этот дополнительный урон уменьшается вдвое если ваше оружие или безоружная атака имеют атрибут проворное (agile);
- Вы получаете штраф -1 к КБ;
- Вы не можете использовать действия с атрибутом «концентрация», если они не имеют атрибута «ярость». Вы можете использовать действие Поиск (Seek) во время Ярости. Когда вы выходите из Ярости, вы теряете все оставшиеся временные ПЗ от Ярости, и не можете впасть в Ярость в течении 1 минуты.

ИНСТИНКТ INSTINCT

Ваша Ярость исходит из преобладающего инстинкта - того, который вы почерпнули из традиций, окружающих вас во время вашего становления или который пришел к вам естественным путем. Ваш инстинкт дарует вам способность, но вынуждает вас избегать определенного поведения. Вы наносите увеличенный урон и получаете Сопротивление на более высоких уровнях, а также позволяет выбирать Черты, связанные с вашим Инстинктом. Дополнительные сведения см. в разделе Инстинкты на стр. 86.

ЧЕРТЫ ВАРВАРА BARBARIAN FEATS

На 1-ом уровне и каждый четный уровень после этого вы получаете Черту Класа Варвар. Черты Класа Варвар описаны начиная со страницы 88.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS**2 УР**

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ЛИШИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВА DENY ADVANTAGE**3 УР**

Вашим врагам трудно преодолеть вашу защиту. Скрытые (hidden), необнаруженные (undetected) или берущие вас в тиски (flanking) существа вашего уровня или ниже, не могут застать вас врасплох (flat-footed), используя Внезапную Атаку (surprise attack). Тем не менее они все еще могут помочь своим союзникам взять вас в тиски.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS**3 УР**

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES**3 УР**

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOST**5 УР**

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS 5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые последующие 4 уровня. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

БЕЗЖАЛОСТНОСТЬ BRUTALITY**5 УР**

Ваша Ярость делает оружие смертельным. Ваш ранг мастерства в простом и боевом оружии, а также в безоружных атаках повышается до Эксперта. Во время Ярости, вы получаете доступ к критическим эффектам специализации для оружия ближнего боя и безоружным атакам.

ДЖАГГЕРНАУТ JUGGERNAUT

7 УР

Ваше тело стало привычно к физическим нагрузкам и устойчиво к недугам. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Мастера. Вы получаете критических успех вместо успеха в спасбросках Стойкости.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

7 УР

Ваша Ярость помогает вам бить сильнее. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атаками, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда. Вы получаете способность Специализация Инстинкта (instinct's specialization ability).

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ LIGHTNING REFLEXES

9 УР

Ваши рефлекс молниеносны. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Эксперта.

ЯРОСТНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ RAGING RESISTANCE

9 УР

Грубая, закаленная кожа позволяет избегать урона. Во время Ярости вы получаете Сопротивление равное 3 + ваш модификатор Выносливости от вида урона, основанного на вашем Инстинкте.

БЕЗУДЕРЖНАЯ ЯРОСТЬ MIGHTY RAGE

11 УР

Ваш ранг мастерства в СЛ Класа Варвар повышается до Эксперта. Вы получаете свободное действие Безудержная Ярость (Mighty Rage).

БЕЗУДЕРЖНАЯ ЯРОСТЬ MIGHTY RAGE

ДЕЙСТВИЕ

ВАРВАР

Триггер: Вы использовали действие Ярость в свой ход

Используйте действие, которое имеет атрибут «ярость» (rage). Кроме того, вы можете потратить на Ярость (Rage) 2 действия, и вместо этого использовать активность на два действия с атрибутом «ярость» (rage).

МОГУЧИЙ ДЖАГГЕРНАУТ GREATER JUGGERNAUT

13 УР

У вас крепкий организм. Ваш ранг мастерства в Стойкости повышается до Легенды. Вы получаете провал вместо критического провала в спасбросках Стойкости. Когда вы проваливаете спасбросок Стойкости против эффекта, наносящего урон, вы получаете вдвое меньше урона.

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ СРЕДНЕЙ БРОНИ MEDIUM ARMOR EXPERTISE

13 УР

Вы научились лучше защищаться от атак. Ваш ранг мастерства в ношении легкой и средней брони, а также в бездоспешной защите, повышается до Эксперта.

ОРУЖИЕ НЕИСТОВСТВА WEAPON FURY

13 УР

Ваша Ярость делает более опасным оружие в ваших руках. Ваш ранг мастерства в простом и боевом оружии, а также в безоружных атаках повышается до Мастера.

ПРЕВОСХОДНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ GREATER WEAPON SPECIALIZATION

15 УР

Ваш дополнительный урон от оружейной специализации увеличивается до +4 для оружия и безоружных атак, в которых вы являетесь Экспертом, до +6 если вы являетесь Мастером и до +8 если вы являетесь Легендой. Вы получаете больше преимуществ от Специализации Инстинкта (instinct's specialization).

НЕСГИБАЕМАЯ ВОЛЯ INDOMITABLE WILL

15 УР

Ваша Ярость мешает вами управлять. Ваш ранг мастерства в Воле повышается до Мастера. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Воли.

ОБОСТРЕННЫЕ ЧУВСТВА HEIGHTENED SENSES

17 УР

Ваш Инстинкт обостряет все ваши чувства еще больше. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Мастера.

БЕЗМЕРНАЯ ЯРОСТЬ QUICK RAGE

17 УР

Вы быстрее приходите в себя после Ярости и вскоре снова готовы погрузиться в нее. После того как вы проведете полный ход без Ярости, вы снова можете использовать Ярость, не дожидаясь 1 минуты.

ДОСПЕХИ НЕИСТОВСТВА ARMOR OF FURY

19 УР

Ваши тренировки и Ярость облачают вас в надежный доспех. Ваш ранг мастерства в легкой и средней броне, а также в бездоспешной защите повышается до Мастера.

ОПУСТОШИТЕЛЬ DEVASTATOR

19 УР

Ваши Удары настолько сокрушительны, что вас едва заботит защита цели и вашим способностям Варвара нет равных. Ваш ранг мастерства в СЛ Класса Варвар повышается до Мастера. Ваши Удары ближнего боя игнорируют 10 пунктов Соппротивления существа к физическому урону.

ИНСТИНКТЫ INSTINCTS

Вы направляете свою Ярость через Инстинкт. Вы сами решаете, что ваш Инстинкт значит для вас. Это может быть существо или символ, почитаемые вашим кланом или внутренний источник вашей Ярости основан на веровании (belief), проклятии (curse), родословии (heritage) или состоянии рассудка. Каждый Инстинкт дает Способность Инстинкта (instinct ability) и еще больше способностей, которые можно получить с помощью Черт Инстинкта (instinct feats). Он также определяет к какому урону вы получаете Соппротивление во время Ярости и на более высоких уровнях увеличивает дополнительный урон от неё.

Каждый Инстинкт перечисляет поступки, которые являются для него запрещенными (anathema). Всякий раз, когда вы совершаете такое действия, вы теряете Способность Инстинкта и все Черты Инстинкта, пока вы не проведете 1 день свободного времени, пересцентрируя (re-centering) себя, хотя вы сохраняете все другие способности Варвара.

ЖИВОТНЫЙ ИНСТИНКТ ANIMAL INSTINCT

Ярость дикого хищника наполняет вас, когда вы в Ярости, позволяя использовать вам жестокие безоружные атаки. Культуры, почитающие свирепых зверей (таких как приматы или медведи), порождают Варваров с этим Инстинктом. Также вы можете бороться с неконтролируемой животной стороной своей личности или можете быть потомком оборотня. Выберете животное из Таблицы 3-3: Животные Инстинкты, которое лучше всего подходит избранному вами животному.

ТАБЛИЦА 3-3: ЖИВОТНЫЕ ИНСТИНКТЫ

Животное	Атака	Урон	Атрибуты
Примат (Ape)	Кулак	1d10 Д	Удерживающее (Grapple), безоружное (unarmed)
Медведь (Bear)	Челюсти Когти	1d10 К 1d6 Р	Безоружное (unarmed) Проворное (Agile), безоружное (unarmed)
Бык (Bull)	Рога	1d10 Д	Толкающее (shove), безоружное (unarmed)
Кошка (Cat)	Челюсти Когти	1d10 К 1d6 Р	Безоружное (unarmed) Проворное (Agile), безоружное (unarmed)
Олень (Deer)	Оленьи рога (Antler)	1d10 Д	Удерживающее (Grapple), безоружное (unarmed)
Лягушка (Frog)	Челюсти Язык	1d10 Д 1d4 Д	Безоружное (unarmed) Безоружное (unarmed), проворное (agile)
Акула (Shark)	Челюсти	1d10 К	Удерживающее (Grapple), безоружное (unarmed)
Змея (Snake)	Клыки	1d10 К	Удерживающее (Grapple), безоружное (unarmed)
Волк (Wolf)	Челюсти	1d10 К	Сбивающее (Trip), безоружное (unarmed)

АНАФЕМА ANATHEMA

Проявить вопиющее неуважение к выбранного вами виду животного, является строжайшим запретом для вашего Инстинкта, равно как и использование оружия во время Ярости.

ЗВЕРИНАЯ ЯРОСТЬ (СПОСОБНОСТЬ ИНСТИНКТА) BESTIAL RAGE (INSTINCT ABILITY)

Когда вы в Ярости, вы получаете безоружную атаку выбранного вами животного (или атаки). Конкретная полученная атака, наносимый ею урон и ее особенности перечислены в Таблице 3-3. Эти атаки относятся к типу рукопашных (brawling). Ваше действие Ярости приобретает атрибуты: «метаморфоза» (morph), «первобытное» (primal), и «трансмутация» (transmutation).

СПОСОБНОСТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ SPECIALIZATION ABILITY

Повышает кость урона для безоружных атак, дарованных вам вашим выбранным животным, на один шаг и увеличивает дополнительный урон от Ярости с +2 до +5 для безоружных атак вашего выбранного животного. Атака языком лягушки и рогами оленя достигают 10 футов. Если вы получили Превосходную Оружейную Специализацию (greater weapon specialization), то урон увеличивается с +5 до +12 для безоружных атак выбранного вами животного.

ЯРОСТНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ RAGING RESISTANCE

На девятом уровне, во время Ярости вы получаете Сопротивление к колющему и режущему урону, равное 3 + ваш модификатор Выносливости.

ИНСТИНКТ ДРАКОНА DRAGON INSTINCT

Вы вызываете к гневу могучего дракона и проявляете невероятные способности. Возможно, ваша культура почитает величие драконов, или вы получили свою связь, выпив или искупавшись в крови дракона, или после того как увидели, как бесчинствующий дракон сжег всю вашу деревню. Выберите вид дракона из Таблицы 3-4: Инстинкт Дракона, чтобы получить вид драконьего инстинкта. Цветные драконы (chromatic dragons), как правило злые, а металлические (metallic dragons), как правило, добрые.

АНАФЕМА ANATHEMA

Оставить без внимания личное оскорбление по отношению к вам является строжайшим запретом для вашего Инстинкта. Выберите почитает ли ваш персонаж выбранный вид дракона или ненавидит его. Если почитает, то вызов такому дракону это анафема, а если ненавидит его, то упустить возможность одолеть такого дракона, с которым он столкнулся, тоже табу.

ЯРОСТЬ ДРАКОНА (СПОСОБНОСТЬ ИНСТИНКТА) DRACONIC RAGE (INSTINCT ABILITY)

Вы можете увеличить дополнительный урон от Ярости с +2 до +4 и изменить его тип, на тот что соответствует типу дыхания вашего дракона, вместо типа урона от вашего оружия или безоружной атаки. Если вы это сделаете, ваше действие Ярости получит атрибуты: мистическое (arcane) и эвокация (evocation), а также атрибут типа дыхания дракона (Breath Weapon).

ТАБЛИЦА 3-4: ИНСТИНКТ ДРАКОНА

Дракон	Вид	Дыхание Дракона (Breath Weapon)
Черный	Цветной	Линия кислоты (Line of acid)
Синий	Цветной	Линия электричества (Line of electricity)
Зеленый	Цветной	Конус яда (Cone of poison)
Красный	Цветной	Конус огня (Cone of fire)
Белый	Цветной	Конус холода (Cone of cold)
Латунный	Металлический	Линия огня (Line of fire)
Бронзовый	Металлический	Линия электричества (Line of electricity)
Медный	Металлический	Линия кислоты (Line of acid)
Золотой	Металлический	Конус огня (Cone of fire)
Серебряный	Металлический	Конус холода (Cone of cold)

СПОСОБНОСТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ SPECIALIZATION ABILITY

Когда вы используете Ярость Дракона (Draconic Rage), вы увеличивает дополнительный урон от Ярости с +4 до +8. Если вы получили Превосходную Оружейную Специализацию (greater weapon specialization), то урон во время Ярости Дракона увеличивается с +8 до +16.

ЯРОСТНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ RAGING RESISTANCE

На девятом уровне, во время Ярости вы получаете Сопротивление к колющему урону и урону типа дыхания (Breath Weapon) вашего дракона, равное 3 + ваш модификатор Выносливости.

НЕИСТОВЫЙ ИНСТИНКТ FURY INSTINCT

Ваша Ярость исходит из источника глубоко внутри вас. Вы используете Ярость по своему усмотрению.

АНАФЕМА И СПОСОБНОСТЬ ИНСТИНКТА ANATHEMA AND INSTINCT ABILITY

У вас нет анафемы и Способности Инстинкта. Вместо этого вы получаете дополнительную Черту Класа Варвар на 1-ом уровне.

СПОСОБНОСТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ SPECIALIZATION ABILITY

Увеличьте дополнительный урон от Ярости с +2 до +6. Если вы получили Превосходную Оружейную Специализацию (greater weapon specialization), то урон во время Ярости увеличивается с +6 до +12.

ЯРОСТНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ RAGING RESISTANCE

На девятом уровне, во время Ярости вы получаете Сопротивление к физическому урону, который нанесли оружием, но не к физическому урону, нанесенному другим способом (например, безоружной атакой), равное 3 + ваш модификатор Выносливости.

ИНСТИНКТ ГИГАНТА GIANT INSTINCT

Ваша Ярость дарует вам необузданную мощь и гигантские размеры. Это не означает, что вы почитаете гигантов, вы можете насмехаться над ними или даже стремиться их убить! Вместо этого вы можете казаться гигантом другим людям, благодаря вашей невероятной силе или необузданным эмоциям и эго, превышающим в размерах вас самих.

АНАФЕМА ANATHEMA

Неспособность справиться с личным вызовом, связанным с физической силой - это анафема.

КРУШИТЕЛЬ ТИТАНОВ (СПОСОБНОСТЬ ИНСТИНКТА) TITAN MAULER (INSTINCT ABILITY)

Вы можете сражаться оружием, созданным для Крупных (Large) существ, если вы Маленького (Small) или Среднего (Medium) размера (как обычно, так и в Ярости). Если вы не Маленького и не Среднего размера, вы можете использовать оружие на один размер больше вас. Вы получаете доступ к этому более крупному оружию, любого типа, доступного при создании персонажа. Оно имеет обычную Цену и Нагрузку (Bulk) для оружия такого размера (стр. 295). При использовании такого оружия в бою ваш дополнительный урон во время Ярости увеличивается с +2 до +6, но вы в состоянии «неуклюжий» 1 (clumsy) (стр. 618) из-за громоздких размеров оружия. Вы никаким способом не можете устранить это состояние или игнорировать его штраф, держа в руках громоздкое оружие.

СПОСОБНОСТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ SPECIALIZATION ABILITY

Увеличьте дополнительный урон от Ярости когда вы используете оружие крупнее (larger) с +6 до +10. Если вы получили Превосходную Оружейную Специализацию (greater weapon specialization), то урон во время Ярости увеличивается с +10 до +18.

ЯРОСТНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ RAGING RESISTANCE

На девятом уровне во время Ярости, вы получаете Сопротивление к дробящему урону и к одному выбранному вами типу урона при получении способности Яростное Сопротивление (огню, электричеству или холоду), равное 3 + ваш модификатор Выносливости.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих особенностях Класа Варвар:

Изнуряющий (Flourish): действия с этим атрибутом являются специальными приемами, которые требуют слишком много усилий для того, чтобы их выполняли часто. Вы можете использовать только одно действие с атрибутом «изнуряющий» за раунд.

Открывающий (Open): Этот маневр выполняется только как первая атака, которую вы совершаете в свой ход. Вы можете использовать действие с атрибутом «открывающий» только в том случае, если вы еще не использовали действий с атрибутами «атака» или «открывающий» в этом ходу.

Инстинкт (Instinct): Способности Инстинкта требуют определенного Инстинкта; вы теряете их если совершаете один из запретов вашего Инстинкта.

Ярость (Rage): Вы должны быть в Ярости, чтобы использовать способности с атрибутом «ярость» и они автоматически заканчиваются, когда вы выходите из нее.

ИНСТИНКТ ДУХОВ SPIRIT INSTINCT

Являетесь ли вы эмоционально чувствительны к духам вокруг вас; почитаете ли предков или призраков; или вас преследует призрак далекого предка, родственника, друга или врага, ваша Ярость принимает форму одержимости духом.

АНАФЕМА ANATHEMA

Неуважение к мертвецам или духам - это анафема для вашего Инстинкта; защищаться от нежити - не является запретом.

ЯРОСТЬ ДУХОВ (СПОСОБНОСТЬ ИНСТИНКТА) SPIRIT RAGE (INSTINCT ABILITY)

Во время Ярости вы можете увеличить дополнительный урон от Ярости с +2 до +3 и наносит негативный или позитивный урон, вместо обычного типа урона вашего оружия или безоружной атаки (выбирается каждый раз, когда вы впадаете в Ярость). Если вы решите нанести негативный или позитивный урон, ваше оружие или безоружная атака получает эффекты руны свойств (property rune) *призрачное касание* (ghost touch), что делает их более эффективными против бестелесных существ, и ваше действие Ярости получает атрибуты: сакральный (divine), некромантия (пескоманция) (necromancy) и негативная энергия (negative) или позитивная энергия (positive), в зависимости от выбранного вами типа урона.

СПОСОБНОСТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ SPECIALIZATION ABILITY

Когда вы используете Ярость Духов, вы увеличиваете дополнительный урон от Ярости с +3 до +7. Если вы получили Превосходную Оружейную Специализацию (greater weapon specialization), то урон во время Ярости Духов (spirit rage) увеличивается с +7 до +13.

ЯРОСТНОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ RAGING RESISTANCE

На девятом уровне, во время Ярости вы получаете Сопротивление к негативному урону, а также к урону от атак и способностей нежити, независимо от типа урона, равное 3 + ваш модификатор Выносливости.

ЧЕРТЫ ВАРВАРА BARBARIAN FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Варвара, вы можете взять одну из следующих Черт. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем как вы возьмёте Черту.

1 УРОВЕНЬ

ПРИМЕР ВАРВАРА

БУШУЮЩИЙ ЗВЕРЬ ANIMAL RAGER

Зверь внутри вас вырывается на свободу, превращая вас в дикое существо, когда вы в Ярости. Вы следуете своим инстинктам, а не разуму и чувствуете себя как дома в дикой местности.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Повысьте свою Силу на сколько это возможно, а затем Выносливость и Ловкость. Высокая Мудрость может обострить ваши чувства.

НАВЫКИ

Атлетика, Запугивание, Природа, Выживание

ИНСТИНКТ

Животный Инстинкт (animal instinct)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Яростное Запугивание (Raging Intimidation)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Не Сбежишь (No Escape) (2-й), Звериная Шкура (Animal Skin) (6-й), Животная Ярость (Animal Rage) (8-й), Ужасающий Вой (Terrifying Howl) (10-й), Наскок Хищника (Predator's Pounce) (12-й)

ОСТРОЕ ЗРЕНИЕ ACUTE VISION

ЧЕРТА 1

ВАРВАР

Во время Ярости ваше зрение улучшается, вы получаете ночное зрение.

МОМЕНТ ЯСНОСТИ MOMENT OF CLARITY ➡

ЧЕРТА 1

ВАРВАР КОНЦЕНТРАЦИЯ ЯРОСТЬ

Вы на мгновение сдерживаете свой гнев, чтобы мыслить ясно. До конца этого хода вы можете использовать действия с атрибутом «концентрация», даже если эти действия не имеют атрибут «ярость».

ЯРОСТНОЕ ЗАПУГИВАНИЕ RAGING INTIMIDATION

ЧЕРТА 1

ВАРВАР

Ваша Ярость наполняет врагов страхом. Во время Ярости, ваши действия Деморализовать (Demoralize) и Запугать до Смерти (Scare to Death) (действие навыка Запугивание (Intimidation) и Черты Навыка Запугивание (Intimidation), соответственно) получают атрибут «ярость», позволяя вам использовать их во время Ярости. Как только вы будете соответствовать всем требованиям для Черты Навыка Пугающий Взгляд (Intimidating Glare) и Запугать до Смерти (Scare to Death), вы получаете эти Черты.

ЯРОСТНЫЙ МЕТАТЕЛЬ RAGING THROWER

ЧЕРТА 1

ВАРВАР

Во время Ярости ваше метательное оружие становится особенно смертоносным (deadly). Вы прибавляете дополнительный урон от Ярости к атакам метательным оружием. Если у вас есть Черта Безжалостный Критический Удар (Brutal Critical) или Особенность Класа Опустошитель (devastator), вы применяете их преимущества к атакам метательным оружием.

ВНЕЗАПНЫЙ РЫВОК SUDDEN CHARGE ➡➡

ЧЕРТА 1

ВАРВАР ИЗНУРЯЮЩИЙ ОТКРЫВАЮЩИЙ

Сорвавшись с места, вы бросаетесь на своего врага и замахиваетесь. Вы Бежите (Stride) с удвоенной Скоростью. Если вы закончите движение в пределах досягаемости ближнего боя хотя бы одного врага, вы можете нанести Удар (Strike) ближнего боя этому врагу. Вы можете совершить Внезапный Рывок, используя Рыть, Лезть, Полет или Плыть вместо Бега, если у вас есть соответствующий тип движения.

2 УРОВЕНЬ

ЧУТКИЙ НЮХ ACUTE SCENT

ЧЕРТА 2

ВАРВАР

Требования: Острое Зрение (Acute Vision) или ночное зрение

Когда вы в Ярости ваше обоняние обостряется. Вы получаете неточное чувство (imprecise scent) в радиусе 30 футов.

ЯРОСТНЫЙ ДОБИВАЮЩИЙ УДАР FURIOUS FINISH ➡

ЧЕРТА 2

ВАРВАР ЯРОСТЬ

Отчаявшись закончить бой, вы направляете всю свою Ярость в один последний удар. Совершите Удар (Strike). Если он попадает, вы получаете ситуативный бонус к урону, равный количеству раундов оставшихся в Ярости (максимум 10). После этого Удара, ваша Ярость немедленно заканчивается и вы получаете состояние «утомлен» (fatigued), пока не отдохнете хотя бы 10 минут.

НЕ СБЕЖИШЬ NO ESCAPE ➡

ЧЕРТА 2

ВАРВАР ЯРОСТЬ

Триггер: Враг в пределах досягаемости пытается отойти от вас

Вы идете в ногу с отступающим врагом. Бежите (Stride) со своей Скоростью, следуя за противником и держа его в пределах досягаемости на протяжении всего движения, пока он не остановится или вы не переместитесь на свою полную Скорость. Вы можете использовать Полёт (Fly), Плавание (Swim), Лазание (Climb) и Копание (Burrow) вместо Бега (Stride), если у вас есть соответствующий тип передвижения.

ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ SECOND WIND

ЧЕРТА 2

ВАРВАР

Вы можете впасть в Ярость во второй раз, но после этого вам нужно перевести дыхание. Вы можете впасть в Ярость, не дожидаясь 1 минуты после предыдущей Ярости (или 1 раунд с Безмерной Яростью (Quick Rage), но, когда вторая Ярость заканчивается, вы утомлены (fatigued), пока не отдохнете хотя бы 10 минут.

ВСТРЯХНУТЬСЯ SHAKE IT OFF ➡

ЧЕРТА 2

ВАРВАР КОНЦЕНТРАЦИЯ ЯРОСТЬ

Вы концентрируетесь на своей Ярости, преодолевая страх и сопротивляясь болезням. Уменьшите ваше значение состояния «напуган» (frightened) на 1 и сделайте спасбросок Стойкости, чтобы снять состояние «тошнота» (sickened), как если бы вы потратили действие на рвоту; вы уменьшаете ваше значение состояния «тошнота» (sickened) на 1 при провале (но не критическом провале), на 2 при успехе или на 3 при критическом успехе.

4 УРОВЕНЬ

БЫСТРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ FAST MOVEMENT

ЧЕРТА 4

ВАРВАР

В гневе вы безумно быстро двигаетесь. Во время Ярости вы получаете статусный бонус +10 футов к вашей Скорости.

ЯРОСТНЫЙ АТЛЕТ RAGING ATHLETE

ЧЕРТА 4

ВАРВАР

Требования: Эксперт в Атлетике

Физические препятствия не могут сдержать вашу ярость. Во время Ярости, вы получаете Скорость Лазания и Скорость Плавания равные вашей наземной Скорости, а СЛ Прыжков в Высоту (High Jumps) и Прыжков в Длину (Long Jumps) уменьшается на 10, а расстояние Прыжка (Leap) увеличивается до 5 футов в высоту и до 15 футов в длину, если ваша Скорость не менее 15 футов, и до 20 футов. Если ваша Скорость не менее 30 футов.

ШИРОКИЙ УДАР SWIPE ➡➡

ЧЕРТА 4

ВАРВАР ИЗНУРЯЮЩИЙ

Вы совершаете широкий удар по дуге. Совершите Удар (Strike) в ближнем бою и сравните результат броска с КБ двух или менее противников, каждый из которых должен находиться в вашей досягаемости и находиться на соседних друг с другом клетках. Совершите бросок урона один раз — вы наносите этот урон всем противникам, по которым вы попали. Широкий Удар (Swipe) считается за две атаки при вычислении штрафа за многократную атаку (multiple attack penalty).

ЯРОСТЬ ОТ РАНЕНИЯ WOUNDED RAGE ➡

ЧЕРТА 4

ВАРВАР

Триггер: Вы получили урон и способны впасть в Ярость

Вы ревете от боли, пробуждая в себе Ярость. Вы в Ярости.

6 УРОВЕНЬ

ЗВЕРИНАЯ ШКУРА ANIMAL SKIN

ЧЕРТА 6

ВАРВАР ИНСТИНКТ ПЕРВОБЫТНЫЙ МЕТАМОРФОЗА ТРАНСМУТАЦИЯ

Требования: Животный Инстинкт (animal instinct)

Ваш ранг мастерства в бездоспешной защите повышается до Эксперта. Во время Ярости и без брони, ваша кожа превращается в толстую шкуру, напоминающую шкуру вашего животного. Вы получаете +1 статусный бонус к КБ, вместо того чтобы получить штраф -1 к КБ; если у вас есть Особенность Класа Могучий Джаггернаут (greater juggernaut), этот статусный бонус увеличивается до +2. Толщина вашей шкуры ограничивает предел модификатора Ловкости к КБ до +3.

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ ATTACK OF OPPORTUNITY ➡

ЧЕРТА 6

ВАРВАР

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости использует действие с атрибутами «манипуляция» и/или «движение», совершает дистанционную атаку или покидает квадрат во время действия перемещения

Вы набрасываетесь на врага, который открывает брешь в своей защите. Совершите Удар ближнего боя (Make a melee Strike) по этому существу. Если ваша атака является критическим ударом, и триггер был действием с атрибутом «манипуляция», вы прерываете это действие. Этот Удар не учитывается при расчете штрафа за многократную атаку для последующих атак в ваш ход, а если он уже действовал на тот момент, не применяется к этой атаке.

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ ГРОМИЛА BRUTAL BULLY

ЧЕРТА 6

ВАРВАР

Требования: Эксперт в Атлетике

Вы отталкиваете своих врагов и оставляете им ушибы. Во время Ярости при успешном действии Обезоружить (Disarm), Толкнуть (Shove), Схватить (Grapple) или Сбить с ног (Trip), вы наносите этому врагу дробящий урон, равный вашему модификатору Силы, добавьтe этот урон к урону от критического успеха действия Сбить с ног (Trip).

РАССЕКАЮЩИЙ УДАР CLEAVE ➡

ЧЕРТА 6

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Триггер: Ваш Удар ближнего боя убивает существо или валит его без сознания (unconscious), и другой враг находится рядом с этим существом

Ваш Удар проходит сквозь одного врага напрямиком в другого. Нанесите Удар ближнего боя второму противнику.

ДЫХАНИЕ РАЗЪЯРЕННОГО ДРАКОНА DRAGON'S RAGE BREATH ➡➡

ЧЕРТА 6

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **ИНСТИНКТ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МИСТИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

Требования: Инстинкт Дракона (Dragon Instinct)

Условия: Вы не использовали это действие в последний раз, когда вы были в Ярости

Вы делаете глубокий вдох и выдыхаете мощную струю энергии в форме 30-футового конуса или 60-футовой линии, нанося 1d6 урона за уровень. Площадь и тип повреждений соответствуют выбранному вами дракону (см. Таблица 3-4 на стр. 86). Если вы уже использовали эту способность за последний час, площадь и урон уменьшаются вдвое (15-футовый конус или 30-футовая линия; 1d6 урона за каждые 2 уровня). Каждое существо в этой области должно пройти базовый спасбросок Рефлексов.

ВЕЛИКАНИЙ РОСТ GIANT'S STATURE ➡

ЧЕРТА 6

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **ИНСТИНКТ** **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Требования: Инстинкт Гиганта (Giant Instinct)

Условия: Вы Среднего размера или меньше

Вы вырастаете до невероятных размеров. Вы становитесь Крупным (Large), ваша зона досягаемости увеличивается на 5 футов и вы получаете состояние «неуклюжий» (clumsy) 1 (стр. 618), пока вы не выйдете из Ярости. Ваше снаряжение вырастает вместе с вами.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО ДУХОВ SPIRIT INTERFERENCE ➡

ЧЕРТА 6

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **ИНСТИНКТ** **САКРАЛЬНЫЙ** **НЕКРОМАНТИЯ**

Требования: Инстинкт Духов (Spirit Instinct)

Вы вызываете духов-защитников, чтобы отразить дистанционные атаки. До тех пор, пока ваша Ярость не закончится, любой кто предпримет дистанционную атаку против вас, должен успешно пройти фиксированную проверку со СЛ 5, иначе атака промахивается без эффекта.

8 УРОВЕНЬ

ЖИВОТНАЯ ЯРОСТЬ ANIMAL RAGE ➡

ЧЕРТА 8

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **ИНСТИНКТ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Требования: Животный Инстинкт (animal instinct)

Вы превращаетесь в свое животное. Вы получаете эффекты заклинания 3-го круга *форма животного (animal form)*, за исключением того, что вы используете собственные параметры, временные ПЗ и безоружные атаки взамен тех, что дает *форма животного (animal form)*. Вы также сохраняете постоянные способности от своего снаряжения (gear). Если ваше животное Лягушка (frog), зона досягаемости вашего языка достигает 15 футов. Отмена трансформации получает атрибут «ярость».

РАЗЪЯРЕННЫЙ ГРОМИЛА FURIOUS BULLY

ЧЕРТА 8

ВАРВАР

Требования: Мастер в Атлетике

Вы громите врагов по всему полю боя. Во время Ярости, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Атлетики во время атакующих действий.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ СИЛ RENEWED VIGOR ➡

ЧЕРТА 8

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ**

Вы останавливаетесь чтобы восстановить свою силу Ярости. Вы получаете временные ПЗ равные половине вашего уровня плюс модификатор Выносливости.

РАЗЖЕЧЬ ЯРОСТЬ SHARE RAGE ➡

ЧЕРТА 8

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **СЛУХ** **ЗРЕНИЕ**

Условия: Вы не использовали это действие в последний раз, когда были в Ярости

Вы разжигаете Ярость в союзнике. Во время Ярости, одно добровольное существо в пределах 30 футов, получает эффект действия Ярость, за исключением того, что оно все еще может использовать действия с атрибутом «концентрация».

ВНЕЗАПНЫЙ ПРЫЖОК SUDDEN LEAP ➡➡

ЧЕРТА 8

ВАРВАР

Вы замахиваетесь на противника, пока находитесь в воздухе. Совершите Прыжок (Leap), Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump) и совершите один Удар (Strike) в ближнем бою в любой клетке на протяжении вашего прыжка. Сразу после

Удара вы падаете на землю, если вы находились в воздухе, даже если вы не достигли максимальной дистанции прыжка. Если дистанция падения не превышает высоту прыжка, то вы не получаете урон и приземляетесь на ноги.

Когда вы пытаетесь совершить Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump) во время Внезапного Прыжка (Sudden Leap), определите СЛ используя СЛ Прыжка в Длину и увеличьте максимальную дистанцию до вашей Скорости умноженной на два.

ИЗБИЕНИЕ THRASH ➡

ЧЕРТА 8

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Условия: Вы схватили (grabbed) врага

Вы избиваете схваченного (grabbed) врага. Он получает дробящий урон равный вашему модификатору Силы, урон от Оружейной Специализации (weapon specialization) и урон от вашей Ярости. Враг должен совершить базовый сброс Стойкости против вашего СЛ Класа Варвар.

10 УРОВЕНЬ

ПРИМЕР ВАРВАРА

НЕИСТОВЫЙ FURY

Вы смотрите на вещи просто, потому что вам нужно только одно, чтобы вас вела: ваша собственная внутренняя ярость.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Сосредоточьтесь на Силе, а затем на Выносливости и Ловкости. Мудрость может обострить ваши чувства.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Запугивание, Скрытность

ИНСТИНКТ

Неистовый Инстинкт (Fury instinct)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Внезапный Рывок (Sudden Charge)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Яростный Добивающий Удар (Furious Finish) (2-й), Быстрое Передвижение (Fast Movement) (4-й), Атака по Возможности (Attack of Opportunity) (6-й), Круговой Удар (Whirlwind Strike) (14-й)

ИДИ И ВОЗЬМИ МЕНЯ COME AND GET ME ➡

ЧЕРТА 10

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ**

Вы открываетесь для атак чтобы ответить в свою очередь. Пока ваша Ярость не закончится, вы застигнуты врасплох (flat-footed) и броски урона против вас получают ситуативный бонус +2. Если существо попадает по вам, это существо застигнуто врасплох (flat-footed) для вас, пока не закончится ваш следующий ход. Если вы попадаете во врага, до того как закончится ваш следующий ход, вы получаете временные ПЗ равные вашему модификатору Выносливости или удвоенные при критическом попадании. Эти временные ПЗ сохраняются пока ваша Ярость не закончится.

БЕШЕНЫЙ СПРИНТ FURIOUS SPRINT ➡➡

ЧЕРТА 10

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Вы бросаетесь вперед. Бегите с пятикратной Скоростью по прямой. Вместо этого вы можете увеличить количество действий до 3, для того чтобы Бежать (Stride) с восьмикратной Скоростью по прямой.

МОЩНЫЙ РАССЕКАЮЩИЙ УДАР GREAT CLEAVE ЧЕРТА 10

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Требования: черта Рассекающий Удар (Cleave)

Ваша Ярость проносится сквозь множество врагов. Когда вы используете Рассекающий Удар (Cleave) и ваш Удар убивает или валит цель без сознания (unconscious), вы можете продолжать наносить Удары ближнего боя до тех пор пока вы не нанесете Удар, который не убьет или не повалит существо без сознания, или до тех пор пока рядом с существом которое вы атаковали Рассекающим Ударом (Cleave) не останется других существ, смотря что наступит раньше.

ОТБРАСЫВАНИЕ KNOCKBACK ➡

ЧЕРТА 10

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Условия: Ваше последнее действие было успешным Ударом

Сила вашего Удара отбрасывает врага назад. Вы отталкиваете противника назад на 5 футов, с эффектами успешного действия Толкнуть (Shove). Вы можете следовать за противником как обычно для успешного действия Толкнуть (Shove).

УЖАСАЮЩИЙ ВОЙ TERRIFYING HOWL ➡

ЧЕРТА 10

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **СЛУХ**

Требования: Пугающий Взгляд (Intimidating Glare)

Вы издаете ужасающий вой. Проведите проверку Запугивания (Intimidate) чтобы Деморализовать (Demoralize) каждого врага в радиусе 30 футов. Независимо от результата проверки, каждое существо будет временно невосприимчиво к Ужасающему Вою (Terrifying Howl) в течении 1 минуты.

12 УРОВЕНЬ

КРЫЛЬЯ РАЗЪЯРЕННОГО ДРАКОНА DRAGON'S RAGE WINGS ➡

ЧЕРТА 12

ВАРВАР **ИНСТИНКТ** **МЕТАМОРФОЗА** **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **ЯРОСТЬ**

Требования: Инстинкт Дракона (Dragon Instinct)

У вас вырастают драконьи крылья из спины, такого же цвета что и выбранный вами дракон. Во время Ярости, вы получаете Скорость Полета равную вашей наземной Скорости. Если во время Полета вы выходите из Ярости, вы начинаете падать, но

трансформация завершается только в последний момент, поэтому вы не получаете никакого урона от падения и приземляетесь на ноги.

ЯРОСТНЫЙ ЗАХВАТ FURIOUS GRAB ➡

ЧЕРТА 12

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Условия: Ваше последнее действие было успешным Ударом, и либо у вас есть свободная рука, либо вы наносите Удар с помощью оружия с атрибутом «удерживающее» (grapple weapon)

Вы хватаете (grab) своего противника, пока он отвлекся на вашу атаку. Враг, которого вы ударили, становится схваченным (grabbed), как если бы вы провели успешную проверку Атлетики чтобы Схватить (Grapple) противника.

НАСКОК ХИЩНИКА PREDATOR'S POUNCE ➡

ЧЕРТА 12

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **ИЗНУРЯЮЩИЙ** **ОТКРЫВАЮЩИЙ** **ИНСТИНКТ**

Требования: Животный Инстинкт (animal instinct)

Условия: Вы без брони или носите легкую броню

Вы сокращаете расстояние до своей жертвы, набрасываясь на существо, прежде чем оно успевает среагировать. Вы Бежите (Stride) со своей Скоростью и делаете Удар в конце вашего передвижения.

ТИТАНИЧЕСКИЙ ПОСТ TITAN'S STATURE

ЧЕРТА 12

ВАРВАР **ИНСТИНКТ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Требования: Инстинкт Гиганта (Giant Instinct), черта Гигантский Пост (Giant's Stature)

Вы вырастаете до еще больших размеров. Когда вы используете Гигантский Пост (Giant's Stature), вы можете вместо этого стать Огромным (Huge) (увеличив вашу зону досягаемости на 10 футов, если вы Среднего или меньшего размера) пока вы в Ярости. Вы получаете состояние «неуклюжий» (clumsy) 1 (стр. 618) пока вы Огромный (Huge).

ГНЕВ ДУХА SPIRIT'S WRATH ➡

ЧЕРТА 12

АТАКА **ВАРВАР** **ИНСТИНКТ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЯРОСТЬ**

Требования: Инстинкт Духов (Spirit Instinct)

Вы призываете эфемерное видение, обычно призрака предка или духа природы, который принимает форму огонька (wisp). Призрачный огонек (spirit wisp) бросается на врага в пределах 120 футов от вас с безоружной атакой. Модификатор атаки огонька равен вашему бонусу мастерства для боевого оружия плюс ваш модификатор Силы плюс +2 бонус предмета и он применяется с теми же ситуативными и статусными бонусами и штрафами которые действуют на вас. При попадании огонек наносит урон, равный 4d8 плюс ваш модификатор Выносливости. Вы выбирает тип урона позитивный или негативный; не применяйте урон от Ярости или ваш урон от Оружейной Специализации (weapon specialization), но ситуативные, статусные бонусы и штрафы влияют на урон огонька. Если Удар огонька критический, цель становится напуганной (frightened) 1. Эта атака использует и учитывает ваш штраф за многократную атаку, как если бы атакующим были вы.

14 УРОВЕНЬ

ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ УДАР AWESOME BLOW

ЧЕРТА 14

ВАРВАР **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЯРОСТЬ**

Требования: черта Отбрасывание (Knockback)

Ваши атаки настолько сильны, что могут сбить ваших противников с ног. Когда вы используете Отбрасывание (Knockback), вы можете пройти проверку Атлетики против СЛ Стойкости цели.

Критический успех: Вы получаете эффект критического успеха действия Толкнуть (Shove), а затем эффект критического успеха Сбить с ног (Trip) против цели;

Успех: Вы получаете успешный эффект от действия Толкнуть (Shove), а затем успешный эффект действия Сбить с Ног (Trip) против цели;

Провал: Вы получаете обычный эффект Отбрасывания (Knockback).

ВЫПАД ГИГАНТА GIANT'S LUNGE ➡

ЧЕРТА 14

ВАРВАР **ИНСТИНКТ** **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЯРОСТЬ**

Требования: Инстинкт Гиганта (Giant Instinct)

Вы вытягиваете свое тело и готовитесь атаковать врагов за пределами вашей обычной зоны досягаемости. Пока вы в Ярости, всё ваше оружие ближнего боя и безоружные атаки получают зону досягаемости 10 футов. Это действие не увеличивает зону досягаемости оружия или безоружной атаки которые уже имеет атрибут «длинное» (reach), но оно сочетается со способностями, которые увеличивают вашу зону досягаемости из-за увеличения размера, такими как Гигантский Пост (Giant's Stature).

УДАР ОТМЩЕНИЯ VENGEFUL STRIKE ➡

ЧЕРТА 14

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Требования: черта Иди и Возьми Меня (Come And Get Me)

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости проводит успешную или критически успешную атаку против вас.

Условие: Вы находитесь под действием черты Иди и Возьми Меня (Come And Get Me)

Когда враг наносит Удар, вы отвечаете в ответ. Совершите Удар против существа, которое вызвало реакцию. Этот Удар не учитывается при расчете штрафа за многократную атаку и ваш штраф за многократную атаку не применяется к этому Удару.

КРУГОВОЙ УДАР WHIRLWIND STRIKE ➡➡

ЧЕРТА 14

ВАРВАР **ИЗНУРЯЮЩИЙ** **ОТКРЫВАЮЩИЙ**

Вы атакуете всех, кто находится поблизости. Совершите Удар ближнего боя против всех противников, кто находится в пределах вашей досягаемости. Все атаки учитываются при вычислении вашего штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы не совершите все атаки.

16 УРОВЕНЬ

СОПУТСТВУЮЩИЙ УРОН COLLATERAL THRASH

ЧЕРТА 16

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Требования: черта Избиение (Thrash)

Когда вы Избиваете (Thrash) схваченного (grabbed) врага, вы бьете этим врагом об другого противника поблизости. Другой враг, соседствующий с схваченным врагом, также получает урон от Избиения (Thrash), с базовым спасброском Рефлексов против вашей СЛ Класса.

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ДРАКОНА DRAGON TRANSFORMATION ➡

ЧЕРТА 16

ВАРВАР **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЯРОСТЬ** **ИНСТИНКТ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Требования: Инстинкт Дракона (Dragon Instinct), черта Крылья Разъяренного Дракона (Dragon's Rage Wings)

Вы превращаетесь в свирепого Крупного (Large) дракона, получая эффект заклинания 6-го круга *форма дракона (dragon form)*, за исключением того, что вы используете собственный КБ и модификатор атаки; вы также наносите дополнительный урон от Ярости (Rage). Вы используете свою СЛ Класса Варвар для вашей СЛ дыхания (breath weapon). Действие Отменить (Dismiss) трансформацию получает атрибут «ярость». На 18-м уровне вы получаете статусный бонус +20 футов к Скорости Полета, ваш бонус к драконьим Ударам (Strikes) увеличивается до +12 и вы получаете статусный бонус к урону +14 от дыхания (breath weapon).

БЕЗРАССУДСТВО RECKLESS ABANDON ⚡

ЧЕРТА 16

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Триггер: Начинается ваш ход и у вас половина ПЗ или меньше

Ваша кровь закипает, когда вас бьют и вы пренебрегаете осторожностью, чтобы закончить бой. Вы получаете ситуативный бонус +2 к броскам атаки, штраф -2 к КБ, и штраф -1 к спасброскам. Эти бонусы и штрафы длятся до тех пор, пока ваша Ярость не закончится или пока ваши ПЗ не станут выше половины максимума, в зависимости от того, что наступит раньше.

18 УРОВЕНЬ

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР BRUTAL CRITICAL

ЧЕРТА 18

ВАРВАР

Ваши критические Удары особенно разрушительны. При критическом попадании Удара (Strike) ближнего боя, добавьте еще одну кость урона. Это в дополнение к любым дополнительным костям, которые вы получаете, если оружие смертоносное (deadly) или фатальное (fatal). Также цель получает продолжительный урон от кровотечения, равный двум костям урона.

ПОЛНАЯ ЯСНОСТЬ PERFECT CLARITY ➡

ЧЕРТА 18

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **УДАЧА** **КОНЦЕНТРАЦИЯ**

Триггер: Вы потерпели провал или критический провал в броске атаки или спасброске Воли

Вы гасите всю свою ярость, чтобы попасть в цель или избежать влияния на ваш разум. Перебросьте вызвавший реакцию бросок атаки или спасбросок Воли с ситуативным бонусом +2, примите лучший результат и устраните эффект. Затем ваша Ярость немедленно заканчивается.

ПОТРОШЕНИЕ VICIOUS EVISCERATION ➡➡

ЧЕРТА 18

ВАРВАР **ЯРОСТЬ**

Вы совершаете свирепую атаку, которая калечит вашего врага. Нанесите Удар ближнего боя. Если этот Удар попадает и наносит урон, цель истощена (drained) 1, или истощена (drained) 2 при критическом успехе.

20 УРОВЕНЬ

ЗАРАЗИТЕЛЬНАЯ ЯРОСТЬ CONTAGIOUS RAGE

ЧЕРТА 20

ВАРВАР **СЛУХ** **ЗРЕНИЕ** **ЯРОСТЬ**

Требования: черта Разжечь Ярость (Share Rage)

Вы можете довести своих союзников до иступления, предоставив им невероятные преимущества. Вы можете игнорировать требования черты Разжечь Ярость (Share Rage) и использовать ее несколько раз во время Ярости (Rage). Союзники под эффектом Разжечь Ярость (Share Rage) на время действия Ярости, принимают ваши запреты (Анафему) и получают вашу Способность Инстинкта (Instinct Ability), Способность Специализации (Specialization Ability) от Оружейной Специализации (weapon specialization), но не Превосходной Оружейной Специализации (greater weapon specialization).

СОТРЯСАЮЩИЙ ТОПОТ QUAKING STOMP ➡

ЧЕРТА 20

ВАРВАР **ЯРОСТЬ** **МАНИПУЛЯЦИЯ**

Частота: один раз в 10 минут

Вы топчете землю с такой силой, что это создает небольшое землетрясения, с последствиями заклинания *землетрясения* (earthquake).



ВОИН FIGHTER

Сражающийся за честь, монету, из верности, или просто ради наслаждения самим боем, вы — неоспоримый мастер оружия и боевых маневров. Вы сплетаете свои действия в искусные комбинации открывающих движений, завершающих атак и контратак, готовых обрушиться на любого противника, достаточно глупого, чтобы оставить брешь в обороне. Кем бы вы ни были — рыцарем, наемником, стрелком или мастером клинка — вы превратили свои боевые навыки в форму искусства, чтобы с его помощью уничтожать противников сокрушительными критическими ударами.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

СИЛА или ЛОВКОСТЬ

На 1-ом уровне ваш Класс даёт вам повышение характеристики Сила или Ловкость, на ваш выбор

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

10 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и каждый уровень после этого

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы бьете с невероятной точностью и используете специализированные боевые маневры. Воин в авангарде стоит между союзниками и противниками, атакуя врагов, которые рискнут проскочить мимо него. Воин-стрелок будет поражать противников точными выстрелами с расстояния.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы можете устрашать одним своим присутствием. Это может помочь в переговорах с противником, но иногда может сыграть на руку и в более мирных обстоятельствах.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы не ослабляете бдительность, на случай внезапного боя, и следите за возможными скрытыми угрозами. Вы также преодолеваете физические преграды на вашем пути — выламываете двери, поднимаете препятствия, мастерски карабкаетесь и перепрыгиваете через ямы.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы можете заниматься ручным трудом или изготавливать и чинить снаряжение. Если один из известных вам маневров оказался бесполезен в нынешних реалиях, вы можете изучить новый вместо него. Если ваша репутация позволяет, вы можете создать свою организацию или построить крепость.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Знаете предназначение и свойства каждого оружия и предмета амуниции в вашем распоряжении;
- Осознали, что опасности приключенческой жизни должны быть уравновешены дружественным соперничеством или амбициями;
- Не имеете достаточно терпения для решения ребусов или проблем, требующих логики и изучения.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-ом уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Эксперт в Восприятии

СПАСЕБРОСКИ

Эксперт в Стойкости

Эксперт в Рефлексах

Обучены в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Акробатике или Атлетике, на ваш выбор

Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 3 плюс ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Эксперт в простом оружии

Эксперт в боевом оружии

Обучены в продвинутом оружии

Эксперт в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Обучены в ношении всех видов брони

Обучены в бездоспешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в СЛ Класса Воин

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Считают вас устрашающим, до тех пор, пока не узнают вас поближе, а возможно и после этого;
- Ожидают, что раз у вас есть сила, то ума вам не надо;
- Уважают ваше мастерство в военном деле и ценят ваше мнения о качестве обмундирования.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Воин. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня, на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-12: ПРОДВИЖЕНИЕ ВОИНА

Уровень	Особенности Класcа
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, Блок Щитом (Shield Block), Атака по Возможности (Attack of Opportunity), Черта Воина
2	Черта Воина, Черта Навыка
3	Храбрость (Bravery), Общая Черта, повышение Навыка
4	Черта Воина, Черта Навыка
5	Мастер Оружия (Fighter Weapon Mastery), повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка
6	Черта Воина, Черта Навыка
7	Контроль Над Полем Боя (Battlefield Surveyor), Оружейная Специализация (weapon specialization), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Воина, Черта Навыка
9	Боевая Гибкость (Combat Flexibility), Джаггернаут (Juggernaut), Черта Наследия, повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Воина, Черта Навыка
11	Воин-Эксперт (Fighter Expertise), Эксперт Ношения Брони (Armor Expertise), Общая Черта, повышение Навыка
12	Черта Воина, Черта Навыка
13	Черта Наследия, повышение Навыка, Мастер Ношения Брони (Armor Mastery), Оружейная Легенда (Weapon Legend)
14	Черта Воина, Черта Навыка
15	Превосходная Оружейная Специализация (greater weapon specialization), Уклонение (Evasion), Улучшенная Гибкость (Improved Flexibility), повышение Характеристики, Общая Черта, повышение Навыка
16	Черта Воина, Черта Навыка
17	Мастер Ношения Брони (Armor Mastery), Черта Наследия, повышение Навыка
18	Черта Воина, Черта Навыка
19	Общая Черта, Легендарный Воитель (Versatile Legend), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Воина, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания Класcа.

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ ATTACK OF OPPORTUNITY

Не спуская глаз с противника, вы готовы быстро атаковать, стоит тому оставить брешь в своей защите. Вы получаете реакцию Атака по Возможности (Attack Of Opportunity).

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ ATTACK OF OPPORTUNITY ДЕЙСТВИЕ

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости использует действие с атрибутами «манипуляция» и/или «движение», совершает дистанционную атаку или покидает квадрат во время действия перемещения

Вы набрасываетесь на врага, который открывает брешь в своей защите. Совершите Удар ближнего боя (Make a melee Strike) по этому существу. Если ваша атака является критическим ударом, и триггер был манипулирующим действием, вы прерываете это действие. Этот Удар не учитывается при расчете штрафа за многократную атаку для последующих атак в ваш ход, а если он уже действовал на тот момент, не применяется к этой атаке.

ЧЕРТЫ ВОИНА FIGHTER FEATS

На 1-ом уровне и каждый четный уровень после этого вы получаете Черту Класса Воин. Черты Класса Воин описаны начиная со страницы 144.

БЛОК ЩИТОМ SHIELD BLOCK

Вы получаете общую Черту Блок Щитом (Shield Block)(см. стр. 266) — дающую реакцию, которая позволяет вам уменьшить полученный урон.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ХРАБРОСТЬ BRAVERY

3 УР

Столкнувшись с бесчисленным количеством врагов и хаосом битвы, вы научились не поддаваться страху и продолжать сражаться. Ваш ранг мастерства в спасбросках Воли повышается до Эксперта. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Воли против эффектов с атрибутом «страх». Кроме того, каждый раз, когда вы получаете состояние «напуган» (frightened), уменьшите значение этого состояния на 1.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOST

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые последующие 4 уровня. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

МАСТЕР ОРУЖИЯ FIGHTER WEAPON MASTERY

5 УР

Часы, проведенные в тренировках с предпочитаемым вами оружием, изучение и создание новых техник боя привели к тому, что вы стали особенно смертоносны с выбранным оружием. Выберите одну группу оружия. Ваш ранг мастерства для всего простого и боевого оружия этой группы повышается до Мастера, а для продвинутого оружия этой группы — до Эксперта. Вы получаете доступ к Критическим Эффектам Специализации (critical specialization effects) (стр. 283) для всего оружия, во владении которым вы являетесь Мастером.

КОНТРОЛЬ НАД ПОЛЕМ БОЯ BATTLEFIELD SURVEYOR

7 УР

Следите ли вы за положением армии противника, или просто стоите на страже — вы безошибочно определяете угрозу. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Мастера. Кроме того, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Восприятия при броске Инициативы, благодаря чему вы быстрее реагируете во время сражений.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

7 УР

Вы научились наносить большие повреждения тем оружием, которым владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атаками, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

БОЕВАЯ ГИБКОСТЬ COMBAT FLEXIBILITY

9 УР

Благодаря вашему боевому опыту, вы можете менять свою тактику для лучшего контроля над ситуацией. Когда вы совершаете свои ежедневные приготовления (daily preparations), вы получаете одну Черту Воина 8-го уровня или ниже, которой у вас ещё нет. Вы можете использовать эту Черту до ваших следующих ежедневных приготовлений. Вы должны соответствовать всем требованиям этой Черты.

ДЖАГГЕРНАУТ JUGGERNAUT

9 УР

Ваше тело стало привычно к физическим нагрузкам и устойчиво к недугам. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Мастера. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Стойкости.

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ БРОНИ ARMOR EXPERTISE

11 УР

Вы провели в доспехах огромное количество времени и знаете как использовать их для получения наилучшей защиты. Ваш ранг мастерства в ношении легкой, средней и тяжелой брони, а также в бездоспешной защите повышается до Эксперта. Вы получаете Эффекты Специализации в Доспехах (armor specialization effects) для средней и тяжелой брони.

ВОИН-ЭКСПЕРТ FIGHTER EXPERTISE

11 УР

Вы отточили свои манёвры, чтобы противнику было сложнее избежать их эффекта. Ваш ранг мастерства в СЛ Класса Воин повышается до Эксперта.

ОРУЖЕЙНАЯ ЛЕГЕНДА WEAPON LEGEND

13 УР

Вы выучили новые боевые техники для всех видов вооружения (armaments), а также развили навыки владения своим предпочитаемым оружием до бесподобного уровня. Ваш ранг мастерства для всего простого и боевого оружия повышается до Мастера. Ваш ранг мастерства для всего продвинутого оружия повышается до Эксперта.

Вы можете выбрать одну группу оружия и повысить свой ранг мастерства во владении всем простым и боевым оружием этой группы до Легенды, а для продвинутого оружия этой группы — до Мастера.

УКЛОНЕНИЕ EVASION

15 УР

Вы научились быстро двигаться, чтобы избежать взрывов, драконьего дыхания и еще чего похуже. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Мастера. Когда вы получаете успех при спасброске Рефлексов, вы получаете критический успех вместо этого.

ПРЕВОСХОДНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ GREATER WEAPON SPECIALIZATION

15 УР

Ваш дополнительный урон от оружейной специализации увеличивается до +4 для оружия и безоружных атак, в которых вы являетесь Экспертом, до +6 если вы являетесь Мастером и до +8 если вы являетесь Легендой.

УЛУЧШЕННАЯ ГИБКОСТЬ IMPROVED FLEXIBILITY

15 УР

Ваш обширный опыт позволяет вам ещё лучше подготавливаться к вызовам каждого дня. Когда вы используете Боевую Гибкость (Improved Flexibility), вы можете получить две Черты Воина, вместо одной. Хотя первая Черта всё ещё должна быть 8-го уровня или ниже, вторая может быть 14-го уровня и вы можете использовать первую Черту, чтобы соответствовать требованиям второй. Вы должны соответствовать всем остальным требованиям Черт.

МАСТЕР НОШЕНИЯ БРОНИ ARMOR MASTERY

17 УР

Ваш навык использования доспехов улучшается, позволяя вам выдерживать более мощные удары. Ваш ранг мастерства для легкой, средней и тяжелой брони, а также для бездоспешной защиты, повышается до Мастера.

Вам нет равных в использовании любого оружия. Ваш ранг мастерства для всего простого и боевого оружия и безоружных атак повышается до Легенды. Ваш ранг мастерства для всего продвинутого оружия повышается до Мастера. Ваш ранг мастерства в СЛ Класса Воин повышается до Мастера.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих особенностях Класса Воин:

Изнуряющий (Flourish): действия с этим атрибутом являются специальными приемами, которые требуют слишком много усилий для того, чтобы их выполняли часто. Вы можете использовать только одно действие с атрибутом «изнуряющий» за раунд.

Открывающий (Open): Этот маневр выполняется только как первая атака, которую вы совершаете в свой ход. Вы можете использовать действие с атрибутом «открывающий» только в том случае, если вы еще не использовали действий с атрибутами «атака» или «открывающий» в этом ходу.

Натиск (Press): Действия с этим атрибутом позволяют вам продолжить ранее начатую серию атак. Действие с этим атрибутом могут быть использованы только в том случае, если вы в данный момент подвержены штрафу за многократную атаку.

Некоторые действия с атрибутом «натиск» также имеют эффект при провале. Эффект, происходящий при провале, не происходит при критическом провале. Если ваше действие с атрибутом «натиск» (press) окажется успешным, вы можете вместо этого получить эффект от провала. (Например, вы можете захотеть сделать это в том случае, если атака не нанесла урона из-за сопротивления цели.) Так как действия с атрибутом «натиск» требуют, чтобы вы были подвержены штрафу за многократную атаку, вы не можете совершать их не в свой ход, даже если вы используете активность Подготовка (Ready).

Стойка(Stance): Стойка это базовая стратегия боя, при которой вы занимаете определенную позицию, используя действие с атрибутом «стойка» (stance) и остаетесь в ней какое-то время. Стойка длится до тех пор, пока вы не окажетесь без сознания (knocked out), пока её условия (если таковые есть) не будут нарушены, пока столкновение не закончится или пока вы не встанете в другую стойку — в зависимости от того, что произойдет раньше. После того как вы использовали действие с атрибутом «стойка» (stance), вы не можете использовать другое в течении 1-го раунда. Вы можете встать или находиться в Стойке только в режиме столкновений.

ЧЕРТЫ ВОИНА FIGHTER FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Воина, вы можете взять одну из следующих Черт. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем, как вы возьмете Черту.

1 УРОВЕНЬ

ДВОЙНОЙ РАЗРЕЗ DOUBLE SLICE ➡➡

ЧЕРТА 1

ВОИН

Условия: Вы держите два оружия, по одному в каждой руке

Вы атакуете противника оружием каждой руки. Совершите два Удара (Strikes), по одному каждым вашим оружием ближнего боя, используя ваш текущий штраф за многократную атаку для обеих атак. Оба Удара должны быть направлены против одной цели. Если второй Удар совершен оружием, у которого нет атрибута «проворное» (agile), он получает штраф -2.

Если обе атаки оказались успешными, сложите их урон, и затем добавьте любые другие сопутствующие эффекты от обоих оружий. Вы добавляете любой точный урон (precision damage) только единожды, к любой атаке на ваш выбор. Сложите урон от обоих Ударов и примените любые имеющиеся Уязвимости (weaknesses) и Сопротивления (resistances) только единожды. Эта активность считается за две атаки, при вычислении вашего штрафа за многократную атаку.

ВЫВЕРЕННЫЙ УДАР EXACTING STRIKE ➡

ЧЕРТА 1

ВОИН НАТИСК

Вы совершаете выверенную атаку, полностью контролируя своими движения. Совершите Удар (Strike). Удар получает следующий эффект при провале.

Провал: Ваша атака не учитывается при вычислении вашего штрафа за многократную атаку.

ВЫСТРЕЛ В УПОР POINT-BLANK SHOT ➡

ЧЕРТА 1

ВОИН ОТКРЫВАЮЩИЙ СТОЙКА

Условия: Вы держите дистанционное оружие

Вы целитесь так, чтобы вам было легче атаковать противников, находящихся вблизи. Когда вы используете дистанционное оружие, имеющее атрибут «залп»(volley), находясь в этой стойке, вы не получаете штрафа на атаки, налагаемого атрибутом «залп». Когда вы используете оружие, у которого нет атрибута «залп», вы получаете ситуативный бонус +2 к урону на атаки, которые совершаются по противникам, находящимся в пределах первого шага дистанции (range increment).

СОКРУШИТЕЛЬНАЯ АТАКА POWER ATTACK ➡

ЧЕРТА 1

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ

Вы производите особенно мощную атаку, наносящую противнику серьёзный урон, но выводящую вас из равновесия. Совершите Удар (Strike) ближнего боя. Эта активность считается за две атаки, при вычислении вашего штрафа за многократную атаку. Если Удар (Strike) попадает, вы наносите одну дополнительную кость урона оружия (weapon damage). Если ваш уровень 10-й и выше, увеличьте этот дополнительный урон до двух костей, если ваш уровень 18-й или выше, увеличьте этот дополнительный урон до трех костей.

ЗАЩИТНАЯ РЕАКЦИЯ REACTIVE SHIELD ↶

ЧЕРТА 1

ВОИН

Триггер: Враг поражает вас ударом ближнего боя;

Условия: Вы держите щит

Вы прикрываетесь щитом как раз перед тем, как противник попадёт по вам, избегая удара в последний момент. Вы немедленно используете действие Поднять Щит (Raise a Shield) и получаете бонус от своего щита к КБ. Ситуативный бонус от щита применяется к вашему КБ, при расчете исхода вражеской атаки, вызвавшей данную реакцию.

ЛОВЯЩИЙ УДАР SNAGGING STRIKE ➡

ЧЕРТА 1

ВОИН

Условия: Одна ваша рука свободна и противник находится в пределах вашей досягаемости

Вы совмещаете атаку с быстрыми хватательными движениями, чтобы выбить противника из равновесия, пока он находится рядом с вами. Совершите Удар (Strike), оставив одну из ваших рук свободной. Если этот Удар попадает, то цель застигнута врасплох (flat-footed) до начала вашего следующего хода или до тех пор, пока она не покинет зону вашей досягаемости, смотря что произойдет раньше.

ВНЕЗАПНЫЙ РЫВОК SUDDEN CHARGE ➡

ЧЕРТА 1

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ ОТКРЫВАЮЩИЙ

Сорвавшись с места, вы бросаетесь на своего врага и замахиваетесь. Вы Бежите (Stride) с удвоенной Скоростью. Если вы закончите движение в пределах досягаемости ближнего боя хотя бы одного врага, вы можете нанести Удар (Strike) ближнего боя этому врагу. Вы можете совершить Внезапный Рывок, используя Рыть, Лезть, Полет или Плыть вместо Бега, если у вас есть соответствующий тип движения.

2 УРОВЕНЬ

АГРЕССИВНЫЙ БЛОК AGGRESSIVE BLOCK ↶

ЧЕРТА 2

ВОИН

Триггер: Вы используете реакцию Блок Щитом (Shield Block), противник вашего размера или меньше, вызвавший эту реакцию, находится в соседней от вас клетке.

Вы совершаете толчок щитом, когда блокируете атаку, отталкивая противника или выбивая его из равновесия. Вы используете свой щит, чтобы Толкнуть (Shoving) существо, вызвавшее это действие. Вы либо автоматически Толкаете (Shove) цель на 5 футов, либо застигаете ее врасплох (flat-footed) до начала вашего следующего хода. Вызвавшее реакцию существо само определяет, будет ли оно перемещено или застигнуто врасплох. Если оно выбирает быть перемещенным, то вы выбираете направление перемещения. Если действия Толкнуть (Shove) заставило бы существо удариться о твёрдую поверхность, войти в труднопроходимую местность или пространство другого существа, оно должно вместо этого стать застигнутым врасплох (flat-footed).

ПОМОГАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ ASSISTING SHOT ➡

ЧЕРТА 2

ВОИН НАТИСК

Условия: Вы держите дистанционное оружие

Быстрым выстрелом, вы мешаете противнику в бою. Нанесите Удар (Strike) при помощи своего дистанционного оружия. Если Удар (Strike) попадает, то следующее существо, кроме вас, атакующее ту же цель до начала вашего следующего хода, получает ситуативный бонус +1 к своему броску или ситуативный бонус +2, если ваш Удар был критическим.

ЖЕСТОКИЙ ТОЛЧОК BRUTISH SHOVE ➡

ЧЕРТА 2

ВОИН НАТИСК

Условия: Вы держите двуручное оружие ближнего боя

Вложив все свои силы в удар, вы атакуете противника достаточно сильно, чтобы заставить его отшатнуться. Совершите Удар (Strike) двуручным оружием ближнего боя. Если вы попадаете по цели вашего размера или меньше, это существо застигнуто врасплох (flat-footed) до конца вашего текущего хода и вы можете автоматически Толкнуть (Shove) его, со всеми преимуществами действия Толкнуть (Shove) (включая эффект критического успеха, если Удар был критическим попаданием). Если вы двигаетесь вслед за целью, ваше движение не вызывает реакций.

Удар получает следующий эффект при провале:

Провал: Цель застигнута врасплох (flat-footed) до конца вашего текущего хода.

БОЕВОЙ ЗАХВАТ COMBAT GRAB ➡

ЧЕРТА 2

ВОИН НАТИСК

Условия: одна из ваших рук свободна и цель находится в пределах досягаемости этой руки

Вы бьёте противника, а затем хватаете его. Совершите Удар (Strike), оставив одну из ваших рук свободной. Если Удар попадает, вы совершаете Захват (Grab) цели свободной рукой. Существо остается схваченным (grabbed) до конца вашего следующего хода, если вы не передвинетесь или ваш оппонент не совершит действие Вываться (Escapes), смотря что произойдет раньше.

ПАРИРОВАНИЕ ДУЭЛЯНТА DUELING PARRY ➡

ЧЕРТА 2

ВОИН

Условия: Вы держите только одно одноручное оружие ближнего боя и другая ваша рука (или остальные руки, если их несколько) свободна

Вы можете парировать атаки, направленные против вас, вашим оружием. Вы получаете ситуативный бонус +2 к КБ до начала вашего следующего хода до тех пор, пока вы соответствуете условиям.

УСТРАШАЮЩИЙ УДАР INTIMIDATING STRIKE ➡➡

ЧЕРТА 2

ЭМОЦИЯ СТРАХ ВОИН МЕНТАЛЬНЫЙ

Ваши удары ранят не только тела ваших врагов, но и подрывают их боевой дух. Совершите Удар (Strike) ближнего боя. Если вы попадаете и наносите урон, цель становится «напугана» (frightened) 1, или «напугана» (frightened) 2, в случае критического попадания.

ВЫПАД LUNGE ➡

ЧЕРТА 2

ВОИН

Условия: Вы держите оружие ближнего боя

Вытягивая своё тело до предела, вы атакуете противника, который находится за пределами вашей обычной досягаемости (reach). Совершите Удар (Strike) оружием ближнего боя, досягаемость (reach) этого Удара увеличена на 5 футов. Если оружие имеет атрибуты «обезоруживающее» (disarm), «толкающее» (shove) или «сбивающее» (trip), вы можете использовать соответствующее действие вместо Удара.

4 УРОВЕНЬ

ПРИМЕР ВОИНА

ГРОМИЛА BULLY

Используя двуручное оружие, вы раскидываете своих врагов по полю боя и наносите им тяжелые ранения. Вы превосходно справляетесь с самым крупным соперником, стоящим на вашем пути.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Сосредоточьтесь на Силе; Выносливость и Мудрость помогают с выживаемостью и увеличивают ваш урон, а Ловкость придаст дополнительную маневренность.

НАВЫКИ

Атлетика, Ремесло, Запугивание, Медицина

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Сокрушительная Атака (Power Attack)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Нокдаун (Knockdown) (4-й), Контроль Гнева (Furious Focus) (6-й), Перемещающая Атака (Positioning Assault) (8-й), Жестокое Добивание (Brutal Finish) (12-й), Дикий Критический Удар (Savage Critical) (18-й)

ДВОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ DOUBLE SHOT ➡➡

ЧЕРТА 4

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ

Условия: Вы держите оружие дальнего боя с перезарядкой (reload) 0

Вы выпускаете две стрелы с умопомрачительной скоростью. Совершите два Удара, каждый из которых является отдельной атакой со штрафом -2. Обе атаки учитываются, при вычислении штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы не совершите оба выстрела.

ПОЛУТОРНАЯ АТАКА DUAL-HANDED ASSAULT ➡ ЧЕРТА 4

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ

Условия: Вы держите одноручное оружие ближнего боя и у вас есть свободная рука

Вы на мгновение хватаетесь второй рукой за рукоять оружия, чтобы увеличить силу движения и нанести более мощный удар по противнику. Совершите Удар (Strike) требуемым оружием. Вы быстро хватаетесь за оружие второй рукой во время Удара, чтобы нанести атаку обеими руками. Если оружие не имеет атрибута «двуручное» (two-hand), увеличьте кость урона оружия для этого Удара на один шаг. (Правила по увеличению костей урона расположены на стр. 279). Если ваше оружие имеет атрибут «двуручное» (two-hand), вы получаете эффект этого атрибута и дополнительный урон равный количеству костей урона оружия. Когда вы завершаете Удар, вы отпускаете оружие одной рукой, возобновляя одноручный хват. Это действие не прерывает никакую стойку (stance) или эффект Черты Воина, требующей от вас свободной руки.

НОКДАУН KNOCKDOWN ➡➡

ЧЕРТА 4

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ

Требования: Вы обучены Атлетике

Вы атакуете противника, чтобы выбить его из равновесия, а затем немедленно делаете подсечку, чтобы повалить его. Совершите Удар (Strike) ближнего боя. Если он попал и нанёс урон, вы можете попытаться совершить проверку Атлетики, чтобы Сбить с Ног (Trip) существо, которое вы ударили. Если вы атаковали двуручным оружием, то вы можете игнорировать требования действия Сбить с Ног (Trip), касательно свободной руки. Обе атаки учитываются, при вычислении штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы их не совершите.

ПРИМЕР ВОИНА

ДУЭЛЯНТ DUELIST

С одной свободной рукой и клинком в другой вы искусно сбиваете противника с толку, обезоруживаете его ударами и всегда готовы воспользоваться его неуклюжими атаками.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Сосредоточьтесь на Силе, Ловкости и Мудрости помогают с выживаемостью и гибкостью приемов, а Выносливость придаст некоторую дополнительную прочность.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Обман, Медицина

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Ловящий Удар (Snagging Strike)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Парирование Дуэлянта (Dueling Parry) (2-й), Спасительное Отклонение (Guardian's Deflection) (6-й), Ответный Удар Дуэлянта (Dueling Riposte) (8-й), Танец Дуэлянта (Dueling Dance) (12-й), Знаток Стоек (Stance Savant) (14-й)

МОГУЧИЙ ТОЛЧОК POWERFUL SHOVE

ЧЕРТА 4

ВОИН

Требования: Агрессивный Блок (Aggressive Block) или Жестокий Толчок (Brutish Shove) Вы можете передвигать врагов большего размера своими атаками. Вы можете использовать Агрессивный Блок (Aggressive Block) или Жестокий Толчок (Brutish Shove) против врагов на два размера больше вашего.

Когда существу, которое вы Толкнули (Shove), приходится остановиться по причине удара о препятствие, оно получает урон равный вашему модификатору Силы (минимум 1). Это происходит вне зависимости от того, как вы Толкаете противника.

БЫСТРЫЙ РАЗВОРОТ QUICK REVERSAL ➔

ЧЕРТА 4

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ НАТИСК

Условия: Вы взяты в тиски (flanked) хотя бы двумя противниками

Быстро развернувшись, вы оборачиваете вражескую позицию, взявших вас в тиски, против них самих. Совершите Удар в ближнем бою по одному из противников, взявших вас в тиски, а затем совершите второй Удар тем же оружием или безоружной атакой по другому противнику, взявшему вас в тиски. Вторая атака имеет тот же штраф за многократную атаку, что и первая и не учитывается, при вычислении штрафа за многократную атаку.

ЗАЩИЩЕННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ SHIELDED STRIDE

ЧЕРТА 4

ВОИН

Когда ваш щит поднят, удары ваших противников не в силах задеть вас. Если ваш щит поднят, вы можете Бежать (Stride) на расстояние до половины вашей Скорости не провоцируя реакций вызываемых движением (таких как Атака по Возможности (Attack of Opportunity)). Вы можете использовать Защищенное Перемещение (Shielded Stride) во время Полёта или Плавания, если у вас есть соответствующий тип передвижения.

ШИРОКИЙ УДАР SWIPE ➔➔

ЧЕРТА 4

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ

Вы совершаете широкий удар по дуге. Совершите Удар (Strike) в ближнем бою и сравните результат броска с КБ двух или менее противников, каждый из которых должен находится в вашей досягаемости и находится на соседних друг с другом клетках. Совершите бросок урона один раз — вы наносите этот урон всем противникам, по которым вы попали. Широкий Удар (Swipe) считается за две атаки при вычислении

штрафа за многократную атаку (multiple attack penalty).

Если вы используете оружие с атрибутом «сметающее» (sweep), вы добавляете его модификатор ко всем атакам черты Широкий Удар (Swipe).

ПАРНОЕ ПАРИРОВАНИЕ TWIN PARRY ➔

ЧЕРТА 4

ВОИН

Условия: Вы держите два оружия, по одному в каждой руке

Вы используете обе руки, чтобы парировать атаки. Вы получаете ситуативный бонус +1 к своему КБ до начала вашего следующего хода, бонус увеличивается до +2 если хотя бы одно из ваших оружий имеет атрибут «парирующее» (parry). Вы теряете ситуативный бонус, если перестаете удовлетворять условиям Черты.

6 УРОВЕНЬ

ВЛАДЕНИЕ ПРОДВИНУТЫМ ОРУЖИЕМ ADVANCED WEAPON TRAINING

ЧЕРТА 6

ВОИН

Вы овладели определенным мастерством во владении продвинутым оружием. Выберите группу оружия. Вы получаете ранг мастерства во всём продвинутом оружии из этой группы, как если бы оно было боевым оружием из этой группы.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ADVANTAGEOUS ASSAULT ➔

ЧЕРТА 6

ВОИН НАТИСК

Когда ваш противник ограничен в движениях, вы можете нанести ему особенно смертоносный удар. Совершите Удар по распластанному (prone), схваченному (grabbed) или стеснённому (restrained) противнику. Вы получаете ситуативный бонус к урону этого Удара, равный количеству костей урона оружия, или количеству костей +2, если вы держите оружие двумя руками. Удар получает следующий эффект при провале:

Провал: Вы наносите цели урон равный количеству костей урона оружия, или количеству костей +2, если вы держите оружие двумя руками. Тип этого урона тот же, что и у вашего оружия.

ОБЕЗОРУЖИВАЮЩАЯ СТОЙКА DISARMING STANCE ➡

ЧЕРТА 6

ВОИН СТОЙКА

Требования: Вы обучены Атлетике

Условия: Вы держите только одно одноручное оружие ближнего боя и другая ваша рука (или остальные руки, если их несколько) свободна

Вы встаёте в фехтовальную стойку, улучшая контроль над своим оружием. Когда вы находитесь в этой стойке, вы получаете ситуативный бонус +1 к вашим проверкам Атлетики для Обезоруживания (Disarm) и ситуативный бонус +2 к вашей СЛ Рефлексов против попыток Обезоружить (Disarm) вас. Дополнительно, вы можете Обезоружить (Disarm) существ на два размера больше вас.

КОНТРОЛЬ ГНЕВА FURIOUS FOCUS

ЧЕРТА 6

ВОИН

Требования: Сокрушительная Атака (Power Attack)

Вы научились сохранять равновесие даже после самых яростных атак. Когда вы совершаете Сокрушительную Атаку (Power Attack), используя оружие ближнего боя, которое вы держите в двух руках, она считается за одну атаку при вычислении штрафа за многократную атаку, а не за две.

СПАСИТЕЛЬНОЕ ОТКЛОНЕНИЕ GUARDIAN'S DEFLECTION ➡

ЧЕРТА 6

ВОИН

Триггер: По союзнику в пределах вашей досягаемости попали атакой, вы можете видеть атакующего и получение ситуативного бонуса +2 к КБ союзника превратит атаку из критического попадания в попадание или из попадания в промах;

Условия: Вы держите только одно одноручное оружие ближнего боя и другая ваша рука (или остальные руки, если их несколько) свободна

Вы используете своё оружие, чтобы отразить атаку, направленную против вашего союзника, предоставляя ему ситуативный бонус +2 к его КБ против атаки, спровоцировавшей эту реакцию. Это превращает атаку из критического попадания в попадание или из попадания в промах.

ЗАЩИТНЫЕ РЕФЛЕКСЫ REFLEXIVE SHIELD

ЧЕРТА 6

ВОИН

Вы можете использовать щит, чтобы защищаться от негативных эффектов области (area effects) и другого урон. Когда вы Подняли Щит (Raise Shield), вы получаете ситуативный бонус от щита к вашим спасброскам Рефлексов. Если у вас есть реакция Блок Щитом (Shield Block), урон, получаемый вами в результате эффекта, требующего спасброска Рефлексов может вызвать срабатывание этой реакции, даже если урон не является физическим.

РАСКРЫВАЮЩИЙ УКОЛ REVEALING STAB ➡➡

ЧЕРТА 6

ВОИН

Условия: Вы держите оружие ближнего боя, которое наносит колющий урон

Вы вонзаете своё оружие в неувливаемого врага, раскрывая его позицию для своих союзников. Совершите Удар (Strike) условленным оружием. Вам не нужно совершать фиксированную проверку, чтобы попасть по плохо видимому (concealed) противнику и СЛ фиксированной проверки для попадания по скрытому (hidden) противнику равно только 5. Если вы попадаете и наносите урон, вы можете вонзить требуемое оружие в материальную цель, раскрывая её позицию. Вы Выпускаете (Release) оружие и оно остаётся внутри цели. Если цель плохо видно (concealed), другим существам не нужно совершать фиксированную проверку, чтобы попасть по ней. Если цель скрыта (hidden), другим существам нужно совершить фиксированную проверку только со СЛ 5, чтобы попасть по ней. Существа должны быть способны видеть ваше оружие, чтобы получить любое из этих преимуществ и цель не может стать необнаруженной (undetected) для любого существа, которое видит ваше оружие. Если цель невидима (invisible), оружие продолжает быть видимо пока оно находится в цели.

Это преимущество продолжает действовать до тех пор, пока оружие не будет удалено из цели. Соседнее существо или сама цель могут удалить оружие совершив два последовательных Взаимодействия (Interact).

РАЗРУШЕНИЕ ОБОРОНЫ SHATTER DEFENSES ➡

ЧЕРТА 6

ВОИН НАТИСК

Условия: Напуганное (frightened) существо находится в пределах вашей досягаемости

При нападении вы используете страх вашего противника. Совершите Удар в ближнем бою по напуганному (frightened) существу. Если вы попадаете и наносите урон, цель становится застигнутой врасплах (flat-footed) до тех пор, пока у неё не пройдет состояние напуган (frightened). Если существо уже было застигнуто врасплах (flat-footed), когда вы нанесли урон Ударом, оно не может снизить значение своего состояния «напуган» (frightened) ниже 1 до начала вашего следующего хода.

ЗАЩИТНИК SHIELD WARDEN

ЧЕРТА 6

ВОИН

Требования: Блок Щитом (Shield Block)

Вы используете свой щит, чтобы защищать союзников. Когда вы Подняли Щит (Raise A Shield), вы можете использовать Блок Щитом (Shield Block) когда атака совершена по вашему союзнику, находящемуся рядом с вами. Если вы так делаете, щит защищает вашего союзника от урона, согласно обычным правилам Блока Щитом (Shield Block).

ТРОЙНОЙ ВЫСТРЕЛ TRIPLE SHOT

ЧЕРТА 6

ВОИН

Требования: Двойной Выстрел (Double Shot)

Вы можете быстро выстрелить несколько раз. Когда вы совершаете Двойной Выстрел (Double Shot), вы можете совершить все атаки против одной цели. Вы можете добавить дополнительное действие к Двойному Выстрелу (Double Shot), чтобы сделать три дистанционных Удара (Strike), вместо двух. В этом случае штраф становится -4. Все атаки учитываются при вычислении вашего штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы не совершите все атаки.

8 УРОВЕНЬ

БОЙ ВСЛЕПУЮ BLIND-FIGHT

ЧЕРТА 8

ВОИН

Требования: Мастер в Восприятии (Perception)

Ваши боевые инстинкты позволяют вам легче отслеживать местоположение плохо видимых (concealed) или невидимых (invisible) противников. Вам не нужно совершать фиксированные проверки, чтобы попасть по существам, которых плохо видно (concealed). Скрытые (hidden) существа не могут застигнуть вас врасплох (flat-footed) (за исключением тех случаев, когда вы застигнуты ими врасплох по другим причинам, нежели состояние «скрыт» (hidden), и ваши фиксированные проверки для попадания по скрытому (hidden) существу будут производиться только со СЛ 5.

Когда вы находитесь по соседству с существом, чей уровень не выше вашего, которое «не обнаружено» (undetected) вами, вместо этого оно только скрыто (hidden) от вас.

ОТВЕТНЫЙ УДАР ДУЭЛЯНТА DUELING RIPOSTE

ЧЕРТА 8

ВОИН

Требования: Парирование Дуэлянта (Dueling Parry);

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости критически проваливает бросок атаки Ударом (Strike) по вам;

Условия: Вы получаете бонус от Парирование Дуэлянта (Dueling Parry)

Вы совершаете ответный удар против неудачливого противника. Совершите Удар (Strike) в ближнем бою или попытайтесь Обезоружить (Disarm) существо вызвавшее реакцию.

ПРИЗЕМЛЯЮЩИЙ УДАР FELLING STRIKE

ЧЕРТА 8

ВОИН

Вы можете заставить летающего противника опуститься на землю с помощью выверенной атаки. Совершите Удар (Strike). Если он попадает и наносит урон летающему существу, цель падает вплоть до 120 футов. Падение достаточно плавное, так что существо не получает урона от падения, если оно достигнет земли. Если атака оказалось критическим попаданием, то цель не может Лететь (Fly), Прыгнуть (Leap), парить (levitate) или иными способами оторваться от земли до конца вашего следующего хода.

НЕВЕРОЯТНАЯ ТОЧНОСТЬ INCREDIBLE AIM

ЧЕРТА 8

ВОИН КОНЦЕНТРАЦИЯ

Потратив некоторое время, чтобы сосредоточиться, вы делаете всё, чтобы ваша атака достигла цели. Совершите Удар (Strike) дистанционным оружием. Этот Удар получает ситуативный бонус +2 на попадание, а также игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) цели.

СТОЙКА ПОДВИЖНОГО СТРЕЛКА MOBILE SHOT STANCE

ЧЕРТА 8

ВОИН СТОЙКА

Вы стали более вертким и научились не открываться противнику во время стрельбы. Пока вы находитесь в этой Стойке, ваши дистанционные Удары не вызывают Атаки по Возможности (Attacks of Opportunity) или других схожих реакций, вызываемых дистанционными атаками.

Если у вас есть Атака по Возможности (Attack of Opportunity), вы можете совершить её используя заряженное дистанционное оружие, которое вы держите. Существо, провоцирующее реакцию, должно быть в 5 футах от вас, чтобы вы могли совершить эту атаку.

ПЕРЕМЕЩАЮЩАЯ АТАКА POSITIONING ASSAULT

ЧЕРТА 8

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ

Условия: Вы держите двуручное оружие ближнего боя и цель находится в пределах вашей досягаемости

Импульсом мощного удара, вы заставляете противника переместиться в другую позицию. Совершите Удар (Strike) условленным оружием. Если вы попадаете, вы перемещаете цель на 5 футов в другую клетку в пределах вашей досягаемости. Это перемещение следует правилам принудительного движения (forced movement) со страницы 475.

БЫСТРЫЙ БЛОК ЩИТОМ QUICK SHIELD BLOCK

ЧЕРТА 8

ВОИН

Требования: Блок Щитом (Shield Block), Защитная Реакция (Reactive Shield)

Вы можете отражать атаки без особых усилий. В начале каждого вашего хода вы получаете дополнительную Реакцию, которую вы можете использовать только на Блок Щитом (Shield Block).

ВНЕЗАПНЫЙ ПРЫЖОК SUDDEN LEAP ➡➡

ЧЕРТА 8

ВОИН

Вы замахиваетесь на противника, пока находитесь в воздухе. Совершите Прыжок (Leap), Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump) и совершите один Удар (Strike) в ближнем бою в любой клетке на протяжении вашего прыжка. Сразу после Удара вы падаете на землю, если вы находились в воздухе, даже если вы не достигли максимальной дистанции прыжка. Если дистанция падения не превышает высоту прыжка, то вы не получаете урон и приземляетесь на ноги.

Когда вы пытаетесь совершить Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump) во время Внезапного Прыжка (Sudden Leap), определите СЛ используя СЛ Прыжка в Длину и увеличьте максимальную дистанцию до вашей Скорости умноженной на два.

Особенность: Если у вас есть Приземляющий Удар (Felling Strike), вы можете потратить 3 действия, чтобы совершить Внезапный Прыжок (Sudden Leap) и использовать Приземляющий Удар (Felling Strike) вместо обычного Удара.

10 УРОВЕНЬ

ПРИМЕР ВОИНА

ЛУЧНИК ARCHER

Вы уничтожаете своих противников на расстоянии с помощью дистанционного оружия, и вы преуспеваете в поражении летающих и других труднодоступных целей.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Сосредоточьтесь на Ловкости, Выносливости и Мудрости помогают с выживаемостью, а Сила добавляет урон от метательного оружия.

НАВЫКИ

Акробатика, Медицина, Скрытность, Воровство

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Выстрел в Упор (Point-Blank Shot)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Двойной Выстрел (Double Shot) (4-й), Тройной Выстрел (Triple Shot) (6-й), Травмирующий Выстрел (Debilitating Shot) (10-й), Стойка Множества Выстрелов (Multishot Stance) (16-й), Невозможный Залп (Impossible Volley) (18-й)

ГРАЦИОЗНАЯ ПРОВОРНОСТЬ AGILE GRACE

ЧЕРТА 10

ВОИН

Ваше владение проворным (agile) оружием не знает себе равных. Ваш штраф за многократную атаку оружием с атрибутом проворное (agile) и проворными безоружными атаками становится -3 для вашей второй атаки и -6 для всех последующих атак (вместо -4 и -8).

УДАР НАВЕРНЯКА CERTAIN STRIKE ➡

ЧЕРТА 10

ВОИН НАТИСК

Даже если вам не удалось прямо попасть по цели, вы всё равно нанесете скользящий удар. Совершите Удар (Strike). Этот Удар получает следующий эффект при провале.

Провал: Ваша атака наносит урон, который она нанесла бы при попадании, за исключением всех костей урона (помимо костей урона оружия, это включает в себя все кости урона от рун (weapon runes), заклинаний и специальных эффектов).

БОЕВЫЕ РЕФЛЕКСЫ COMBAT REFLEXES

ЧЕРТА 10

ВОИН

Вы привыкли с невероятной скоростью наказывать противников за оставленные в обороне бреши. В начале каждого вашего хода вы получаете дополнительную реакцию, которую вы можете использовать только на Атаку по Возможности (Attack Of Opportunity).

ТРАВМИРУЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ DEBILITATING SHOT ➡➡

ЧЕРТА 10

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ

Вы мешаете движениям противников, поражая их слабые точки точными выстрелами. Совершите Удар (Strike) дистанционным оружием. Если он попадает и наносит урон, цель замедлена (slowed)¹ до конца своего следующего хода.

ОБЕЗОРУЖИВАЮЩИЙ ЗАХВАТ DISARMING TWIST ➡

ЧЕРТА 10

ВОИН НАТИСК

Требования: Вы обучены Атлетике;

Условия: Вы держите только одно одноручное оружие ближнего боя и другая ваша рука (или остальные руки, если их несколько) свободна

После того, как изначальная атака переносит внимание противника на себя, вы выворачиваете ему руку, стремясь заставить его бросить своё оружие. Совершите Удар (Strike) условленным оружием. В дополнение к своим остальным эффектам, этот Удар получает эффекты Успеха и Критического Успеха действия Обезоружить (Disarm). Удар так же имеет следующий эффект при Провале.

Провал: Цель застигнута врасплох (flat-footed) до конца вашего текущего хода.

ПЕРЕРЫВАЮЩАЯ СТОЙКА DISRUPTIVE STANCE ➡

ЧЕРТА 10

ВОИН СТОЙКА

Малейшее отвлечение противника навлекает ваш гнев и вы всегда готовы сорвать его действие. До тех пор, пока вы находитесь в этой стойке, вы можете совершать Атаку по Возможности (Attack of Opportunity), когда существо в области вашей досягаемости использует действие с атрибутом «концентрация», в дополнение к атрибутам «манипуляция» и «движение». Кроме того, вы прерываете действие, которое вызвало Атаку по Возможности если ваш Удар попадает в цель (а не только критически попадает).

ГРОЗНЫЙ ГРОМИЛА FEARSOME BRUTE

ЧЕРТА 10

ВОИН

Страх делает ваших врагов слабыми и более уязвимыми к вашим атакам. Вы получаете ситуативный бонус к броскам урона Удара, совершенного против напуганных (frightened) существ. Этот бонус равен значению состояния «напуган» (frightened) цели умноженному на два.

Если ваш ранг мастерства Запугивания (Intimidation) — Мастер или выше, увеличьте дополнительный урон до значения состояния «напуган» (frightened) цели умноженного на три.

УЛУЧШЕННЫЙ НОКДАУН IMPROVED KNOCKDOWN

ЧЕРТА 10

ВОИН

Требования: Нокдаун (Knockdown)

Вы вбиваете противника в землю одним ударом. Когда вы используете Нокдаун (Knockdown), вместо того чтобы сначала совершить Удар (Strike), а затем попытаться Сбить с Ног (Trip) противника, вы совершаете только Удар. Если вы так делаете и Удар достигает цели, вы можете применить к нему эффект критического успеха действия Сбить с Ног (Trip). Если вы используете двуручное оружие для совершения Удара, вы можете использовать кость урона этого оружия вместо обычной кости урона для эффекта критического успеха действия Сбить с Ног (Trip).

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ЩИТ MIRROR SHIELD

ЧЕРТА 10

ВОИН

Триггер: Противник, творящий заклинание и выбравший вас его целью, критически проваливает свой бросок атаки против вашего КБ;

Условия: Вы Подняли Щит (Raise A Shield)

Вы отражаете заклинание обратно в противника, вызвавшего реакцию. Совершите дистанционную атаку против существа, вызвавшего реакцию, используя ваш лучший ранг мастерства в дистанционном оружии. Если вы можете творить заклинания, вы можете вместо этого совершить бросок атаки заклинанием. Если вы преуспеваете, ваш оппонент испытывает на себе эффект успешной атаки заклинанием его же собственного заклинания (или эффект критического успеха, если ваша атака оказалось критически успешной).

ПАРНЫЙ ОТПОР TWIN RIPOSTE

ЧЕРТА 10

ВОИН

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости критически проваливает свой Удар (Strike) против вас;

Условия: Вы получаете бонусы от Парного Парирования (Twin Parry)

Искусное парирование одним оружием, оставляет вашего противника уязвимым для атаки другим. Совершите Удар (Strike) в ближнем бою или попытку Обезоружить (Disarm) против существа, вызвавшего срабатывание реакции.

12 УРОВЕНЬ

ЖЕСТОКОЕ ДОБИВАНИЕ BRUTAL FINISH

ЧЕРТА 12

ВОИН НАТИСК

Условия: Вы держите оружие ближнего боя в двух руках

Ваш последний удар может нанести существенный урон, даже если ему не удаётся пробить защиту цели. Совершите Удар (Strike) условленным оружием. После завершения Удара ваш ход заканчивается. Удар наносит дополнительную кость урона оружия, или две дополнительные кости урона оружия, если вы имеете хотя бы 18-й уровень. Удар также получает следующий эффект при провале.

Провал: Вы наносите урон равный одной кости урона условленного оружия. Увеличьте этот урон до двух костей, если вы имеете хотя бы 18-й уровень.

ТАНЕЦ ДУЭЛЯНТА DUELING DANCE

ЧЕРТА 12

ВОИН СТОЙКА

Требования: Парирование Дуэлянта (Dueling Parry);

Условия: Вы держите только одно одноручное оружие ближнего боя и другая ваша рука (или остальные руки, если их несколько) свободна

Используя свою руку, как точку опоры и баланса, вы одновременно атакуете и защищаетесь своим оружием. Пока вы находитесь в этой стойке, вы постоянно получаете преимущества Парирования Дуэлянта (Dueling Parry).

ШВЫРЯЮЩИЙ ТОЛЧОК FLINGING SHOVE

ЧЕРТА 12

ВОИН

Требования: Агрессивный Блок (Aggressive Block) или Жестокий Толчок (Brutish Shove)

Увеличьте дистанцию, на которую вы можете Толкнуть (Shove) своего противника, используя Агрессивный Блок (Aggressive Block) или Жестокий Толчок (Brutish Shove) до 10 футов при успехе или до 20 футов при критическом успехе. Когда вы совершаете Агрессивный Блок (Aggressive Block), вы можете выбрать, будет ли ваша цель застигнута врасплох (flat-footed) или перемещена. Когда вы совершаете Жестокий Толчок (Brutish Shove), вы можете Толкнуть (Shove) цель на 5 футов при провале.

УЛУЧШЕННЫЙ ОТВЕТНЫЙ УДАР ДУЭЛЯНТА IMPROVED DUELING RIPOSTE

ЧЕРТА 12

ВОИН

Требования: Ответный Удар Дуэлянта (Dueling Riposte)

Ваше оружие словно вихрь уколов атакует противника, как только предоставляется возможность. В начале каждого вашего хода вы получаете дополнительную реакцию, которую вы можете использовать только для Ответного Удара Дуэлянта (Dueling Riposte).

Вы можете использовать эту дополнительную реакцию даже в том случае, если не получаете преимуществ от Парирования Дуэлянта (Dueling Parry).

НЕВЕРОЯТНЫЙ РИКОШЕТ INCREDIBLE RICOCHET ➡

ЧЕРТА 12

ВОИН КОНЦЕНТРАЦИЯ НАТИСК

Требования: Невероятная Точность (Incredible Aim)

После того, как первый выстрел раскрывает местоположение противника, вы делаете ещё один, который рикошетит от препятствий и бьет точно в цель. Совершите Удар (Strike) дистанционным оружием по цели, которую вы уже атаковали на этом ходу. Вы игнорируете состояния «плохо видим» (concealed) на цели и любые Укрытия (cover).

ВЫПАД ПО ВОЗМОЖНОСТИ LUNGING STANCE ➡

ЧЕРТА 12

ВОИН СТОЙКА

Требования: Атака по Возможности (Attack of Opportunity), Выпад (Lunge);

Условия: Вы держите оружие ближнего боя

Ваше тело постоянно изгибается, чтобы вы могли достать до врагов находящихся на самом пределе вашей досягаемости. Пока вы находитесь в этой стойке, вы можете использовать Атаку по Возможности (Attack of Opportunity) против существ, находящихся за пределами досягаемости (reach), но в пределах досягаемости, которая была бы у вас при использовании Выпада (Lunge). В этом случае, ваш радиус зоны поражения (range) для такого Удара увеличивается на 5 футов.

ПОСТОЯННАЯ ЗАЩИТА PARAGON'S GUARD ➡

ЧЕРТА 12

ВОИН СТОЙКА

Условия: Вы держите щит

Стоит вам встать в стойку, вы всегда держите щит наготове. Пока вы находитесь в этой стойке, ваш щит всегда поднят, как если бы вы использовали действие Поднять Щит (Raise a Shield), до тех пор, пока вы соответствуете условиям.

АТАКА С НАСКОКА SPRING ATTACK ➡

ЧЕРТА 12

ВОИН НАТИСК

Условия: Вы находитесь по соседству с противником

Отскакивая от одного противника, вы бьете другого. Пробежите (Stride) на расстояние вплоть до вашей Скорости, но вы должны закончить свое движение в пределах вашей досягаемости другого врага. В конце передвижения совершите Удар в ближнем бою по противнику, теперь находящемуся в пределах вашей досягаемости. Вы можете использовать Полёт, Плавание, Лазание и Копание вместо Бега, если у вас есть Скорости соответствующих типов передвижения.

14 УРОВЕНЬ

ОТЧАЯННЫЙ УДАР DESPERATE FINISHER ➡

ЧЕРТА 14

ВОИН

Триггер: Вы совершили последнее действие в свой ход и ваш ход ещё не закончился;

Условия: Вы удовлетворяете условиям, чтобы использовать действие с атрибутом «натиск» (press)

Вы вкладываете всё в один последний натиск. Используйте одно изученное вами действие с атрибутом «натиск» (press), как часть Отчаянного Удара (Desperate Finisher). Вы лишаетесь возможности использовать реакции до начала вашего следующего хода.

ТВЕРДОСТЬ ДУХА DETERMINATION ➡

ЧЕРТА 14

ВОИН КОНЦЕНТРАЦИЯ

Частота: Раз в день

Ваши тренировки позволяют вам игнорировать заклинания врагов и состояния в самых опасных ситуациях. Выберите одно непостоянное (nonpermanent) заклинание или состояние, которое действует на вас. Если вы выбрали состояние, его действие на вас заканчивается. Если вы выбрали заклинание, вы пытаетесь противодействовать (counteract) заклинанию (половина вашего уровня с округлением вверх - это уровень противодействия и вы совершаете сброс Воли как проверку Противодействия (Counteract)).

Это не отменяет любое снижение ПЗ от урона, обычно наносимого данным заклинанием или состоянием и это не предотвращает заклинание или негативный эффект от воздействия на ваших союзников или ваше окружение. Эта способность не может отменить действующий недуг (affliction) или не дать ему наложить на вас состояния позже. Эта способность не может отменить состояние, вызванное ситуацией (такое как «распластан» (prone) или «взят в тиски» (flanked)). Если эффект исходит от существа, опасности (hazard) или предмета 20-го уровня или выше, Твердость Духа (Determination) не может отменить его эффект на вас.

ПЕРЕМЕЩАЮЩИЙ ЗАВЕРШАЮЩИЙ УДАР GUIDING FINISH ➡

ЧЕРТА 14

ВОИН НАТИСК

Условия: Вы держите только одно одноручное оружие ближнего боя и другая ваша рука (или остальные руки, если их несколько) свободна

Используя оружие в качестве рычага, вы перемещаете противника в нужную вам позицию. Совершите Удар (Strike) условленным оружием. Если Удар попадает, вы можете передвинуть цель на расстояние до 10 футов в пространство в пределах вашей досягаемости. Вы можете перемещать цель сквозь ваше пространство во время этого передвижения. Это перемещение следует правилам принудительного движения (forced movement) со страницы 475. Ваш Удар получает следующий эффект при провале.

Провал: Вы можете заставить противника переместиться, как при успехе, но только на расстояние до 5 футов.

ПЕРЕМЕЩАЮЩИЙ ОТВЕТНЫЙ УДАР GUIDING RIPOSTE **ЧЕРТА 14**

ВОИН

Требования: Ответный Удар Дуэлянта (Dueling Riposte)

Распределяя вес и правильно подбирая угол удара, вы направляете противника в более выгодную для вас позицию. Когда вы используете Ответный Удар Дуэлянта (Dueling Riposte), чтобы Ударить и попадаете, вы можете переместить противника на расстояние до 10 футов в пределах вашей досягаемости. Это перемещение следует правилам принудительного движения (forced movement) со страницы 475.

УЛУЧШЕННЫЙ ПАРНЫЙ ОТПОР IMPROVED TWIN RIPOSTE **ЧЕРТА 14**

ВОИН

Требования: Парный Отпор (Twin Riposte)

Ваше оружие — вихрь, блокирующий вражеские атаки и одновременно атакующий ваших противников. В начале каждого вашего хода, вы получаете дополнительную реакцию, которую можно использовать только, чтобы использовать Парный Отпор (Twin Riposte). Вы можете использовать эту дополнительную реакцию даже если не получаете преимуществ от черты Парное Парирование (Twin Parry).

ЗНАТОК СТОЕК STANCE SAVANT **ЧЕРТА 14**

ВОИН

Триггер: Вы совершаете бросок Инициативы

Когда вам угрожает опасность, вы инстинктивно встаете в стойку. Используйте действие с атрибутом «стойка».

ШКВАЛ ДВУХ ОРУДИЙ TWO-WEAPON FLURRY **ЧЕРТА 14**

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ НАТИСК

Условия: Вы держите два оружия, по одному в каждой руке

В порыве внезапной ярости, вы набрасываетесь на противника атакуя с двух рук. Совершите два Удара (Strike), по одному каждым оружием.

КРУГОВОЙ УДАР WHIRLWIND STRIKE **ЧЕРТА 14**

ВОИН ИЗНУРЯЮЩИЙ ОТКРЫВАЮЩИЙ

Вы атакуете всех, кто находится поблизости. Совершите Удар ближнего боя против всех противников, кто находится в пределах вашей досягаемости. Все атаки учитываются при вычислении вашего штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы не совершите все атаки.

16 УРОВЕНЬ

ГРАЦИОЗНЫЙ БАЛАНС GRACEFUL POISE **ЧЕРТА 16**

ВОИН СТОЙКА

Требования: Двойной Разрез (Double Slice)

В правильной позиции, оружие в ваших обеих руках может разить, словно жало скорпиона. Пока вы находитесь в этой стойке, если вы совершаете второй Удар вашего Двойного Разреза (Double Slice) оружием с атрибутом «проворное» (agile), ваш Двойной Разрез считается за одну атаку при вычислении вашего штрафа за многократную атаку.

УЛУЧШЕННЫЕ ЗАЩИТНЫЕ РЕФЛЕКСЫ IMPROVED REFLEXIVE SHIELD **ЧЕРТА 16**

ВОИН

Требования: Защитные Рефлексы

Ваш щит может спасти союзников, находящихся поблизости. Когда вы используете Блок Щитом (Shield Block), чтобы снизить урон, полученный после спасброска Рефлексов, союзники, находящиеся по-соседству, которые получили бы урон после спасброска Рефлексов, так же получают снижение урона от вашего щита.

СТОЙКА МНОЖЕСТВА ВЫСТРЕЛОВ MULTISHOT STANCE **ЧЕРТА 16**

ВОИН СТОЙКА

Требования: Тройной Выстрел (Triple Shot);

Условия: Вы держите дистанционное оружие с перезарядкой (reload) 0

Вы закрепляетесь в стабильной позиции, что позволяет вам стрелять невероятно быстро и точно. Пока вы находитесь в этой стойке, ваш штраф при использовании Двойного Выстрела (Double Shot) снижен до -1, или -2, если вы добавляете дополнительное действие, чтобы совершить третий Удар. Если вы переместитесь из вашей позиции, то действие этой стойки закончится.

ПАРНАЯ ОБОРОНА TWIN DEFENCE **ЧЕРТА 16**

ВОИН СТОЙКА

Требования: Двойное Парирование (Twin Parry);

Условия: Вы держите два оружия, по одному в каждой руке

Вы всегда готовы использовать свое оружие в обеих руках, чтобы помешать атакам, произведенным по вам. Пока вы находитесь в этой стойке, вы всегда получаете преимущества Двойного Парирования (Twin Parry).

18 УРОВЕНЬ

НЕВОЗМОЖНЫЙ ЗАЛП IMPOSSIBLE VOLLEY ➡➡➡

ЧЕРТА 18

ВОИН **ИЗНУРЯЮЩИЙ** **ОТКРЫВАЮЩИЙ**

Условия: Вы держите дистанционное оружие с атрибутом «залп» (volley) и перезарядкой (reload) 0

Вы выпускаете залп стрел, атакуя всех противников в определенной области. Совершите Удар со штрафом -2 против всех противников в пределах всплеска с радиусом 10 футов и центром в рамках дистанции (range) залпа вашего оружия или за ее пределами. Выполните бросок урона только один раз для всех целей.

Все атаки учитываются при вычислении вашего штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы не совершите все атаки.

ДИКИЙ КРИТИЧЕСКИЙ УДАР SAVAGE CRITICAL

ЧЕРТА 18

ВОИН

Вы наносите ужасающие раны. Когда вы совершаете Удар (Strike) оружием или безоружной атакой, в которой вы имеете ранг мастерства - Легенда, вы получаете критический успех, когда вы выбрасываете 19 на d20, если при этом результат был успехом. Если результат был провалом, эта Черта не имеет эффекта.

20 УРОВЕНЬ

БЕЗГРАНИЧНОЕ ВОЗМЕЗДИЕ BONDLESS REPRISALS

ЧЕРТА 20

ВОИН

Шестым чувством вы ощущаете ход боя и можете мгновенно среагировать на любую ситуацию. В начале хода каждого из противников, вы получаете одну реакцию, которую вы можете использовать только в этот ход противника.

ОРУЖЕЙНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО WEAPON SUPREMACY

ЧЕРТА 20

ВОИН

Ваши навыки во владении оружием позволяют вам всегда наносить молниеносные атаки. Вы постоянно находитесь в состоянии «ускорен» (quickened). Вы можете использовать дополнительное действие только, чтобы совершить Удар (Strike).



ВОЛШЕБНИК WIZARD

Вы вечный ученик мистических тайн вселенной, использующий свои магические знания для создания мощных и разрушительных заклинаний. Вы относитесь к магии как к науке, сопоставляя новые тексты по изысканиям в магии с древними эзотерическими томами, чтобы выяснить и понять, как работает магия. И все же магическая теория обширна и вы не в силах охватить ее всю. Вы либо специализируетесь на одной из восьми школ магии, приобретая более глубокое понимание нюансов заклинаний этой школы, чем в остальных, либо предпочитаете более широкий подход, который подчеркивает, что вся магия имеет единый источник.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

ИНТЕЛЛЕКТ

На 1-ом уровне ваш Класс предоставляет Повышение Характеристики Интеллект

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

6 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы вероятнее всего стараетесь держаться подальше от драки, тщательно оценивая, когда воспользоваться своими заклинаниями. Вы придерживаете свою самую мощную магию, чтобы вывести из строя опасных врагов и используете свои заговоры, когда остаются только слабые противники. Когда враги выкидывают трюки, такие как, невидимость или полет, вы отвечаете заклинаниями *земная привязь* (*earthbind*) или *блестки* (*glitterdust*), уравнивая стороны на поле боя.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы предоставляете свои глубокие знания в сфере Мистики и решаете споры при помощи логического подхода.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы обнаруживаете магические ауры и изучаете магические письмена или феномены, которые находите. Когда вы сталкиваетесь с необычной преградой, мешающей продолжить исследования, у вас наверняка есть свиток, который поможет ее преодолеть.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы изучаете новые заклинания, создаете магические предметы или пишете свитки для своих соратников, также ищете новые и интересные формулы в дополнение к заклинаниям. Вы даже можете привлечь свои научные знакомства и основать собственную школу или гильдию.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Испытываете неутолимое любопытство к тому, как все в мире вокруг вас работает - в частности магия;
- Горячо верите, что ваша школа магии лучшая (если вы специалист) или что истинное владение магией требует знания всех школ (если вы универсалист);
- Используете эзотерическую лексику и технические термины, чтобы точно описать мельчайшие детали магических эффектов, даже если отличие, обычно, упускается непосвященными людьми.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Обучены в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Обучены в Стойкости

Обучены в Рефлексах

Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Мистике

Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 2 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в обращении с дубинами, арбалетами, тяжелыми арбалетами, кинжалами и посохами

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Не Обучены в ношении всех видов брони

Обучены в бездопешной защите

ЗАКЛИНАНИЯ

Обучены в атаках мистическими заклинаниями

Обучены в СЛ мистических Заклинаний

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Считают, что вы невероятно могущественны и потенциально опасны;
- Боятся того, что ваша магия может сделать с их умами, телами и душами и попросят вас воздержаться от сотворения заклинаний в приличном обществе, поскольку мало кто может определить, является ли одно из ваших заклинаний безвредным или злонамеренным, пока не станет слишком поздно;
- Предполагают, что вы можете легко решить все их проблемы, от ненастной погоды до плохого урожая и попросить у вас сотворить заклинание, способствующее им получить все, что они пожелают.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Волшебник. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-18: ПРОДВИЖЕНИЕ ВОЛШЕБНИКА

Уровень	Особенности Класcа
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, Сотворение Мистических Заклинаний (arcane spellcasting), Мистическая Школа (arcane school), Мистическая Связь (arcane bond), Мистическая Диссертация (arcane thesis)
2	Черта Волшебника, Черта Навыка
3	Заклинания 2-го круга, Общая Черта, повышение Навыка
4	Черта Волшебника, Черта Навыка
5	Заклинания 3-го круга, повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка, Молниеносные Рефлексы (lightning reflexes)
6	Черта Волшебника, Черта Навыка
7	Заклинания 4-го круга, Эксперт Заклинаний (expert spellcaster), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Волшебника, Черта Навыка
9	Заклинания 5-го круга, Черта Наследия, Волшебная Стойкость (magical fortitude), Повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Волшебника, Черта Навыка
11	Заклинания 6-го круга, Эксперт Владения Оружием Волшебника (wizard weapon expertise), Общая Черта, повышение Навыка, Бдительность (alertness)
12	Черта Волшебника, Черта Навыка
13	Заклинания 7-го круга, Черта Наследия, Защитная Мантия (defensive robes), повышение Навыка, Оружейная Специализация (weapon specialization)
14	Черта Волшебника, Черта Навыка
15	Заклинания 8-го круга, повышение Характеристики, Общая Черта, Мастер Заклинаний (master spellcaster), повышение Навыка
16	Черта Волшебника, Черта Навыка
17	Заклинания 9-го круга, Черта Наследия, Решимость (resolve), повышение Навыка
18	Черта Волшебника, Черта Навыка
19	Общая Черта, Заклинание Архимага (archwizard’s spellcraft), Легендарный Заклинатель (legendary spellcaster), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Волшебника, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания этого Класса.

СОТВОРЕНИЕ МИСТИЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ ARCANESPELLCASTING

Благодаря тщательному изучению и практике вы можете использовать мистическую силу для сотворения заклинаний. Вы можете творить мистические заклинания используя активность Сотворить Заклинание (Cast a Spell) и вы можете применять соматические и вербальные компоненты при сотворении заклинаний (см. Сотворение Заклинаний на стр. 302).

На 1-ом уровне, каждое утро вы можете подготавливать до двух заклинаний 1-го круга и пяти заговоров из вашей книги заклинаний (см. ниже), а также один дополнительный заговор и заклинание, выбранной вами школы каждого круга который вы можете использовать, если вы являетесь волшебником-специалистом (specialist wizard). Подготовленные заклинания остаются для вас доступными до тех пор, пока вы не сотворите их или пока вы не подготовите свои заклинания снова. Количество заклинаний, которое вы можете подготовить, называется вашими ячейками заклинаний.

По мере повышения уровня Волшебника, количество ячеек заклинаний и самый высокий круг заклинаний, которые вы можете использовать, увеличивается, как показано в таблице 3-19: Заклинания Волшебника в день на стр. 205.

Некоторые из ваших заклинаний могут потребовать от вас совершить бросок атаки заклинанием, чтобы увидеть насколько они эффективны или чтобы ваши враги совершили бросок против вашей СЛ Заклинаний (как правило, спасбросок). Поскольку ваша ключевая Характеристика - Интеллект, ваши броски атаки заклинанием и СЛ Заклинаний используют ваш модификатор Интеллекта (ИНТ). Подробнее о вычислении бросков атаки заклинанием и СЛ Заклинаний смотрите на стр. 447.

УСИЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ HEIGHTENING SPELLS

Когда вы получаете ячейки заклинаний 2-го круга и выше, вы можете заполнить эти ячейки более сильными версиями заклинаний более низкого круга. Это повышает круг заклинания, усиливая его, до соответствующего круга ячейки. Многие заклинания имеют определенные улучшенные качества, когда они усиливаются до определенного круга.

ЗАГОВОРЫ CANTRIPS

Заговор - это определенный тип заклинаний, которые не используют ячейки заклинаний. Вы можете сотворить любое количество заговоров в день. Заговор всегда автоматически усиливается до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону - обычно до равного самому высокому кругу доступной ячейки заклинаний Волшебника. Например, если вы Волшебник 1-го уровня, ваш заговор будет 1-го круга, а если вы Волшебник 5-го уровня, ваш заговор будет 3-го круга.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ SPELLBOOK

Каждое мистическое заклинание имеет письменную версию, обычно записанную в книгу заклинаний. Вы начинаете с книги заклинаний стоимостью 10 см или меньше (как подробно описано на странице 291), которую вы получаете бесплатно и должны обучиться подготавливать свои заклинания каждый день. Книга содержит 10 мистических заговоров и 5 мистических заклинаний 1-го круга. Вы выбираете их из общего списка мистических заклинаний, приведенных в этой книге (стр. 307) или из других мистических заклинаний, к которым вы получили доступ. Форма и имя вашей книги заклинаний зависят от вас. Это может быть заплесневелый том в кожаном переплете или набор тонких металлических дисков, соединенных медным кольцом; его название может быть таинственным, например, как *Багровый Манускрипт* или что-то более академическое, как *Полевые Исследования в Области Практической Трансмутации*.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы добавляете еще два мистических заклинания в свою книгу заклинаний, любого круга, который вы можете творить. Вы также можете использовать навык Мистика (Arcana) для добавления других заклинаний, которые вы найдете в своих приключениях, как описано на стр. 241.

МИСТИЧЕСКАЯ ШКОЛА ARCANESCHOOL

Многие мистические заклинатели глубоко погружаются в изучение одной из школ магии, пытаясь постичь ее секреты. Если вы хотите стать волшебником-специалистом, выберите школу, в которой будете специализироваться.

Вы получаете дополнительные заклинания и ячейки заклинаний для заклинаний вашей школы. Мистические школы подробно описаны на стр. 207.

Если вы не выбираете школу, то вы универсалист (universalist) - волшебник, который считает, что путь к истинному знанию магии требует междисциплинарного понимания всех восьми школ, действующих вместе. Хотя и универсалистам не достается фокусировка волшебников-специалистов, они обладают большей гибкостью. Волшебники-универсалисты описаны на стр.209.

МИСТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ ARCANEBOND

Вы помещаете часть своей магической силы в предмет силы (bonded item). Каждый день, когда вы подготавливаете свои заклинания, вы можете выбрать один предмет, которым вы владеете, как ваш предмет силы (bonded item). Обычно этот предмет связан с сотворением заклинаний, например, жезл, кольцо или посох, но вы можете свободно выбрать оружие или другой предмет. Вы получаете свободное действие Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВЯЗИ С ПРЕДМЕТОМ DRAIN BONDED ITEM

ДЕЙСТВИЕ

МИСТИЧЕСКОЕ **ВОЛШЕБНИК**

Частота: один раз в день

Вы расходуете энергию, хранящуюся в вашем предмете силы (bonded item). Это дает вам возможность, во время вашего хода, сотворить одно заклинание, которое вы подготовили и уже творили сегодня, не тратя ячейку заклинания. Вы все равно должны использовать действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell) и соответствовать другим требованиям заклинания.

ТАБЛИЦА 3-19: ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА В ДЕНЬ

Ваш уровень	Заговоры	Круг заклинания									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	5	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
8	5	3	3	3	3	—	—	—	—	—	—
9	5	3	3	3	3	2	—	—	—	—	—
10	5	3	3	3	3	3	—	—	—	—	—
11	5	3	3	3	3	3	2	—	—	—	—
12	5	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—
13	5	3	3	3	3	3	3	2	—	—	—
14	5	3	3	3	3	3	3	3	—	—	—
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	—	—
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	—	—
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	—
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	—
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* - Особенность Класа Заклинание Архимага (archwizard’s spellcraft) предоставляет вам ячейку заклинания 10-го круга, которая работает несколько иначе, чем другие ячейки заклинаний.

МИСТИЧЕСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ ARCANES THESIS

Во время обучения, чтобы стать полноценным волшебником, вы написали диссертацию об уникальном магическом исследовании на одну из самых различных тем. Вы получаете особое преимущество в зависимости от темы исследования вашей диссертации. Темы мистических диссертаций, представленные в этой книге, приведены ниже; ваша конкретная диссертация, вероятно, имеет гораздо более длинное и более техническое название, например, «О Методах Интерполяции Заклинаний и Генезисе Нового Осмысления Основ Магии».

УЛУЧШЕННАЯ СВЯЗЬ С ФАМИЛЬЯРОМ IMPROVED FAMILIAR ATTUNEMENT

Вы уже давно придерживаетесь того, что тонкая корректировка магии, которая связывает фамильяра и его хозяина, может улучшить мистическую связь (Arcane Bond), по сравнению с безопасной, но универсальной связью, которую в настоящее время используют большинство волшебников. Вы создали такую связь со своим фамильяром, получив от него больше преимуществ, чем большинство волшебников. Вы получаете Черту Волшебника Фамильяр (Familiar) в качестве бонусной Черты. Ваш фамильяр получает дополнительную способность на первом уровне, а также получает дополнительную способность, когда вы достигаете 6-го, 12-го и 18-го уровня.

Ваша связь с фамильяром изменяет вашу Особенность Класа Мистическая Связь (Arcane Bond) так, что вы помещаете свою магическую энергию в своего фамильяра, а не в предмет, которым вы владеете; вы также получаете свободное действие Использование Связи с Фамильяром (Drain Familiar), вместо Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item). Использование Связи с Фамильяром (Drain Familiar) возможно в тоже время и по тем же правилам, что и Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item), и работает идентично, за исключением того, что вы черпаете магию из своего фамильяра, вместо предмета.

МЕТАМАГИЧЕСКИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ METAMAGICAL EXPERIMENTATION

Вы осознали, что практика, известная как метамагия, является наследием давних времен, когда волшебники должны были разрабатывать свои собственные заклинания и вариации, а не полагаться на заклинания, записанные другими и передаваемые годами. Это дает вам эффективный доступ к различным метамагическим эффектам.

Вы получаете метамагическую Черту Волшебника 1-го уровня, в качестве дополнительной Черты. Начиная с 4-го уровня, во время ваших ежедневных приготовлений, вы можете получить метамагическую Черту Волшебника на ваш выбор, которая имеет требование к уровню, не более половины вашего уровня, вы сможете использовать ее до следующих ежедневных приготовлений.

СЛИЯНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ SPELL BLENDING

Вы считаете, что ячейки заклинаний - это ограничение для фундаментальной энергии, которая питает все заклинания и вы нашли способ переработать структуру ячеек заклинаний, объединяя их и подпитывая более мощные заклинания.

Во время ежедневных приготовлений, вы можете обменять две ячейки заклинаний одного круга на бонусную ячейку заклинания до 2-х кругов выше, чем обмениваемые ячейки. Вы можете обменять столько ячеек заклинаний, сколько у вас есть. Бонусные ячейки заклинаний должны быть доступного вам круга и каждая бонусная ячейка заклинаний должна быть различных кругов заклинаний. Вы также можете обменять любую ячейку заклинаний на два дополнительных заговора, но вы не можете обменивать более одной ячейки заклинаний для дополнительных заговоров.

ПРИМЕР КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы можете заполнить свою книгу заклинаний любыми заклинаниями, которые вам нравятся, но приведенный ниже список содержит хороший набор начальных заклинаний для Волшебника 1-го уровня. Эти конкретные заклинания находятся в «Структура и Интерпретации Мистической Магии» - основной книге заклинаний используемой мистическими академиями и волшебниками мастерами, чтобы приучить учеников правильным привычкам в мистических исследованиях.

Заговоры: *кислотный всплеск (acid splash), обнаружение магии (detect magic), электрическая дуга (electric arc), свет (light), магическая рука (mage hand), сообщение (message), мелкие фокусы (prestidigitation), луч холода (ray of frost), щит (shield) и чтение ауры (read aura).*

1 Круг: *пылающие руки (burning hands), цветные брызги (color spray), скольжение (grease), магический доспех (mage armor), и волшебная стрела (magic missile),* плюс одно заклинание вашей школы, если вы Волшебник-специалист.

ЗАМЕНА ЗАКЛИНАНИЙ SPELL SUBSTITUTION

Вы не принимаете того факта, что после того, как заклинания подготовлены, они не могут быть изменены до следующих ежедневных приготовлений, поэтому вы открыли быстрый способ, позволяющий вам заменить изначально подготовленные заклинания на новые.

Вы можете потратить 10 минут, чтобы очистить одну из ваших подготовленных ячеек заклинаний и подготовить другое заклинание из вашей книги заклинаний в эту ячейку. Если вы будите прерваны во время такой замены, исходное заклинание останется подготовленным и все еще может быть применено. Вы можете попробовать поменять заклинание еще раз позже, но вы должны начать процесс сначала.

ЧЕРТЫ ВОЛШЕБНИКА WIZARD FEATS

2 УР

На 2-ом уровне и каждый последующий четный уровень вы получаете Черту Класа Волшебник. Черты Класа Волшебник описаны начиная со страницы 209.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOST

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики по вашему выбору. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые последующие 4 уровня. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ LIGHTNING REFLEXES

5 УР

Ваши рефлекс молниеносны. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Эксперта.

ЭКСПЕРТ ЗАКЛИНАНИЙ EXPERT SPELLCASTER

7 УР

Длительная практика в Мистике расширила ваши способности. Ваш ранг мастерства в бросках атаки мистическими заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Эксперта.

ВОЛШЕБНАЯ СТОЙКОСТЬ MAGICAL FORTITUDE

9 УР

Магическая сила повысила устойчивость вашего тела. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Эксперта.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ALERTNESS

11 УР

Вы всегда бдительны к опасностям вокруг вас. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Эксперта.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ ВОЛШЕБНИКА WIZARD WEAPON EXPERTISE

11 УР

Благодаря сочетанию тренировок и магии вы научились более эффективно владеть оружием Волшебника. Ваш ранг мастерства в дубинах, арбалетах, тяжелых арбалетах, кинжалах и посохах повышается до Эксперта.

ЗАЩИТНАЯ МАНТИЯ DEFENSIVE ROBES

13 УР

Потоки магии и ваша подготовка, помогают вам избегать атак. Ваш ранг мастерства в бездоспешной защите повышается до Эксперта.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

13 УР

Вы научились наносить больше повреждений тем оружием, которым владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атаками, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

МАСТЕР ЗАКЛИНАНИЙ MASTER SPELLCASTER

15 УР

Вы обладаете исключительными магическими способностями. Ваш ранг мастерства в бросках атаки мистическими заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Мастера.

РЕШИМОСТЬ RESOLVE

17 УР

Вы закалили свой разум вместе с непоколебимой решимостью. Ваш ранг мастерства в спасбросках Воли повышается до Мастера. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Воли.

ЗАКЛИНАНИЕ АРХИМАГА ARCHWIZARD'S SPELLCRAFT

19 УР

Вы владеете самой мощной мистической магией и можете сотворить заклинание поистине невероятной силы. Вы получаете 1 ячейку заклинания 10-го круга и можете использовать ее для подготовки мистического заклинания. Вы не можете использовать эту ячейку заклинаний для способностей, позволяющих вам творить заклинания без использования ячеек заклинаний или дающих вам больше ячеек заклинаний. В отличие от других ячеек заклинаний, вы не можете получить больше ячеек заклинаний 10-го круга по мере повышения уровня, хотя вы можете взять черту Мощь Архимага (Archwizard's Might), чтобы получить вторую ячейку 10-го круга.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ LEGENDARY SPELLCASTER

19 УР

Вы непревзойденный Волшебник, с обширными знаниями как мистической теории, так и практики сотворения заклинаний. Ваш ранг мастерства в бросках атаки мистическими заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Легенды.

МИСТИЧЕСКИЕ ШКОЛЫ ARCANES SCHOOLS

Если вы специализируетесь на одной из мистических школ, а не изучаете каждую школу в равной мере (как это делают универсалисты), вы получаете дополнительную ячейку заклинаний для каждого круга заклинаний, который вам доступен. В этих дополнительных ячейках вы можете подготовить только заклинания выбранной вами мистической школы. Кроме того, вы можете подготовить дополнительный заговор выбранной вами школы. Вы также добавляете еще одно мистическое заклинание выбранной вами школы в свою книгу заклинаний.

Вы изучаете заклинание школы (school spell) - особый тип заклинаний, который преподается ученикам вашей мистической школы. Заклинание школы (school spell) - это разновидность фокусных заклинаний. Фокусные заклинания тратят 1 Пункт Фокуса и вы начинаете с запасом фокуса равным 1 Пункту Фокуса. Вы восполняете свой запас фокуса во время ежедневных приготовлений, а также вы можете восстановить 1 Пункт Фокуса потратив 10 минут на использование действия Перефокусировки, изучая свою книгу заклинаний или проводя мистические исследования.

Фокусные заклинания автоматически усиливаются до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону. Фокусным заклинаниям не требуются ячейки заклинаний и вы не можете сотворить их используя ячейки заклинаний. Некоторые Черты могут дать вам больше фокусных заклинаний и увеличить размер вашего запаса фокуса, однако ваш запас фокуса никогда не сможет содержать больше 3 ПФ. Полные правила фокусных заклинаний приведены в Главе 7 на стр. 300.

ШКОЛА ОГРАЖДЕНИЯ ABJURATION

Будучи специалистом в магии ограждения, вы овладеваете искусством защиты, укрепления брони, предотвращения атак и даже обращения магии врагов против них самих. Вы понимаете, что малая толика предосторожности избавляет от необходимости возиться с серьезными ранениями. Вы добавляете одно заклинание ограждения 1-го круга (например, *падение перышком*) в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *защитный оберег* (protective ward) (стр.407).

ШКОЛА ВОПЛОЩЕНИЯ CONJURATION

Будучи специалистом в магии воплощения, вы призываете существ и предметы из других мест и используете магию для перемещения в далекие области. Вы понимаете, что истинный ключ к победе - это численное преимущество. Вы добавляете одно заклинание школы воплощения 1-го круга (например, *призыв животного* (summon animal) в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *усиленный призыв* (augment summoning) (стр.406).

ШКОЛА ПРОРИЦАНИЯ DIVINATION

Будучи специалистом в магии прорицания, вы владеете дальновидностью и предвидением, усваивая информацию, которая может перевернуть исследование, разработки и военные стратегии. Вы добавляете одно заклинание прорицания 1-го круга (например, *верный удар* (true strike) в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *видение прорицателя* (diviner's sight) (стр.406).

ШКОЛА ОЧАРОВАНИЯ ENCHANTMENT

Будучи специалистом в магии очарования, вы используете ее чтобы манипулировать чужим сознанием. Вы можете использовать свои способности, чтобы незаметно влиять на других или получать контроль над ними. Вы добавляете одно заклинание очарования 1-го круга (например, *очарование* (charm)) в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *чарующие речи* (charming words) (стр.406).

ШКОЛА ЭВОКАЦИИ EVOCATION

Будучи специалистом в магии эвокации, вы восхищаетесь необузданной силой магии и с легкостью используете ее для созидания и разрушения. Вы можете призывать стихии, силы и энергии, чтобы уничтожить своих врагов или помочь вам другими способами. Вы добавляете одно заклинание эвокации 1-го круга (например, *шокирующий хват* (shocking grasp) в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *силовой снаряд* (force bolt) (стр. 407).

ШКОЛА ИЛЛЮЗИЙ ILLUSION

Будучи специалистом в магии иллюзий, вы используете магию для создания образов, видений и фантомов, чтобы сбить с толку своих врагов. Вы понимаете, что зачастую, реальность лишь плод нашего восприятия. Вы добавляете одно заклинание иллюзий 1-го круга (например, *иллюзорный объект* (illusory object) в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *искривление пространства* (warped terrain) (стр. 407).

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ NECROMANCY

Будучи специалистом в магии некромантии, вы призываете силы жизни и смерти. Несмотря на то, что вашу школу часто бранят за ее связь с воскрешением нежити, вы понимаете, что контроль над жизнью означает контроль над исцелением. Вы добавляете одно заклинание некромантии 1-го круга (например, *мрачные нити* (grim tendrils) в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *зов могил* (call of the grave) (стр. 407).

ШКОЛА ТРАНСМУТАЦИИ TRANSMUTATION

Будучи специалистом в магии трансмутации, вы изменяете физические свойства вещей, преобразуя существ, объекты, окружающий мир и даже самого себя, по своей прихоти. Вы понимаете, что перемены неизбежны. Вы добавляете одно заклинание трансмутации 1-го круга (например, *волшебное оружие (magic weapon)* в свою книгу заклинаний. Вы получаете заклинание школы *физическое усиление (physical boost)* (стр. 407).

ВОЛШЕБНИКИ-УНИВЕРСАЛИСТЫ UNIVERSALIST WIZARDS

Вместо узкой специализации в одной из мистических школ, вы можете стать Волшебником-универсалистом. Изучая все школы одинаково, вы посвящаете себя исследованию всей широты мистических искусств. Вы можете использовать действие Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item), один раз в день для каждого круга заклинаний, который вам доступен, чтобы восстановить заклинание этого круга (вместо обычного ограничения в один раз в день). Вы получаете дополнительную Черту Волшебника и добавляете одно заклинание 1-го круга, на ваш выбор, в свою книгу заклинаний.

ЧЕРТЫ ВОЛШЕБНИКА WIZARD FEATS

На втором и каждом четном уровне далее, вы получаете одну из следующих Черт Волшебника. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем как вы возьмете Черту.

1 УРОВЕНЬ

КОНТРЗАКЛИНАНИЕ COUNTERSPELL ↻

ЧЕРТА 1

ВОЛШЕБНИК **ОГРАЖДЕНИЕ** **МИСТИЧЕСКОЕ**

Триггер: Существо Творит Заклинание, которое у вас подготовлено

Когда враг использует действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell) и вы можете видеть, как оно проявляется, вы можете использовать свою собственную магию, чтобы прервать его. Вы расходуете подготовленное заклинание, чтобы противодействовать вызвавшему реакцию существу, творящему такое же заклинание. Затем вы пытаетесь нейтрализовать вызвавшее реакцию заклинание (стр. 458).

ЗАКЛИНАНИЯ БЕЗ МАТЕРИАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ ESCHEW MATERIALS

ЧЕРТА 1

ВОЛШЕБНИК

Вы можете воспользоваться хитроумной лазейкой, чтобы воспроизвести мистическую эссенцию определенных материальных компонентов. Когда вы используете действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое требует материальных компонентов, вы можете соблюсти это требование без мешочка с компонентами заклинаний, рисуя в воздухе сложные замещающие знаки. В отличие от использования соматических компонентов, у вас должна быть одна полностью свободная рука. Это не извбавляет от необходимости в каких-либо материалах, перечисленных в графе «Стоимость», раздела описания заклинания.

ФАМИЛЬЯР FAMILIAR

ЧЕРТА 1

ВОЛШЕБНИК

Вы заключаете союз с существом, которое служит вам и помогает вам творить заклинания. Вы получаете фамильяра (стр. 217).

РУКА-ПОМОЩНИК HAND OF THE APPRENTICE HAND OF THE APPRENTICE

ЧЕРТА 1

ВОЛШЕБНИК

Требования: волшебник-универсалист

Вы можете волшебным образом метнуть свое оружие в вашего врага. Вы получаете заклинание универсалиста *рука-помощник (hand of the apprentice)*. Заклинания универсалиста - это тип фокусных заклинаний, очень похожий на заклинания школы. Вы начинаете с запаса фокуса, равного 1 Пункту Фокуса. Дополнительную информацию о фокусных заклинаниях смотрите в разделе Мистические Школы на стр. 207.

НАСТИГАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ REACH SPELL ↗

ЧЕРТА 1

ВОЛШЕБНИК **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Вы можете увеличить дистанцию своих заклинаний. Если следующее действие, которое вы используете, Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое имеет дистанцию, увеличьте дистанцию этого заклинания на 30 футов. Если обычно заклинание имеет дистанцию - касание, вы расширяете ее до 30 футов.

РАСШИРЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ WIDEN SPELL ↗

ЧЕРТА 1

ВОЛШЕБНИК **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Вы управляете энергией своего заклинания, распространяя его воздействие на более широкую область. Если следующее действие, которое вы используете будет Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое имеет область действия всплеск, конус или линия и оно не имеет продолжительности, увеличьте его область действия. Добавьте 5 футов к радиусу всплеска, который обычно имеет радиус не меньше 10 футов (не применяется к всплеску с меньшим радиусом). Добавьте 5 футов к длине конуса или линии,

которые обычно составляют 15 футов или меньше и добавьте 10 футов к длине конуса или линии, которые обычно больше 15 футов.

2 УРОВЕНЬ

РАСШИРЕНИЕ ЗАГОВОРОВ CANTRIP EXPANSION

ЧЕРТА 2

ВОЛШЕБНИК

Дополнительные исследования позволяют подготовить более широкий спектр простых заклинаний. Вы можете подготовить два дополнительных заговора в день.

ПРИМЕР ВОЛШЕБНИКА

ВОПЛОТИТЕЛЬ CONJURER

Ваша магия воплощает существ, переносит вас и создает полезные предметы. Вы обладаете знанием о странных существах и далеких мирах.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдайте предпочтение Интеллекту. Ловкость, Выносливость и Мудрость помогут поднять вашу защиту.

НАВЫКИ

Мистика, Ремесло, Дипломатия, Природа, Оккультизм, Религия, ОБЩЕСТВО SOCIETY

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Воплощение (Conjuration)

ДИССЕРТАЦИЯ

Улучшенная Связь с Фамильяром (Improved Familiar Attunement)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Усиленный Фамильяр (Enhanced Familiar) (2-й), Продвинутое Заклинание Школы (Advanced School Spell) (8-й), Легкая Концентрация (Effortless Concentration) (16-й)

НЕЗАМЕТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ CONCEAL SPELL ◆ ЧЕРТА 2

ВОЛШЕБНИК КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Скрывая свои жесты и присутствие волшебства в речи и движениях, вы пытаетесь скрыть тот факт, что Творите Заклинание (Cast a Spell). Если вашим следующим действием вы используете Сотворить Заклинание (Cast a Spell), пройдите проверку Скрытности против СЛ Восприятия одного или нескольких наблюдающих; если заклинание имеет вербальный компонент, вы также должны пройти проверку Обмана против СЛ Восприятия наблюдателя. Если ваша проверка (или проверки) будет успешной против СЛ наблюдателя, этот наблюдатель не заметит, что вы творите заклинание, хотя обычно заклинания имеют чувственные проявления, которые делают их очевидными для окружающих, а вербальные, соматические и материальные компоненты чрезвычайно откровенны.

Эта способность скрывает только действие сотворения заклинания и его проявления, а не его последствия, поэтому наблюдатель все равно может увидеть луч, который вы выпускаете или как вы растворяетесь в воздухе.

УСИЛЕННЫЙ ФАМИЛЬЯР ENHANCED FAMILIAR ЧЕРТА 2

ВОЛШЕБНИК

Требования: фамильяр (a familiar)

Вы наполняете своего фамильяра дополнительной магической энергией. Вы можете выбирать четыре способности фамильяра или хозяина каждый день, вместо двух.

Особенность: если ваша мистическая диссертация - Улучшенная Связь с Фамильяром (Improved Familiar Attunement), то базовое число способностей фамильяра для вашего фамильяра, прежде чем добавлять какие-либо дополнительные способности из мистической диссертации, равно четырем.

4 УРОВЕНЬ

ЗАЧАРОВАННОЕ ОРУЖИЕ BESPELL WEAPON ◆ ЧЕРТА 4

ВОЛШЕБНИК

Частота: Один раз в ход;

Условия: Вашим самым последним действием было сотворение заклинания, не заговора

Вы переливаете энергию заклинания в одно оружие, которым владеете. До конца вашего

хода оружие наносит дополнительные 1db урона, тип урона зависит от школы заклинания, которое вы только что сотворили.

- **Ограждение (Abjuration):** силовой урон (force damage);
- **Воплощение (Conjuration)** или **Трансмутация (Transmutation):** тот же тип, что и у оружия;
- **Прорицание (Divination), Очарование (Enchantment)** или **Иллюзия (Illusion):** ментальный урон (mental damage);
- **Эвокация (Evocation):** тип урона который наносит заклинание или силовой урон (force damage), если заклинание не наносит урона;
- **Некромантия (Necromancy):** негативный урон (negative damage).

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класа Волшебник.

Метамагия (metamagic): Действия с атрибутом «метаматия» изменяют свойство ваших заклинаний. Эти действия обычно получают от метаматических Черт. Вы должны использовать метаматическое действие непосредственно перед тем, как Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое вы хотите изменить. Если вы используете какое-либо действие (включая свободное действие и реакцию), кроме Сотворения Заклинания, сразу после этого, вы теряете преимущества от метаматического действия. Любые дополнительные эффекты, добавляемые метаматическим действием, являются частью заклинания, а не самого метаматического действия.

ОБЪЕДИНЕННЫЙ ФОКУС LINKED FOCUS

ЧЕРТА 4

ВОЛШЕБНИК

Частота: Один раз в день;

Требования: Мистическая Связь (Arcane Bond), Мистическая Школа (Arcane School)

Вы объединили свой предмет силы (bonded item) с источником энергии, который питает ваши заклинания школы. Когда вы совершаете действие Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item), чтобы сотворить заклинание вашей мистической школы, вы также восстанавливаете себе 1 Пункт Фокуса.

БЕСШУМНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ SILENT SPELL ➡

ЧЕРТА 4

ВОЛШЕБНИК КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Требования: Незаметное Заклинание (Conceal Spell)

Вы научились творить многие из ваших заклинаний, не произнося слов силы, которые обычно требуются. Если следующее действие, которое вы используете будет Сотворить Заклинание (Cast a Spell), содержащее вербальный компонент и по крайней мере еще один другой компонент, вы можете исключить вербальный компонент. Это делает заклинание более незаметным и позволяет вам использовать его в тех областях, где звук не может переноситься. Однако у заклинания все еще есть визуальные проявления, поэтому это не делает заклинание менее заметным для того, кто видит, как вы его творите. Когда вы используете Бесшумное Заклинание (Silent Spell), вы можете решить, будите ли вы применять преимущества от черты Незаметное Заклинание (Conceal Spell), в этом случае вам не придется проходить проверку Обмана, потому что заклинание не имеет вербального компонента.

6 УРОВЕНЬ

ПРОНИКАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ SPELL PENETRATION

ЧЕРТА 6

ВОЛШЕБНИК

Вы изучили способы преодоления внутреннего магического сопротивления, которым обладают драконы, иномирные создания и некоторые другие могущественные существа. Любое существо, имеющее статусный бонус к спасброскам против магии, уменьшает этот бонус на 1 против ваших заклинаний.

УСТОЙЧИВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ STEADY SPELLCASTING

ЧЕРТА 6

ВОЛШЕБНИК

Вас не так-то легко прервать. Если реакция нарушит ваше заклинательное действие, пройдите фиксированную проверку СЛ 15. В случае успеха, ваше действие не будет прервано.

8 УРОВЕНЬ

ПРОДВИНУТОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ШКОЛЫ ADVANCED SCHOOL SPELL

ЧЕРТА 8

ВОЛШЕБНИК

Требования: мистическая школа

Вы получаете доступ к новому, мощному заклинанию в зависимости от вашей мистической школы. Если вы специалист в ограждении (abjurer), вы получаете заклинание *поглощение энергии (energy absorption)*; Если вы специалист в воплощении (conjurer), вы получаете заклинание *пространственные шаги (dimensional steps)*; Если вы специалист в прорицании (diviner), вы получаете заклинание *бдительное око (vigilant eye)*; Если вы специалист в очаровании (enchanter), вы получаете заклинание *аура ужаса (dread aura)*; Если вы специалист в эвокации (evoker), вы получаете заклинание *стихийная буря (elemental tempest)*; Если вы специалист в иллюзиях (illusionist), вы получаете заклинание *мантия невидимости (invisibility cloak)*; Если вы специалист в некромантии (necromancer), вы получаете заклинание *вытягивание жизни (life siphon)*; Если вы специалист в трансмутации (transmuter), вы получаете заклинание *изменчивая форма (shifting form)*. Описания этих заклинаний находятся на страницах 406-407. Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

СОХРАНЕНИЕ СВЯЗИ BOND CONSERVATION ➡

ЧЕРТА 8

ВОЛШЕБНИК МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Требования: Мистическая Связь (Arcane Bond);

Условия: Последним вашим действием было Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item)

Бережно манипулируя мистическими энергиями, хранящимися в вашем предмете силы, когда вы используете связь с ним, вы сохраняете энергию, достаточную для сотворения еще одного заклинания, но более слабого. Если следующее действие, которое вы используете будет Сотворить Заклинание (Cast a Spell), вы получаете дополнительное Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item). Вы должны воспользоваться этим дополнительным действием Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item), до конца вашего следующего хода или вы потеряете его, и вы можете использовать это дополнительное действие только для того, чтобы Сотворить Заклинание (Cast a Spell) на 2 или более кругов ниже, чем первое заклинание, сотворенное при помощи Связи с Предметом (Drain Bonded Item).

ВОЛШЕБНИК**Требования:** Волшебник-универсалист, Рука-Помощник (Hand of the Apprentice)

Вы можете получить доступ к фундаментальным способностям любой из школ магии. Во время ежедневных приготовлений выберите заклинание одной из восьми мистических школ, получаемое волшебниками специалистами на 1-ом уровне. Вы можете использовать это заклинание школы до следующих ежедневных приготовлений. Во время Перефокусировки (Refocus), вы можете выбрать другое заклинание школы из числа этих восьми заклинаний школы, заменив предыдущее. Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

10 УРОВЕНЬ**ПРИМЕР ВОЛШЕБНИКА****ИЛЛЮЗИОНИСТ
ILLUSIONIST**

Вы творите иллюзорные заклинания, которые обманывают чувства и позволяют вам преодолевать угрозы, не прибегая к насилию.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдайте предпочтение Интеллекту. Увеличьте Ловкость и Харизму, чтобы вы могли красться и обманывать людей с помощью своих Навыков и заклинаний.

НАВЫКИ

Мистика, Обман, Дипломатия, Окультизм, Общество, Скрытность, Воровство

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Иллюзия (Illusion)

ДИССЕРТАЦИЯ

Слияние Заклинаний (Spell blending)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Незаметное Заклинание (Conceal Spell) (2-й), Бесшумное Заклинание (Silent Spell) (4-й), Advanced School Spell (8-й), Magic Sense (12-й)

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ЭНЕРГИЯ OVERWHELMING ENERGY ➔ ЧЕРТА 10**ВОЛШЕБНИК МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАМАГИЯ**

При помощи сложного жеста, вы изменяете энергию своего заклинания, чтобы преодолеть Сопротивления (resistances). Если следующее действие, которое вы используете Сотворить Заклинание (Cast a Spell), то заклинание игнорирует Сопротивление к кислоте, холоду, электричеству, огню и звуку (sonic damage), равное вашему уровню. Это применимо ко всему урону, который наносит заклинание, включая продолжительный урон (persistent damage) и урон вызванный продолжающимся действием заклинания, таким как стена, созданная *стеной огня* (wall of fire). Невосприимчивости (immunities) существа не затрагиваются.

УСКОРЕННОЕ СОТВОРЕНИЕ QUICKENED CASTING ✦ ЧЕРТА 10**ВОЛШЕБНИК КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ**

Частота: Один раз в день

В мысленно напряженном процессе вы модифицируете свое заклинание, чтобы ускорить его сотворение. Если ваше следующее действие состоит в том, чтобы сотворить заговор или заклинание Волшебника, которое по крайней мере на 2 круга ниже, чем заклинание Волшебника самого высокого круга, который вам доступен, уменьшите количество действий для его сотворения на 1 (минимум 1 действие).

ЗНАТОК СВИТКОВ SCROLL SAVANT**ЧЕРТА 10****ВОЛШЕБНИК**

Требования: Эксперт в Ремесле

Во время ежедневных приготовлений вы можете создать два временных свитка (temporary scroll), содержащие мистические заклинания из вашей книги заклинаний. Эти свитки следуют обычным правилам для свитков (стр. 564), с некоторыми дополнительными ограничениями. Каждый свиток должен иметь разные круги заклинаний и оба круга заклинаний должны быть на 2 или более уровней ниже, чем самый высокий круг заклинания доступный вам. Любые свитки, которые вы создаете таким образом, становятся немагическими в следующий раз, когда вы делаете свои ежедневные приготовления. У временного свитка нет никакой ценности.

Если ваш ранг мастерства в СЛ мистических Заклинаний - Мастер, вы можете создать три временных свитка во время ваших ежедневных приготовлений, а если ваш ранг - Легенда, вы можете создать четыре временных свитка.

12 УРОВЕНЬ**ХИТРОУМНОЕ КОНТРЗАКЛИНАНИЕ CLEVER COUNTERSPELL****ЧЕРТА 12****ВОЛШЕБНИК**

Требования: черта Контрзаклинание (Counterspell), общая черта Быстрое Распознавание (Quick Recognition)

Вы применяете свои подготовленные Контрзаклинания изобретательнее, нейтрализуя более широкий спектр магии ваших противников. Вместо того, чтобы при помощи Контрзаклинания (Counterspell) нейтрализовать заклинание противника, только если у вас есть то же самое подготовленное заклинание, вы можете использовать Контрзаклинание (Counterspell) против заклинания, которое творит противник, если оно просто есть в вашей книге заклинаний. Когда вы используете Контрзаклинание (Counterspell) таким образом, подготовленное заклинание которое вы расходуете, должно иметь как минимум один такой же атрибут, помимо традиции, с вызвавшим реакцию заклинанием. По усмотрению Ведущего вы можете вместо этого использовать заклинание, которое имеет противоположный атрибут или которое в ином случае логически нейтрализовало бы вызвавшее реакцию заклинание (например, используя заклинания холода или воды для нейтрализации *огненного шара* (fireball) или использовать *убрать страх* (remove fear) для нейтрализации заклинания *страх* (fear).

Независимо от того, какое заклинание вы расходуете, вы получаете штраф -2 к вашим проверкам Противодействия (Counteract), хотя Ведущий может отменить этот штраф, если потраченное заклинание особенно уместно.

МАГИЧЕСКИЕ ЧУВСТВА MAGIC SENSE

ЧЕРТА 12

ВОЛШЕБНИК ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ МИСТИЧЕСКОЕ

У вас буквально есть шестое чувство к восприятию окружающей магии. Вы можете чувствовать присутствие магических аур, как если бы вы всегда использовали заклинание *обнаружение магии (detect magic)* 1-го круга. Это обнаруживает магию только в вашем поле зрения. Когда вы занимаетесь Поиском (Seek), вы получаете преимущество от заклинания *обнаружение магии (detect magic)* 3-го круга к вещам, которые вы видите (в дополнение к обычным преимуществам Поиска (Seeking)). Вы можете отключить и включить это чувство с помощью свободного действия в начале или конце вашего хода.

14 УРОВЕНЬ

ФОКУСИРОВКА СВЯЗИ BONDED FOCUS

ЧЕРТА 14

ВОЛШЕБНИК

Требования: Мистическая Связь (Arcane Bond)

Ваша связь с предметом силы увеличивает ваш запас фокуса. Если вы потратили по крайней мере 2 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки и ваш предмет силы находится в вашем распоряжении, вы восстанавливаете 2 Пункта Фокуса при Перефокусировке, вместо 1.

ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ REFLECT SPELL

ЧЕРТА 14

ВОЛШЕБНИК

Требования: Контрзаклинание (Counterspell)

Когда вы успешно используете Контрзаклинание (Counterspell) для противодействия заклинанию, имеющему цели или область воздействия, вы можете обратить эффект этого заклинания против самого заклинателя. При отражении, заклинание влияет только на первоначального заклинателя, даже если это заклинание действует на область или оно влияет на более чем одно существо. Первоначальный заклинатель может попытаться защититься и использовать другие способы защиты против отраженного заклинания, по обычным правилам.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ СВЯЗЬ SUPERIOR BOND

ЧЕРТА 14

ВОЛШЕБНИК

Требования: Мистическая Связь (Arcane Bond)

Когда вы обращаетесь к своему предмету силы, вы можете оставить в нем немного энергии для последующего использования. Вы можете провести Использование Связи с Предметом (Drain Bonded Item) еще один раз в день, но только для того, чтобы сотворить заклинание на 2 или более кругов ниже, чем самый высокий круг заклинания доступный вам.

16 УРОВЕНЬ

ЛЕГКАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ EFFORTLESS CONCENTRATION

ЧЕРТА 16

ВОЛШЕБНИК

Триггер: Начался ваш ход

Вы поддерживаете заклинание почти не задумываясь. Вы сразу же получаете эффект действия Поддержание Заклинания (Sustain a Spell), что позволяет вам увеличить продолжительность действия одного из ваших активных заклинаний Волшебника.

ПЕРЕДЕЛКА ЗАКЛИНАНИЯ SPELL TINKER

ЧЕРТА 16

ВОЛШЕБНИК КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы научились изменять выбор, сделанный вами при сотворении заклинаний, направленных на себя.

После того, как вы сотворили заклинание только на себя, которое имеет несколько вариантов эффекта (например, *противостоять энергии (resist energy)*, *иммунитет к заклинанию (spell immunity)* или превращающие заклинания (polymorph spell)), имеющие несколько возможных форм), вы можете изменить выбор, который вы сделали при сотворении заклинания (например, выбрав другой тип урона для *противостояния энергии (resist energy)*). Однако ваша переделка ослабляет целостность заклинания, сокращая его оставшуюся продолжительность в половину.

Вы не можете использовать эту Черту, если преимущества заклинания уже были исчерпаны или эффекты первого выбора сохраняются каким-либо образом после изменения выбора (например, если один из вариантов состоял в том, чтобы создать расходимый предмет, который вы уже использовали или исцелил вас) или если Черта создаст эффект более мощный, чем тот, который дает базовое заклинание. Ведущий окончательно решает, к какому заклинанию применима черта Переделка Заклинания (Spell Tinker).

18 УРОВЕНЬ

БЕСКОНЕЧНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ INFINITE POSSIBILITIES

ЧЕРТА 18

ВОЛШЕБНИК

Вы нашли способ удержать в вашем сознании свободную ячейку заклинания для различных возможностей. Один раз во время ежедневных приготовлений вы можете вложить весь свой бесконечный потенциал в одну ячейку заклинания, вместо использования ее для подготовки заклинания. Вы можете использовать эту ячейку заклинаний, чтобы сотворить любое заклинание

из вашей книги заклинаний, которое по крайней мере на 2 круга ниже выбранной вами ячейки; заклинание действует во всех отношениях как заклинание на 2 круга ниже, чем круг ячейки. У вас нет никакого конкретного заклинания, подготовленного в этой ячейке, пока вы его не сотворите.

ПЕРЕПОДГОТОВКА ЗАКЛИНАНИЯ REPREPARE SPELL

ЧЕРТА 18

ВОЛШЕБНИК

Вы открыли как повторно использовать некоторые из ваших ячеек заклинаний снова и снова. Вы можете потратить 10 минут, чтобы подготовить заклинание, которое вы уже сегодня сотворили, восстановив доступ к этой ячейке заклинания. Заклинание должно быть на 4 круга ниже и не иметь продолжительности. Вы можете переподготовить заклинание таким образом, даже если вы уже переподготавливали это заклинание ранее, в тот же день.

Если ваша мистическая диссертация - Замена Заклинаний (spell substitution), вы можете вместо этого подготовить другое заклинание в израсходованной ячейке, если новое заклинание не имеет продолжительности. После того как вы переподготовили заклинание в этой ячейке хотя бы один раз, вы можете использовать свою мистическую диссертацию, чтобы заменить только заклинания без продолжительности в этой ячейке заклинаний.

20 УРОВЕНЬ

МОЩЬ АРХИМАГА ARCHWIZARD'S MIGHT

ЧЕРТА 20

ВОЛШЕБНИК

Вы овладели величайшими секретами мистической магии. Вы получаете дополнительную ячейку заклинания 10-го круга.

МЕТАМАГИЧЕСКОЕ МАСТЕРСТВО METAMAGIC MASTERY

ЧЕРТА 20

ВОЛШЕБНИК

Изменение заклинаний теперь занимает меньше времени. Вы можете использовать метамагические действия, требующие траты одного действия, как свободное действие.

КОМБИНИРОВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ SPELL COMBINATION

ЧЕРТА 20

ВОЛШЕБНИК

Вы можете объединять заклинания, создавая несколько эффектов с помощью одного заклинания. По одной ячейке из каждого доступного вам круга, за исключением 2-го и 1-го, становятся комбинированными ячейками заклинаний (combination slot) (это не относится к разговорам). Когда вы подготавливаете свои заклинания, вы можете заполнить комбинированную ячейку, комбинацией из двух заклинаний. Каждое заклинание в комбинации должно быть на 2 или более кругов ниже круга ячейки и оба должны выбирать целью только одно существо или объект, или иметь возможность для такого выбора. Каждое заклинание в комбинации должно также иметь одинаковые средства определения того, оказывает ли оно эффект: оба заклинания должны требовать дистанционного броска атаки заклинанием, требовать одного и того же вида спасброска или автоматическое воздействие на цель. Когда вы творите комбинированное заклинание, оно воздействует только на одну цель, даже если составляющие заклинания обычно воздействуют более чем на одну цель. Если какое-либо заклинание в комбинации имеет дополнительные ограничения (например, выбирать целью только живых существ), вы должны соблюдать все ограничения. Комбинированное заклинание использует меньшую дистанцию из составляющих заклинаний. Считайте комбинированное заклинание, одним заклинанием, но примените эффекты обоих составляющих заклинаний. Например, если цель заклинания успешно прошла спасбросок комбинированного заклинания, она применит эффект успеха против каждого заклинания, а если получит критический провал, она получит эффект критического провала обоих заклинаний.



ДРУИД DRUID

Силе природы невозможно противостоять. Она может в считанные минуты разрушить самую крепкую крепость, превратить в руины даже самые мощные сооружения, сжечь их дотла, похоронить под снежной лавиной или утопить в волнах. Она может быть бесконечно щедрой и захватывающей дух от своего великолетия для тех, кто ее уважает — и может принести мучительную смерть тем, кто относится к ней слишком легкомысленно. Вы один из тех, кто слышит зов природы. Вы стоите в благоговейном страхе перед величием её силы и отдаете себя в служение ей.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

МУДРОСТЬ

На 1-ом уровне ваш Класс предоставляет повышение Характеристики Мудрость

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

8 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы призываете силы природы, чтобы победить своих врагов и защитить своих союзников. Вы творите заклинания, первобытной магии, чтобы защитить себя и своих друзей, залечить их раны или призвать смертельно опасных животных, которые будут сражаться на вашей стороне. В зависимости от характера вашей связи с природой, вы можете призвать мощную магию стихий или обратиться в форму ужасающего зверя.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы олицетворяете равновесие и взвешенный подход к проблемам, ищете решения, которые не только лучше всего подходят для природного мира, но и позволяют живущим в нем существам жить в гармонии и согласии. Вы часто предлагаете компромиссы, которые позволяют обеим сторонам получить то, что им действительно нужно, даже если они не могут иметь все, что хотят.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Ваши природные навыки бесценны. Вы отслеживаете врагов, перемещаетесь по дикой местности и используете заклинания, чтобы обнаружить магические ауры вокруг вас. Вы даже можете попросить диких животных воспользоваться их исключительными чувствами и разведывательными способностями чтобы помочь вашей группе.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы можете создавать магические предметы или зелья. Кроме того, ваша связь с природой велит вам присматривать за дикими землями, помогать животным и исцелять раны, нанесенные цивилизацией. Возможно вы даже учите других способам земледелия и животноводства, которое позволят им прокормить себя не причиняя вред природному равновесию.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Глубоко уважаете силы природы;
- Пребываете в постоянной заботе о мире природы, желая разделить его с другими, но опасаетесь их влияния на него.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Обучены в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Обучены в Стойкости
Обучены в Рефлексах
Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Природе
Обучены в одном Навыке, обозначенном вашим Орденом Друидов
Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 2 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии
Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Обучены в ношении легкой брони
Обучены в ношении средней брони
Обучены в бездосяжной защите

ЗАКЛИНАНИЯ

Обучены в атаках первобытными заклинаниями
Обучены в СЛ первобытных Заклинаний

- Относитесь к растениям и животным как к союзникам, работая совместно для достижения своих целей.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Видят в вас посланника природы и уверены, что вы можете её контролировать;
- Считают вас затворником, который избегает общества и городов и предпочитает жить в дикой природе;
- Думают, что вы мистик, подобный священнику, но только взывающий к силам природы.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Друид. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-10: ПРОДВИЖЕНИЕ ДРУИДА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, сотворение первобытных заклинаний (primal spellcasting), анафема (anathema), друидический язык (Druidic language), орден друидов (druidic order), Блок Щитом (Shield Block), Понимание Животных (wild empathy)
2	Черта Друида, Черта Навыка
3	Заклинания 2-го круга, Общая Черта, повышение Навыка, Бдительность (alertness), Превосходная Стойкость (great fortitude)
4	Черта Друида, Черта Навыка
5	Заклинания 3-го круга, повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка, Молниеносные Рефлексы (lightning reflexes)
6	Черта Друида, Черта Навыка
7	Заклинания 4-го круга, Эксперт Заклинаний (expert spellcaster), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Друида, Черта Навыка
9	Заклинания 5-го круга, Черта Наследия, Повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Друида, Черта Навыка
11	Заклинания 6-го круга, Эксперт Владения Оружием Друида (druid weapon expertise), Общая Черта, повышение Навыка, Решимость (resolve)
12	Черта Друида, Черта Навыка
13	Заклинания 7-го круга, Черта Наследия, Эксперт Ношения Средней Брони (medium armor expertise), повышение Навыка, Оружейная Специализация (weapon specialization)
14	Черта Друида, Черта Навыка
15	Заклинания 8-го круга, повышение Характеристики, Общая Черта, Мастер Заклинаний (master spellcaster), повышение Навыка
16	Черта Друида, Черта Навыка
17	Заклинания 9-го круга, Черта Наследия, повышение Навыка
18	Черта Друида, Черта Навыка
19	Общая Черта, Легендарный Заклинатель (legendary spellcaster), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Друида, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания этого Класса.

СОТВОРЕНИЕ ПЕРВОБЫТНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ PRIMAL SPELLCASTING

Сила дикого мира протекает через вас. Вы можете творить первобытные заклинания используя действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell) и вы можете применять материальные, соматические и вербальные компоненты (см. Сотворение Заклинаний на стр. 302). Поскольку вы Друид, вы можете держать первобытный фокусный предмет (например, падуб или омелу), вместо того чтобы использовать мешочек с компонентами, для заклинаний требующих материальных компонентов.

На 1-ом уровне, каждое утро вы можете подготовить два заклинания 1-го круга и пять заговоров, из списка общедоступных первобытных заклинаний, приведенных в этой книге (стр. 314) или других первобытных заклинаний, к которым вы получили доступ. Подготовленные заклинания остаются для вас доступными до тех пор, пока вы не сотворите их или пока вы не подготовите свои заклинания снова. Количество заклинаний, которое вы можете подготовить, называется вашими ячейками заклинаний.

По мере повышения уровня Друида, количество ячеек заклинаний и самый высокий круг заклинаний, которые вы можете использовать, увеличивается, как показано в Таблице 3-11: Заклинания Друида в День на стр. 132.

Некоторые из ваших заклинаний могут потребовать от вас совершить бросок атаки заклинанием, чтобы увидеть насколько они эффективны или чтобы ваши враги совершили бросок против вашей СЛ Заклинаний (как правило, спасбросок). Поскольку ваша ключевая Характеристика - Мудрость, ваши броски атаки заклинанием и СЛ Заклинаний используют ваш модификатор Мудрости (МДР). Подробнее о вычислении бросков атаки заклинанием и СЛ заклинаний смотрите на стр. 447.

УСИЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ HEIGHTENING SPELLS

Когда вы получаете ячейки заклинаний 2-го круга и выше, вы можете заполнить эти ячейки более сильными версиями заклинаний более низкого круга. Это повышает круг заклинания, усиливая его, до соответствующего круга ячейки. Многие заклинания имеют определенные улучшенные качества когда они усиливаются до определенного круга.

ЗАГОВОРЫ CANTRIPS

Заговор - это определенный тип заклинаний, которые не используют ячейки заклинаний. Вы можете сотворить любое количество заговоров в день. Заговор всегда автоматически усиливается до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону - обычно до равного самому высокому кругу доступной ячейки заклинаний Друида. Например, если вы Друид 1-го уровня, ваш заговор будет 1-го круга, а если вы Друид 5-го уровня, ваш заговор будет 3-го круга.

АНАФЕМА ANATHEMA

Как хранители природного порядка, Друиды считают оскорбление природы запретным поступком (анафемой). Если вы совершите достаточно поступков, которые являются анафемой, вы потеряете свои магические способности, полученные от Класса Друид, включая ваши первобытные заклинания и преимущества вашего ордена. Эти способности могут быть восстановлены только в том случае, если вы продемонстрируете свое раскаяние, проведя ритуал *искупления* (atone) (стр. 409).

Следующие поступки являются анафемой для всех друидов:

- Использование металлических доспехов или металлических щитов;
- Осквернение природных мест;
- Обучение Друидическому Языку (Druidic), тех кто не является Друидом.

У орденов друидов тоже есть свои поступки, считающиеся анафемой, они подробно описаны в каждом ордене.

ДРУИДИЧЕСКИЙ ЯЗЫК DRUIDIC LANGUAGE

Вы владеете Друидическим тайным языком, известным только Друидам, в дополнение к языкам, которые вы знаете. У Друидического языка есть свой алфавит. Обучение Друидическому языку, тех кто не является Друидом - анафема.

ОРДЕН ДРУИДОВ DRUIDIC ORDER

Став Друидом, вы связываете себя с одним из орденов друидов, который дарует вам Черту Класса, заклинание ордена (см. ниже) и дополнительный Навык, в котором вы становитесь Обучены, связанный с вашим орденом. Друиды нередко обращаются за знанием других орденов в поисках лучшего понимания мира природы и вероятнее всего, что и персонажи игроков друиды станут теми, кто сможет совмещать силы разных орденов.

Заклинания ордена - это разновидность фокусных заклинаний. Сотворение фокусного заклинания стоит 1 Пункт Фокуса и вы начинаете с 1 Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса. Вы пополняете свой запас фокуса во время ежедневных приготовлений, а также вы можете восстановить 1 Пункт Фокуса потратив 10 минут на использование действия Перефокусировка, общаясь с местными духами природы или иным образом ухаживая за дикой природой так, как подобает вашему ордену.

Фокусные заклинания автоматически усиливаются до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону. Фокусным заклинаниям не требуются ячейки заклинаний и вы не можете сотворить их используя ячейки заклинаний. Некоторые Черты могут дать вам больше фокусных заклинаний и увеличить размер вашего запаса фокуса, однако ваш запас фокуса никогда не сможет содержать больше 3 ПФ. Полные правила фокусных заклинаний приведены в Главе 7 на стр. 300.

ОРДЕН ЖИВОТНЫХ ANIMAL

У вас сильная связь с животными и на вашей стороне верный зверь. Вы Обучены в Атлетике. Вы получаете Черту Друида Верный Зверь (Animal Companion), а также заклинание ордена *исцеление животного* (heal animal). Проявление беспричинной жестокости по отношению к животным или убийство животных без необходимости - это анафема для вашего ордена. (Это не мешает вам защищаться от животных или убивать их только ради пропитания.)

ОРДЕН ЛИСТА LEAF

Вы почитаете растения и дары природы, выступая в роли садовника и хранителя дикой природой, обучаете общины не истощающим ресурсам методам ведения хозяйства и помогаете восстанавливать территории, пострадавшие от стихийных бедствий или беспечной экспансии гуманоидов. Вы Обучены в Дипломатии. Вы получаете Черту Друида Леший-Фамильяр (Leshy Familiar), а также заклинание ордена *полезные ягоды (goodberry)* и вы увеличиваете количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1. Проявление беспричинной жестокости к растениям или убийство растений без необходимости - это анафема для вашего ордена. (Это не мешает вам защищаться от растений или собирать их, когда это необходимо для выживания.)

ОРДЕН БУРИ STORM

Вас наполняет сила бури которую вы направляете на создание ужасающих последствий и несомый ветром летаете в небесах. Вы обучены в Акробатике. Вы получаете Черту Друида Бурерожденный (Storm Born), а также заклинание ордена *всплеск бури (tempest surge)* и вы увеличиваете количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1. Позволить остаться безнаказанным тому, кто серьезно загрязняет воздух или самому загрязнять воздух - это анафема для вашего ордена. (Это не вынуждает вас предпринимать действия против потенциального вреда окружающей среде или жертвовать собой если противник явно вас превосходит.)

ОРДЕН ДИКОСТИ WILD

Дикий, неконтролируемый зов природы наполняет вас, даруя вам возможность менять свой облик и принимать форму свирепого существа. Вы Обучены в Запугивании. Вы получаете Черту Друида Дикий Облик (Wild Shape), а также заклинание ордена *природная метаморфоза (wild morph)*. Покориться соблазнам цивилизации - это анафема для вашего ордена. (Это не означает что вам нельзя покупать и использовать обработанные товары или задерживаться в городе во время приключения, но вы никогда не сможете полагаться на эти удобства или называть такое место своим домом.)

БЛОК ЩИТОМ SHIELD BLOCK

Вы получаете общую Черту Блок Щитом (Shield Block) (см. стр. 266) — дающую реакцию, которая позволяет вам уменьшить полученный урон.

ПОНИМАНИЕ ЖИВОТНЫХ WILD EMPATHY

У вас есть связь с созданиями мира природы, позволяющая вам общаться с ними на элементарном уровне. Вы можете использовать Дипломатию чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на животных и можете обратиться к ним с очень простой Просьбой (Requests). В большинстве случаев, дикие животные окажут вам одновременную помощь в вашем деле.

ЧЕРТЫ ДРУИДА DRUID FEATS

2 УР

На 2-ом уровне и каждый последующий четный уровень вы получаете Черту Класса Друид. Черты Класса Друид описаны начиная со страницы 133.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ALERTNESS

3 УР

Вы всегда бдительны к опасностям вокруг вас. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Эксперта.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

ПРЕВОСХОДНАЯ СТОЙКОСТЬ GREAT FORTITUDE

3 УР

Вы физически невероятно выносливы. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Эксперта.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ТАБЛИЦА 3-11: ЗАКЛИНАНИЯ ДРУИДА В ДЕНЬ

Ваш уровень	Заговоры	Круг заклинания									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	5	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
8	5	3	3	3	3	—	—	—	—	—	—
9	5	3	3	3	3	2	—	—	—	—	—
10	5	3	3	3	3	3	—	—	—	—	—
11	5	3	3	3	3	3	2	—	—	—	—
12	5	3	3	3	3	3	3	—	—	—	—
13	5	3	3	3	3	3	3	2	—	—	—
14	5	3	3	3	3	3	3	3	—	—	—
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2	—	—
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3	—	—
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	—
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	—
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*

* - Особенность Класса Верховный Друид (Primal Hierophant) предоставляет вам ячейку заклинания 10-го круга, которая работает несколько иначе, чем другие ячейки заклинаний.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOST5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристик по вашему выбору. Вы можете использовать эти повышения Характеристик, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые последующие 4 уровня. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ LIGHTNING REFLEXES5 УР

Ваши рефлекс молниеносны. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Эксперта.

ЭКСПЕРТ ЗАКЛИНАНИЙ EXPERT SPELLCASTER7 УР

Ваше владение первобытными силами углубилось, усиливая ваши первобытные заклинания. Ваш ранг мастерства в бросках атаки первобытными заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Эксперта.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ ДРУИДА DRUID WEAPON EXPERTISE11 УР

Вы стали настоящим знатоком оружия Друидов. Ваш ранг мастерства в простом оружии и безоружных атаках повышается до Эксперта.

РЕШИМОСТЬ RESOLVE

11 УР

Вы закалили свой разум вместе с непоколебимой решимостью. Ваш ранг мастерства в Воле повышается до Мастера. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Воли.

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ СРЕДНЕЙ БРОНИ MEDIUM ARMOR EXPERTISE

13 УР

Вы научились лучше защищаться от атак. Ваш ранг мастерства в ношении легкой и средней брони, а также в бездоспешной защите, повышается до Эксперта.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

13 УР

Вы научились наносить больше повреждений тем оружием, с которым лучше всего обращаетесь. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атаками, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

МАСТЕР ЗАКЛИНАНИЙ MASTER SPELLCASTER

15 УР

Первобытная магия отвечает на ваш зов. Ваш уровень мастерства в бросках атаки первобытными заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Мастера.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класса Друид.

Метамагия (metamagic): Действия с атрибутом «метаматия» изменяют свойство ваших заклинаний. Эти действия обычно получают от метаматических Черт. Вы должны использовать метаматическое действие непосредственно перед тем, как Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое вы хотите изменить. Если вы используете какое-либо действие (включая свободное действие и реакцию), кроме Сотворения Заклинания, сразу после этого, вы теряете преимущества от метаматического действия. Любые дополнительные эффекты, добавляемые метаматическим действием, являются частью заклинания, а не самого метаматического действия.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ LEGENDARY SPELLCASTER

19 УР

Вы достигли беспрецедентного взаимопонимания с первобытной магией. Ваш ранг мастерства в бросках атаки первобытными заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Легенды.

ВЕРХОВНЫЙ ДРУИД PRIMAL HIEROPHANT

19 УР

Вы повелеваете самыми могущественными силами первобытной магии и можете сотворить заклинание поистине невероятной силы. Вы получаете 1 ячейку заклинания 10-го круга и можете использовать ее для подготовки первобытного заклинания. В отличие от других ячеек заклинаний, вы не можете получить больше ячеек заклинаний 10-го круга по мере повышения уровня, хотя вы можете взять черту Сила Верховного Друида (Hierophant's Power), чтобы получить вторую ячейку 10-го круга.

ЧЕРТЫ ДРУИДА DRUID FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Друида, вы можете взять одну из следующих Черт. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем, как вы возьмете Черту.

1 УРОВЕНЬ

ВЕРНЫЙ ЗВЕРЬ ANIMAL COMPANION

ЧЕРТА 1

ДРУИД

Требования: Орден Животных (animal order)

Вам служит молодой верный зверь (young animal companion), который путешествует вместе с вами и выполняет простые команды, по мере своих возможностей. Смотрите раздел Верные Звери (Animal Companions) на стр. 214.

ЛЕШИЙ-ФАМИЛЬЯР LESHY FAMILIAR

ЧЕРТА 1

ДРУИД

Требования: Орден Листа (leaf order)

Вы получаете фамильяра лешего - Крошечное (Tiny) растение, в котором воплотился один из многих духов природы. Кроме того, что этот фамильяр принимает форму растения вместо животного, он использует все те же правила, что и другие фамильяры, которые подробно описаны на странице 217.

НАСТИГАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ REACH SPELL ➦

ЧЕРТА 1

ДРУИД **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Вы можете увеличить дистанцию своих заклинаний. Если следующее действие, которое вы используете, Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое имеет дистанцию, увеличьте дистанцию этого заклинания на 30 футов. Если обычно заклинание имеет дистанцию - касание, вы расширяете ее до 30 футов.

БУРЕРОЖДЕННЫЙ STORM BORN

ЧЕРТА 1

ДРУИД

Требования: Орден Бури (storm order)

Стихия для вас как дом и вы упиваетесь ее высвобожденной силой. Вы не получаете ситуативные штрафы, связанные с непогодой к вашим дистанционным атакам заклинаниями или проверкам Восприятия и ваши заклинания, направленные на конкретную цель, не требуют фиксированной проверки против цели которая плохо видна (concealed) из-за непогоды (например, тумана).

РАСШИРЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ WIDEN SPELL ➦

ЧЕРТА 1

ДРУИД **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Вы управляете энергией своего заклинания, распространяя его воздействие на более широкую область. Если следующее действие, которое вы используете будет Сотворить Заклинание (Cast a Spell), обладающее областью действия всплеск, конус или линия и оно не имеет продолжительности, увеличьте его область действия. Добавьте 5 футов к радиусу всплеска, который обычно имеет радиус не меньше 10 футов (не применяется к всплеску с меньшим радиусом). Добавьте 5 футов к длине конуса или линии, которые обычно составляют 15 футов или меньше и добавьте 10 футов к длине конуса или линии, которые обычно больше 15 футов.

ДИКИЙ ОБЛИК WILD SHAPE

ЧЕРТА 1

ДРУИД

Требования: Орден Дикости (wild order)

Вы едины с дикой природой, всегда меняетесь и приспосабливаетесь к любым трудностям. Вы получаете заклинание ордена *дикий облик* (wild shape), которое позволяет вам трансформироваться в различные формы, их перечень вы можете расширить с помощью Черт Друида.

2 УРОВЕНЬ

ЗОВ ПРИРОДЫ CALL OF THE WILD

ЧЕРТА 2

ДРУИД

Вы обращаетесь за помощью к созданиям природы. Вы можете провести 10 минут в гармонии с природой, чтобы заменить одно из ваших подготовленных заклинаний в одной из ваших ячеек друида на заклинание *призыв животного* (summon animal) или *призыв растений и грибов* (summon plants and fungi) такого же круга.

УСИЛЕННЫЙ ФАМИЛЬЯР ENHANCED FAMILIAR

ЧЕРТА 2

ДРУИД

Требования: фамильяр (a familiar)

Вы наполняете своего фамильяра новой первобытной силой. Вы можете выбирать четыре способности фамильяра или хозяина каждый день, вместо двух.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ ОРДЕНОВ ORDER EXPLORER

ЧЕРТА 2

ДРУИД

Вы узнали тайны другого ордена друидов, пройдя все необходимые ритуалы и получив возможность прикоснуться к его секретам. Выберите Орден, в котором вы еще не состоите. Вы получаете Черту 1-го уровня, в требованиях которой указан этот орден и теперь вы считаетесь членом этого ордена и получаете возможность выбирать Черты, в требованиях которых указан этот орден. Если вы совершаете поступки, являющиеся анафемой вашего нового ордена, вы теряете все Черты и способности этого ордена, но сохраняете свои другие Черты Друида и способности. Вы не получаете никаких других преимуществ от выбранного вами дополнительного ордена.

Особенность: Вы можете взять эту Черту несколько раз. Каждый раз вы должны выбрать орден, в котором еще не состоите.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЯДАМ POISON RESISTANCE

ЧЕРТА 2

ДРУИД

Ваша близость к миру природы дает вам защиту от некоторых его опасностей. Вы получаете Сопротивление к яду, равное половине вашего уровня, и вы получаете статусный бонус +1 к спасброскам против ядов.

4 УРОВЕНЬ

УПРАВЛЕНИЕ ФОРМОЙ FORM CONTROL ➦

ЧЕРТА 4

ДРУИД **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Требования: Сила 14, черта Дикий Облик (Wild Shape)

С дополнительной осторожностью и усилиями вы можете принять другую форму на более длительный период времени. Если ваше следующее действие сотворить заклинание *дикий облик* (wild shape), то оно будет на 2 круга слабее обычного (минимум 1-й круг), но вы можете оставаться в этом облике до 1 часа или до указанной продолжительности (в зависимости от того, что дольше). Вы все еще можете Отменить (Dismiss) обращение в любое время, как это позволяет заклинание.

ВЗРОСЛЫЙ ВЕРНЫЙ ЗВЕРЬ MATURE ANIMAL COMPANION

ЧЕРТА 4

ДРУИД

Требования: черта Верный Зверь (Animal Companion)

Ваш верный зверь растет, становясь взрослым верным зверем (mature animal companion) и приобретает новые способности. Для дополнительной информации смотрите правила для верных зверей на стр. 214. Ваш верный зверь обучен лучше, чем большинство других животных. Во время столкновения, даже если вы не используете действие Команда Животному (Command an Animal), ваш верный зверь все равно может использовать 1 действие в ваш ход, чтобы Бежать (Stride) или Удар (Strike).

ПРИМЕР ДРУИДА

ДИКИЙ ДРУИД WILD DRUID

Принимая облик опасных существ, вы сражаетесь с дикой яростью. Полагаясь на свои инстинкты, вы можете не доверять обычаям цивилизованного общества.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдайте предпочтение Мудрости и Силе, чтобы творить заклинания и вступать в ближний бой. Вам также понадобится Ловкость и Выносливость, чтобы улучшить свою защиту и живучесть.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Природа, Запугивание

ОРДЕН

Орден Дикости (Wild)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Управление Формой (Form Control) (4-й), Облик Насекомого (Insect Shape) (6-й), Парящий Облик (Soaring Shape) (8-й), Облик Растения (Plant Shape) (10-й), Облик Монстра (Monstrosity Shape) (16-й)

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

1 КРУГ: исцеление (heal), волшебный клык (magic fang);

ЗАГОВОРЫ: пляшущие огоньки (dancing lights), обнаружение магии (detect magic), определение направления (know direction), сотворение пламени (produce flame), липучка (tanglefoot).

МАГИЯ ОРДЕНОВ ORDER MAGIC

ЧЕРТА 4

ДРУИД

Требования: черта Исследователь Орденов (Order Explorer)

Вы углубились в учении нового ордена, получив доступ к сокровенному заклинанию ордена. Выберите орден, который вы выбрали с помощью черты Исследователь Орденов (Order Explorer). Вы получаете начальное заклинание ордена от этого ордена.

Особенность: Вы можете взять эту Черту несколько раз. Каждый раз вы должны выбрать орден, который вы выбрали с помощью Черты Исследователь Орденов (Order Explorer).

ТЫСЯЧА ЛИЦ THOUSAND FACES

ЧЕРТА 4

ДРУИД

Требования: черта Дикий Облик (Wild Shape)

Ваш облик столь же переменчив, как погода, меняясь в угоду вашим прихотям. Вы добавляете формы перечисленные в заклинании *форма гуманоида* (humanoid form), в свой список обликов заклинания *дикий облик* (wild shape).

БЕГ ПО ЛЕСУ WOODLAND STRIDE

ЧЕРТА 4

ДРУИД

Требования: Орден Листа (leaf order)

Вы всегда можете найти путь, как если бы листва раздвигалась перед вами. Вы игнорируете любую пересеченную местность, вызванную растениями, такими как кустарники, лианы и подлесок. Даже растения управляемые магией не препятствуют вам.

6 УРОВЕНЬ

ПОНИМАНИЕ РАСТЕНИЙ GREEN EMPATHY

ЧЕРТА 6

ДРУИД

Требования: Орден Листа (leaf order)

Вы можете общаться с растениями на элементарном уровне и использовать Дипломатию, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на них и поручить выполнить очень простую Просьбу (Requests). Растения, не являющиеся существами, как правило, не могут выполнять большинство просьб, которые вы можете попросить, если только у вас нет какой другой магии, например, *общение с растениями* (speak with plants). Поскольку вы член Орда Листа, у растений есть ощущение, что вы хотите им помочь, поэтому вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Обратиться с Просьбой (Make a Request) к растениям, используя Понимание Растений (Green Empathy).

ОБЛИК НАСЕКОМОГО INSECT SHAPE

ЧЕРТА 6

ДРУИД

Требования: черта Дикий Облик (Wild Shape)

Ваше понимание жизни расширяется, позволяя вам подражать более обширному кругу существ. Вы добавляете формы перечисленные в заклинании *форма насекомого* (insect form), в свой список обликов заклинания *дикий облик* (wild shape).

Всякий раз когда вы используете заклинание *дикий облик* (wild shape) для обращения в облик нелетающего насекомого, указанного в заклинании *форма насекомого* (insect form), продолжительность этого облика составляет 24 часа вместо 10 минут.

УСТОЙЧИВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ STEADY SPELLCASTING

ЧЕРТА 6

АРУИД

Вас не так-то легко прервать. Если реакция нарушит ваше заклинательное действие, пройдите фиксированную проверку СЛ 15. В случае успеха, ваше действие не будет прервано.

ВОЗМЕЗДИЕ ШТОРМА STORM RETRIBUTION

ЧЕРТА 6

АРУИД

Требования: Орден Бури (storm order), заклинание ордена *всплеск бури (tempest surge)*;

Триггер: Соседний противник нанес вам критический удар оружием ближнего боя или безоружной атакой;

Условия: У вас есть хотя бы 1 Пункт Фокуса

Вы выходите из себя, направляя мощь шторма на существо, которое причинило вам вред. Вы творите заклинание *всплеск бури (tempest surge)* на противника, который вызвал реакцию и отталкиваете это существо, перемещая его на 5 футов от вас, если оно проваливает спасбросок Рефлексов, или на 10 футов, при критическом провале. Это перемещение - принудительное движение (forced movement).

8 УРОВЕНЬ

СВИРЕПЫЙ ОБЛИК FEROCIOUS SHAPE

ЧЕРТА 8

АРУИД

Требования: черта Дикий Облик (Wild Shape)

Вы научились принимать облик свирепого динозавра. Вы добавляете формы, перечисленные в заклинании *форма динозавра (dinosaur form)*, в свой список обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*. Всякий раз, когда вы используете *дикий облик (wild shape)*, чтобы принять облик, который дает вам определенный модификатор Атлетики, вы получаете статусный бонус +1 к проверкам Атлетики.

ГОСТЬ ФЕЙ FEY CALLER

ЧЕРТА 8

АРУИД

Вы уже научились некоторым трюкам, которые использую феи, позволяющие применять первобытную магию для иллюзий и обмана. Добавьте заклинание *изменение облика (illusory disguise)*, *иллюзорный объект (illusory object)*, *иллюзорную сцену (illusory scene)* и *вуаль (veil)* в ваш список первобытных заклинаний.

НЕВЕРОЯТНЫЙ ВЕРНЫЙ ЗВЕРЬ INCREDIBLE COMPANION

ЧЕРТА 8

АРУИД

Требования: Взрослый Верный Зверь (Mature Animal Companion)

Ваш верный зверь продолжает расти и развиваться. Он становится ловким (nimble) или свирепым (savage) верным зверем (на ваш выбор), приобретая дополнительные возможности, определяемые видом зверя (стр. 214).

ПАРЯЩИЙ ОБЛИК SOARING SHAPE

ЧЕРТА 8

АРУИД

Требования: черта Дикий Облик (Wild Shape)

Крылья освобождают вас от оков земли. Вы добавляете формы летучей мыши и птицы из заклинания *воздушная форма (aerial form)*, в свой список обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*. Если у вас есть черта Облик Насекомого (Insect Shape), вы также добавляете форму осы в свой список обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*. Если у вас есть черта Свирепый Облик (Ferocious Shape), вы также добавляете форму птерозавра в свой список обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*. Всякий раз, когда вы используете *дикий облик (wild shape)*, чтобы принять облик, который дает вам особенный модификатор Акробатики, вы получаете статусный бонус +1 к проверкам Акробатики.

ПРИЗЫВАТЕЛЬ ВЕТРА WIND WINDCALLER

ЧЕРТА 8

АРУИД

Требования: Орден Бури (storm order)

Вы приказываете ветрам поднять вас и нести по воздуху. Вы получаете заклинание ордена *штормовой ветер (stormwind flight)*. Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

10 УРОВЕНЬ

ОБЛИК ЭЛЕМЕНТАЛЯ ELEMENTAL SHAPE

ЧЕРТА 10

АРУИД

Требования: черта Дикий Облик (Wild Shape)

Вы разбираетесь в фундаментальных стихиях природы настолько, что можете наполнить ими свое тело и обернуться живым воплощением этих стихий. Вы добавляете формы перечисленные в заклинании *форма элемента (elemental form)*, в свой список обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*. Всякий раз, когда вы превращаетесь в другой облик, с помощью заклинания *дикий облик (wild shape)*, вы получаете Сопротивление 5 к огню.

ДРУИД МЕТАМАГИЯ

Вы можете воспользоваться магией изменения облика, чтобы закрыть раны и залатать травмы. Если следующим действием вы творите заклинание превращения (не заговор), направленное только на одно существо, ваше превращающее заклинание восстанавливает этому существу 1d6 ПЗ за круг заклинания. Это исцеляющий эффект.

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ЭНЕРГИЯ OVERWHELMING ENERGY ➡**ЧЕРТА 10****ДРУИД МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАМАГИЯ**

Сложным жестом вы призываете первобытную силу своего заклинания, чтобы преодолеть защиту врагов. Если следующим действием вы Творите Заклинание (Cast a Spell), ваше заклинание игнорирует Сопротивление цели к кислоте, холоду, электричеству, огню или звуку (sonic damage), равное вашему уровню. Это относится ко всему урону, который наносит заклинание, включая продолжительный урон и урон вызванный продолжающимся действием заклинания, таким как стена, созданная *стеной огня* (wall of fire). Иммуниеты существа остаются незатронутыми.

ПРИМЕР ДРУИДА**ДРУИД БУРИ
STORM DRUID**

Вы обращаетесь к силам природы, чтобы вызывать удары молний, бурную погоду и стихийные заклинания.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдайте предпочтение Мудрости. Обычно вы остаетесь в пределах досягаемости, поэтому возьмите больше Ловкости. Вы можете выбрать, следует ли вам сосредоточиться на своем здоровье при помощи Выносливости или быть более знающим и опытным благодаря Интеллекту.

НАВЫКИ

Акробатика, Медицина, Природа, Выживание

ОРДЕН

Орден Бури (Storm)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Расширенное Заклинание (Widen Spell) (1-й), Возмездие Шторма (Storm Retribution) (6-й), Призыватель Ветра (Wind Caller) (8-й), Первобытная Фокусировка (Primal Focus) (12-й), Вызов Катастрофы (Invoke Disaster) (18-й)

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

1 КРУГ: пылающие руки (bhands), порыв ветра (gust of wind);

ЗАГОВОРЫ: обнаружение магии (detect magic), электрическая дуга (electric arc), определение направления (know direction), свет (light), луч холода (ray of frost).

ОБЛИК РАСТЕНИЯ PLANT SHAPE**ЧЕРТА 10****ДРУИД**

Требования: Орден Листа (leaf order) или Дикий Облик (Wild Shape)

Вы можете принять облик существа-растения. Вы добавляете формы, перечисленные в заклинании *форма растения* (plant form), в свой список обликов заклинания *дикий облик* (wild shape); если у вас нет заклинания *дикий облик* (wild shape), вместо этого вы можете использовать *форма растения* (plant form) один раз в день, усиленную до самого высокого круга доступной вам ячейки заклинаний. Всякий раз, когда вы превращаетесь в другой облик используя *дикий облик* (wild shape), вы получаете Сопротивление 5 к ядам.

ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ SIDE BY SIDE**ЧЕРТА 10****ДРУИД**

Требования: Верный Зверь (Animal Companion)

Вы и ваш верный зверь сражаетесь в тандеме, отвлекая своих врагов и выбивая их из равновесия. Всякий раз, когда вы и ваш верный зверь оказываетесь рядом с одним и тем же врагом, он считается взятым в тиски (flanking) для каждого из вас, независимо от вашего фактического положения.

12 УРОВЕНЬ**ОБЛИК ДРАКОНА DRAGON SHAPE****ЧЕРТА 12****ДРУИД**

Требования: Парящий Облик (Soaring Shape)

Вы можете принять облик одного из самых страшных существ в мире. Вы добавляете формы, перечисленные в заклинании *форма дракона* (dragon form), в свой список обликов заклинания *дикий облик* (wild shape). Всякий раз когда вы превращаетесь в другой облик используя *дикий облик* (wild shape), вы получаете Сопротивление 5 к выбранному вами виду урона, кислоты, холода, электричества, огня или яда.

ЗЕЛЕНый ЯЗЫК GREEN TONGUE**ЧЕРТА 12****ДРУИД**

Требования: Понимание Растений (Green Empathy)

Вы разделяете особую близость со всей живой растительностью. Вы (и ваш фамильяр леший, если он у вас есть) находитесь под постоянным эффектом заклинания *общение с растениями* (speak with plants). Большинство растений, не являющихся существами узнают в вас Друида из ордена Листа и относятся к вам дружелюбно.

ПЕРВОБЫТНАЯ ФОКУСИРОВКА PRIMAL FOCUS**ЧЕРТА 12****ДРУИД**

Ваша связь с природой особенно сильна и духи природы собираются вокруг вас, помогая восстановить свою фокусировку. Если вы потратили по крайней мере 2 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 2 Пункта Фокуса при Перефокусировке вместо 1.

ПЕРВОБЫТНЫЙ ПРИЗЫВ PRIMAL SUMMONS**ЧЕРТА 12****ДРУИД**

Требования: Зов Природы (Call of the Wild)

Всякий раз, когда вы призываете союзника, вы можете наделить его силой стихий воздуха, огня, земли или воды. Вы получаете заклинание ордена *первобытный призыв* (primal summons).

14 УРОВЕНЬ

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ SPECIALIZED COMPANION

ЧЕРТА 14

ДРУИД

Требования: Невероятный Верный Зверь (Incredible Companion)

Ваш верный зверь достаточно вырос, чтобы стать более тренированным. Ваш верный зверь получает одну специализацию по вашему выбору (см. раздел Верные Звери на стр. 214.)

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту до трех раз. Каждый раз добавляя вашему верному зверю другую специализацию.

НЕСТАРЕЮЩАЯ НАТУРА TIMELESS NATURE

ЧЕРТА 14

ДРУИД

С помощью первобытной магии, поддерживающей вас, вы перестаете стареть. Переполюющая первобытная энергия дает вам статусный бонус +2 к спасброскам против болезней и первобытной магии.

ЗЕЛЕНЕЮЩАЯ МЕТАМОРФОЗА VERDANT METAMORPHOSIS

ЧЕРТА 14

ДРУИД

Требования: Орден Листа (leaf order)

Вы превращаетесь в растительную версию самого себя. Вы получаете атрибут «растение» (plant) и теряете любые атрибуты, которые не подходят к вашему новому облику (для персонажей как правило «гуманоид» (humanoid), но также возможно, что «животное» (animal) или «гриб» (fungus). Вы можете превратиться из формы, выглядящей по большей части как ваша старая версия, в дерево или любое другое растение, не являющееся существом, одним действием, которое имеет атрибут «концентрация». Это имеет тот же эффект что и заклинание *облик дерева (tree shape)*, за исключением того, что вы можете превращаться в другое растение, не являющееся существом и ваш КБ равен 30.

Если вы отдыхаете в течении 10 минут, превращенным в растение, не являющимся существом, в течении дневного времени под прямыми лучами солнца, вы восстанавливаете половину своих максимальных ПЗ. Если вы отдыхаете 8 часов, вы восстанавливаете ПЗ до максимума и устраняете все непостоянные (non-permanent) состояния: истощен (drained), ослаблен (enfeebled), неуклюжий (clumsy) и ошеломлен (stupefied), а также все яды и болезни 19-го уровня и ниже.

16 УРОВЕНЬ

ЛЕГКАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ EFFORTLESS CONCENTRATION

ЧЕРТА 16

ДРУИД

Триггер: Начался ваш ход

Вы поддерживаете заклинание почти не задумываясь. Вы сразу же получаете эффект действия Поддержание Заклинания (Sustain a Spell), что позволяет вам увеличить продолжительность действия одного из ваших активных заклинаний Друида.

ПРОНЗАЮЩИЙ ТЕРНОВНИК IMPALING BRIARS

ЧЕРТА 16

ДРУИД

Требования: Орден Листа (leaf order)

Вы можете заполнить область губительным терновником, который пронзает и мешает передвижению ваших врагов. Вы получаете заклинания ордена *пронзающий терновник (impaling briars)*. Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

ОБЛИК МОНСТРА MONSTROSITY SHAPE

ЧЕРТА 16

ДРУИД

Требования: Дикий Облик (Wild Shape)

Вы можете превращаться в могущественное магическое создание. Вы добавляете формы пурпурного червя и морского змея, перечисленные в заклинании *форма монстра (monstrosity form)*, в свой список обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*. Если у вас есть черта Парящий Облик (Soaring Shape), добавьте форму феникса из заклинания *воздушная форма (aerial form)* в свой список обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*.

18 УРОВЕНЬ

ВЫЗОВ КАТАСТРОФЫ INVOKE DISASTER

ЧЕРТА 18

ДРУИД

Требования: Призыватель Ветра (Wind Caller)

Вы можете обрушить ярость природы на своих врагов. Вы получаете заклинание ордена *владыка бури (storm lord)*. Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

СОВЕРШЕННОЕ УПРАВЛЕНИЕ ФОРМОЙ PERFECT FORM CONTROL

ЧЕРТА 18

ДРУИД

Требования: черта Управление Формой (Form Control), Сила 18

ПРИМЕР ДРУИДА

ДРУИД ЛИСТА
LEAF DRUID

Вы рачительный наблюдатель, живущий в гармонии с природой и магией жизни. Вас сопровождает маленькое существо-растение, называемое лешим.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдайте предпочтение Мудрости. Возьмите Ловкость и Выносливость для защиты и Харизму, чтобы быть более дипломатичным или Силу, если хотите наносить больше урона в ближнем бою.

НАВЫКИ

Дипломатия, Медицина, Природа, Выживание

ОРДЕН

Орден Листа (Leaf)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Зов природы (Call of the Wild) (2-й), Бег по Лесу (Woodland Stride) (4-й), Понимание Растений (Green Empathy) (6-й), Облик Растения (Plant Shape) (10-й), Зеленый Язык (Green Tongue) (12-й)

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

1 КРУГ: исцеление (heal); призыв растений или грибов (summon plants and fungi);

ЗАГОВОРЫ: обнаружение магии (detect magic), определение направления (know direction), свет (light), стабилизация (stabilize), лупучка (tanglefoot).

Благодаря магии и мышечной памяти, вы можете оставаться в своих альтернативных формах бесконечно долго; возможно вы даже забыли свою первоначальную форму. Когда вы используете Управление Формой (Form Control), вместо того чтобы длиться 1 час, *дикий облик (wild shape)* остается постоянным, пока вы не Отмените (Dismiss) его.

ПЕРВОБЫТНЫЙ ИСТОЧНИК PRIMAL WELLSPRING ЧЕРТА 18

ДРУИД

Требования: черта Первобытная Фокусировка (Primal Focus)

Ваш запас фокуса - это бездонный источник. Если вы потратили по крайней мере 3 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 3 Пункта Фокуса при Перефокусировке вместо 1.

20 УРОВЕНЬ

СИЛА ВЕРХОВНОГО ДРУИДА HIEROPHANT'S POWER ЧЕРТА 20

ДРУИД

Вы слились с миром природы и его абсолютная сила протекает через вас. Вы получаете дополнительную ячейку заклинания 10-го круга.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ КАНАЛ LEYLINE CONDUIT ➡ ЧЕРТА 20

ДРУИД

КОНЦЕНТРАЦИЯ

МАНИПУЛЯЦИЯ

МЕТАМАГИЯ

Частота: Один раз в минуту

Вы можете творить свои заклинания без особых усилий, подключившись к энергетическим каналам мира. Если вашим следующим действием будет Сотворение Заклинания (Cast a Spell) 5-го круга или ниже, которые не имеют продолжительности, вы не тратите подготовленное заклинание, когда вы его творите.

ИСТИННЫЙ ПЕРЕВЕРТЫШ TRUE SHAPESHIFTER ➡➡ ЧЕРТА 20

ДРУИД

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Требования: Облик Дракона (Dragon Shape), Дикий Облик (Wild Shape)

Вы преодолели ограничения формы. Находясь под эффектом заклинания *дикий облик (wild shape)*, вы можете сменить облик на любую другую форму из списка обликов заклинания *дикий облик (wild shape)*; если длительность форм будет различаться, используйте ту, что короче.

Один раз в день вы можете превратиться в кайдзю (kaiju) с эффектами заклинания *воплощение природы (nature incarnate)*; если у вас есть черта Облик Растения (Plant Shape), вы можете превратиться в зеленого человека (green man).



ЖРЕЦ CLERIC

Божества бесконечно воздействуют своей волей на мир, и вы служите им как один из самых преданных смертных последователей. Благословенный сакральной магией, вы живете идеалами своей веры, украшаете себя символами своей церкви и усердно тренируетесь во владении любимым оружием своего божества. Ваши заклинания могут защитить и исцелить ваших союзников, или наказать противников и врагов вашей веры, по воле вашего божества. Ваша жизнь - это жизнь преданности, распространения учения вашей веры как словом, так и делом.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

МУДРОСТЬ

На 1-ом уровне ваш Класс предоставляет повышение Характеристики Мудрость

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ 8 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Если вы - капеллан (warpriest), вы балансируете между сотворением заклинаний и атакой с оружием — обычно это любимое оружие вашего божества. Если вы жрец-затворник (cloistered cleric), вы в первую очередь творите заклинания. Большинство ваших заклинаний могут усилить, защитить или исцелить ваших союзников. В зависимости от вашего божества, вы получаете дополнительные заклинания, чтобы исцелить своих союзников или навредить своим врагам.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы можете вести дипломатические переговоры или произносить впечатляющие речи. Поскольку вы мудры, вы также улавливаете ложь, которую говорят другие.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы обнаруживаете присутствие магии и толкуете любые религиозные писмена, с которыми сталкиваетесь. Вы также можете сосредоточиться на защитном заклинании для своих союзников в случае нападения. После битвы или опасности вы можете исцелить любого, кто был ранен.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы можете совершать богослужения в храме, путешествовать, чтобы распространять слово своего божества, исследовать священные писания, праздновать святые дни или даже основать новый храм.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Посещаете храмы и святые места, священные для вашей веры, и имеете непосредственную близость с другими последователями вашего божества;
- Знаете учения священных текстов вашей религии и то, как они применимы при разрешении дилемм;
- Сотрудничаете со своими союзниками, если они не просят вас идти против вашей веры.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Обучены в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Обучены в Стойкости

Обучены в Рефлексах

Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Религии

Обучены в одном Навыке от вашего божества

Обучены в дополнительных навыках, количество которых равно 2 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии

Обучены любимому оружию вашего божества.

Если любимое оружие вашего божества необычное, вы также получаете доступ к этому оружию.

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Не обучены во всех видах брони. Ваша доктрина может это изменить.

Обучены в бездоспешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в атаках сакральными заклинаниями

Обучены в СЛ сакральных заклинаний

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Находят вашу преданность впечатляющей, даже если ваша вера им не понятна;
- Ожидают, что вы исцелите их раны;
- Полагаются на ваше взаимодействие с другими религиозными деятелями.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Жрец. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня, на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-8: ПРОДВИЖЕНИЕ ЖРЕЦА

Уровень	Особенности Клас­са
1	Наследие и Происхождение, началь­ный уровень мастерства, Божество (deity), Сотворение Сакральных Заклинаний (divine spellcasting), Сакральная Купель (divine font), Доктрина (doctrine)
2	Черта Жреца, Черта Навыка
3	Заклинания 2-го круга, Общая Черта, повышение Навыка, Второй Догмат (second doctrine)
4	Черта Жреца, Черта Навыка
5	Заклинания 3-го круга, повышение Характеристик, Черта Наследия, Бдительность (alertness), повышение Навыка
6	Черта Жреца, Черта Навыка
7	Заклинания 4-го круга, Третий Догмат (third doctrine), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Жреца, Черта Навыка
9	Заклинания 5-го круга, Черта Наследия, Повышение Навыка, Решимость (resolve)
10	Повышение Характеристик, Черта Жреца, Черта Навыка
11	Заклинания 6-го круга, Четвертый Догмат (fourth doctrine), Общая Черта, повышение Навыка, Молниеносные Рефлексы (lightning reflexes)
12	Черта Жреца, Черта Навыка
13	Заклинания 7-го круга, Черта Наследия, Сакральная Защита (divine defense), повышение Навыка, Оружейная Специализация (weapon specialization)
14	Черта Жреца, Черта Навыка
15	Заклинания 8-го круга, повышение Характеристик, Общая Черта, Пятый Догмат (fifth doctrine), повышение Навыка
16	Черта Жреца, Черта Навыка
17	Заклинания 9-го круга, Черта Наследия, повышение Навыка
18	Черта Жреца, Черта Навыка
19	Общая Черта, Завершающий Догмат (Final doctrine), Чудотворное Заклинание (miraculous spell), повышение Навыка
20	Повышение Характеристик, Черта Жреца, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-м уровне вы получаете ряд Навыков, которые представляют собой вашу базовую подготовку. Эти Навыки указаны в начале описания этого Клас­са.

БОЖЕСТВО

Будучи Жрецом, вы - смертный служитель божества, которое почитаете превыше всего. Самые распространенные божества в Pathfinder описаны на страницах 437-440, вместе с их мировоззрениями, областями интересов и преимуществами, которые вы получаете за то, что являетесь Жрецом этого божества. Ваше мировоззрение должно быть разрешено вашим божеством, как указано в их описании. Ваше божество дарует вам ранг мастерства «Обучены» в одном Навыке и во владении любимым оружием божества. Если избранное оружие является необычным, вы также получаете доступ к этому оружию.

Ваше божество также добавляет заклинания в ваш список заклинаний. Вы можете подготовить их так же, как и любое заклинание из списка сакральных заклинаний, как только вы сможете подготовить заклинания их круга в качестве Жреца.

Некоторые из этих заклинаний обычно не входят в список сакральных заклинаний, но они являются сакральными заклинаниями, если вы готовите их таким образом.

АНАФЕМА

Действия, которые в корне противоречат учению вашего божества или идеалам, являются анафемой для вашей веры. Изучение или произнесение заклинаний, совершение действий и использование предметов, которые являются анафемой для вашего божества, лишают вас его благосклонности.

Произнесение заклинаний со злым атрибутом почти всегда является анафемой добрым божествам, и произнесение добрых заклинаний также является анафемой злым божествам; точно так же, произнесение хаотичных заклинаний является анафемой принципиальным божествам, а произнесение принципиальных заклинаний является анафемой хаотичным божествам. Нейтральный Жрец, который поклоняется нейтральному божеству, не ограничен таким образом, но его мировоззрение может измениться со временем, если он часто произносит заклинания или использует способности с определенным мировоззрением. Точно так же произнесение заклинаний, которые являются анафемой для принципов или целей вашей веры, может помешать вашей связи с вашим божеством. Например, наложение заклинания для создания нежити было бы анафемой для Фаразмы, богини смерти. Для пограничных случаев вы и ваш Ведущий определяете, какие действия являются анафемой.

Если вы совершаете достаточно действий, которые являются анафемой для вашего божества, или если ваше мировоззрение меняется на неразрешенное вашим божеством, вы теряете магические способности, которые приходят от вашей связи с вашим божеством. Особенности Класа, которые вы теряете, определяются Ведущим, но они, вероятно, включают вашу Сакральную Купель и все сакральные заклинания. Эти способности могут быть восстановлены только в том случае, если вы продемонстрируете свое раскаяние, проведя ритуал *искупления* (atone) (см. стр. 409).

СОТВОРЕНИЕ САКРАЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Ваше божество дарует вам силу творить сакральные заклинания, используя активность Сотворить Заклинание (Cast a Spell), и вы можете использовать материальные, соматические и вербальные компоненты при этом (см. раздел «Сотворение Заклинаний» на стр. 302). Поскольку вы Жрец, вы обычно можете держать сакральный фокусный предмет (например, религиозный символ) для заклинаний, требующих материальных компонентов, вместо того, чтобы использовать мешочек с компонентами заклинаний.

На 1-м уровне вы можете готовить два заклинания 1-го круга и пять заговоров, каждое утро выбирая из списка общих сакральных заклинаний в этой книге (страница 309) или из других сакральных заклинаний, к которым вы получаете доступ. Подготовленные заклинания остаются доступными для вас до тех пор, пока вы не произнесете их или пока вы не подготовите свои заклинания снова. Количество заклинаний, которые вы можете подготовить, называется вашими ячейками заклинаний.

По мере того, как вы повышаете свой уровень Жреца, количество заклинаний, которые вы можете готовить каждый день, увеличивается, как и самый высокий круг заклинаний, которые вы можете использовать, как показано в Таблице 3-9: Заклинания Жреца в день на странице 120.

Некоторые из ваших заклинаний требуют, чтобы вы совершили бросок атаки заклинанием, чтобы понять, насколько они эффективны, или чтобы ваши враги, совершили бросок против СЛ вашего заклинания (как правило, спасбросок). Поскольку ваша ключевая Характеристика - Мудрость, ваши броски атаки заклинанием и СЛ Заклинаний используют ваш модификатор Мудрости. Подробная информация о расчете этих параметров приведена на странице 447.

УСИЛЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ HEIGHTENING SPELLS

Когда вы получаете ячейки заклинаний 2-го круга и выше, вы можете заполнить эти ячейки более сильными версиями заклинаний более низкого круга. Это повышает круг заклинания, усиливая его, до соответствующего круга ячейки. Многие заклинания имеют определенные улучшенные качества, когда они усиливаются до определенного круга.

ЗАГОВОРЫ CANTRIPS

Заговор - это определенный тип заклинаний, которые не используют ячейки заклинаний. Вы можете сотворить любое количество заговоров в день. Заговор всегда автоматически усиливается до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону - обычно до равного самому высокому кругу доступной ячейки заклинаний Жреца. Например, если вы Жрец 1-го уровня, ваш заговор будет 1-го круга, а если вы Жрец 5-го уровня, ваш заговор будет 3-го круга.

САКРАЛЬНАЯ КУПЕЛЬ DIVINE FONT

Благодаря благословию вашего божества вы получаете дополнительные заклинания, которые направляют либо жизненную силу, называемую позитивной энергией, либо ее противоположную силу, негативную энергию. Во время ваших ежедневных приготовлений, вы можете подготовить дополнительные заклинания *исцеления* (heal) или *вреда* (harm), в зависимости от вашего божества. Заклинание сакральной Купели, которое предоставляет ваше божество, указано в пункте «Сакральная Купель» для вашего божества на страницах 437-

440; если перечислены оба варианта, вы можете выбрать между *исцелением* и *вредом*. Как только вы сделаете выбор, вы не сможете изменить его без этического сдвига или божественного вмешательства.

Купель Исцеления (Healing Font): Вы получаете дополнительные ячейки заклинаний каждый день на вашем самом высоком круге ячеек заклинаний Жреца. Вы можете подготовить только заклинание *исцеление (heal)* (стр. 343) в этих ячейках, и количество ячеек равно 1 плюс ваш модификатор Харизмы.

Купель Вреда (Harmful Font): Вы получаете дополнительные ячейки заклинаний каждый день на вашем самом высоком круге ячеек заклинаний Жреца. Вы можете подготовить только заклинание *вред (harm)* (стр. 343) в этих ячейках, и количество ячеек равно 1 плюс ваш модификатор Харизмы.

ТАБЛИЦА 3-9: ЗАКЛИНАНИЯ ЖРЕЦА В ДЕНЬ

Ваш уровень	Заговоры	Круг заклинания									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	2*	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	3*	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	2*	—	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	3*	—	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	3	2*	—	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	3*	—	—	—	—	—	—	—
7	5	3	3	3	2*	—	—	—	—	—	—
8	5	3	3	3	3*	—	—	—	—	—	—
9	5	3	3	3	3	2*	—	—	—	—	—
10	5	3	3	3	3	3*	—	—	—	—	—
11	5	3	3	3	3	3	2*	—	—	—	—
12	5	3	3	3	3	3	3*	—	—	—	—
13	5	3	3	3	3	3	3	2*	—	—	—
14	5	3	3	3	3	3	3	3*	—	—	—
15	5	3	3	3	3	3	3	3	2*	—	—
16	5	3	3	3	3	3	3	3	3*	—	—
17	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2*	—
18	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3*	—
19	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†
20	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1*†

* - Ваша сакральная Купель дает вам дополнительные заклинания *исцеление (heal)* или *вред (harm)* этого круга. Это количество равно 1 + модификатор Харизмы.

† - Особенность Класа Чудотворное Заклинание (miraculous spell) предоставляет вам ячейку заклинания 10-го круга, которая работает немного иначе, чем другие ячейки заклинаний.

ДОКТРИНА DOCTRINE

Даже среди последователей одного и того же божества существует множество доктрин и верований, которые иногда сильно различаются между Жрецами. На 1-м уровне вы выбираете доктрину и получаете Первый Догмат и его первоначальные привилегии. В этой книге представлены доктрины Жреца-затворника (cloistered cleric) и Капеллана (warpriest).

Каждая доктрина дает вам начальные привилегии на 1-м уровне. На 3-м, 7-м, 11-м, 15-м и 19-м уровнях вы получаете привилегии, предоставляемые вашими вторым, третьим, четвертым, пятым и завершающим догматом соответственно.

ЖРЕЦ-ЗАТВОРНИК CLOISTERED CLERIC

Вы - жрец-затворник, сосредоточенный на сакральной магии и вашей связи с доменом вашего божества.

Первый Догмат (First Doctrine (1-й): Вы получаете Черту Класа Начальный Домен (Domain Initiate) (стр. 121).

Второй Догмат (Second Doctrine (3-й): Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости увеличивается до Эксперт.

Третий Догмат (Third Doctrine (7-й): Ваш ранг мастерства в бросках атаки сакральными заклинаниями и в СЛ Заклинаний увеличивается до Эксперт.

Четвертый Догмат (Fourth Doctrine (11-й)): Вы получаете ранг мастерства Эксперт во владении любимым оружием вашего божества. Когда вы критически преуспеваете в броске атаки, используя это оружие, вы применяете критический эффект специализации оружия; используйте свою СЛ сакральных заклинаний, если это необходимо.

Пятый Догмат (Fifth Doctrine (15-й)): Ваш ранг мастерства в бросках атаки сакральными заклинаниями и в СЛ Заклинаний увеличивается до Мастер.

Завершающий Догмат (Final Doctrine (19-й)): Ваш ранг мастерства в бросках атаки сакральными заклинаниями и в СЛ Заклинаний увеличивается до Легенда.

КАПЕЛЛАН WARPRIEST

Вы обучались в более воинственной деноминации вашей церкви, сосредоточившись как на заклинаниях, так и на воинском деле.

Первый Догмат (First Doctrine (1-й)): Вы Обучены в ношении легкой и средней брони и имеете ранг мастерства Эксперт в спасбросках Стойкости. Вы получаете общую Черту Блок Щитом (Shield Block) (стр. 266), реакцию на уменьшение урона с помощью щита. Если оружие вашего божества простое, вы получаете Черту Жреца Смертоносная Простота (Deadly Simplicity) (стр. 121). На 13-м уровне, если вы получаете Особенность Класа Сакральная Защита (divine defense), вы также получаете ранг мастерства Эксперт в ношении легкой и средней брони.

Второй Догмат (Second Doctrine (3-й)): Вы Обучены во владении боевым оружием.

Третий Догмат (Third Doctrine (7-й)): Вы получаете ранг мастерства Эксперт во владении любимым оружием вашего божества. Когда вы критически преуспеваете в броске атаки, используя это оружие, вы применяете критический эффект специализации оружия; используйте свою СЛ сакральных Заклинаний, если это необходимо.

Четвертый Догмат (Fourth Doctrine (11-й)): Ваш ранг мастерства в бросках атаки сакральными заклинаниями и в СЛ Заклинаний увеличивается до Эксперт.

Пятый Догмат (Fifth Doctrine (15-й)): Вы получаете ранг мастерства Мастер в спасбросках Стойкости. Успешный спасбросок Стойкости считается за критический успех.

Завершающий Догмат (Final Doctrine (19-й)): Ваш ранг мастерства в бросках атаки сакральными заклинаниями и в СЛ Заклинаний увеличивается до Мастер.

ЧЕРТЫ ЖРЕЦА CLERIC FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Класа Жрец. Они начинаются на странице 121.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете общую Черту. Общие Черты перечислены в Главе 5 и имеют атрибут «общая».

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ALERTNESS

5 УР

Вы всегда бдительны к опасностям вокруг вас. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Эксперта.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые последующие 4 уровня. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

РЕШИМОСТЬ RESOLVE

9 УР

Вы закалили свой разум вместе с непоколебимой решимостью. Ваш ранг мастерства в спасбросках Воли повышается до Мастера. Вы получаете критических успех вместо успеха в спасбросках Воли.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ LIGHTNING REFLEXES

11 УР

Ваши рефлекс молниеносны. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Эксперта.

САКРАЛЬНАЯ ЗАЩИТА DIVINE DEFENSE

13 УР

Ваше обучение и ваше божество защищают вас от вреда. Ваш ранг мастерства в бездоспешной защите повышается до Эксперта.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

13 УР

Вы научились наносить большие повреждения тем оружием, которым владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительных урона оружием и безоружными атаками, в которых вы являетесь Экспертом. Этот урон увеличивается до +3, Если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

ЧУДОТВОРНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ MIRACULOUS SPELL

19 УР

Вы возвышены своим божеством и способны сотворить чудо. Вы получаете одну ячейку заклинаний 10-го круга и можете подготовить сакральное заклинание в эту ячейку. Вы не можете использовать эту ячейку заклинаний для способностей, позволяющих вам творить заклинания без использования ячеек заклинаний или дающих вам больше ячеек заклинаний. Вы не получаете больше заклинаний 10-го круга по мере повышения уровня, хотя вы можете взять Черту Чудотворец (Maker Of Miracles), чтобы получить вторую ячейку.

ЧЕРТЫ ЖРЕЦА CLERIC FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Жреца, вы можете выбрать одну из следующих. Вы должны выполнить все необходимые условия, прежде чем взять Черту.

1 УРОВЕНЬ

СМЕРТОНОСНАЯ ПРОСТОТА DEADLY SIMPLICITY

ЧЕРТА 1

ЖРЕЦ

Требования: любимое оружие или безоружные атаки вашего божества относятся к простому оружию, Вы Обучены владению любимым оружием вашего божества.

Оружие вашего божества особенно смертоносно в ваших руках. Когда вы орудуете любимым оружием вашего божества, увеличьте размер урона от этого оружия на один шаг. Если любимым оружием вашего божества является безоружная атака (например, кулак, если вы поклоняетесь Илори) и его урон меньше d6, вместо этого увеличьте размер его урона до d6.

НАЧАЛЬНЫЙ ДОМЕН DOMAIN INITIATE

ЧЕРТА 1

ЖРЕЦ

Ваше божество дарует особое заклинание, связанное с его силой.

Выберите один домен, представляющий для вас особый интерес в рамках вашей религии — из списка в описании вашего божества. Вы получаете начальное заклинание домена - заклинание, уникальное для этого домена и недоступное другим Жрецам. Тема каждого домена и заклинания домена отображаются в таблице 8-2: «Домены» на странице 441.

Заклинание домена - это разновидность фокусного заклинания. Сотворение фокусного заклинания стоит 1 Пункт Фокуса, и вы начинаете с размера запаса фокуса равного 1 Пункту Фокуса. Вы пополняете свой запас фокуса во время ежедневных приготовлений, и вы можете восстановить 1 ПФ, потратив 10 минут на использование активности Перефокусировка, во время молитвы своему божеству или богослужения.

Фокусные заклинания автоматически повышаются до половины вашего уровня с округлением вверх. Фокусные заклинания не требуют ячеек заклинаний, и вы не можете творить их с помощью ячеек заклинаний. Некоторые Черты могут дать вам больше фокусных заклинаний и увеличить размер вашего запаса фокуса, хотя он никогда не может содержать более 3 ПФ. Полные правила по фокусным заклинаниям приведены на странице 300.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз, выбирая каждый раз другой домен и получая его заклинание домена.

ДЛАНЬ ВРЕДА HARMING HANDS

ЧЕРТА 1

ЖРЕЦ

Требования: Купель Вреда (harmful font)

Поражающая сила вашей негативной энергии растет. Когда вы творите *вред* (harm), вы бросаете d10-ые кости вместо d8-ых.

АЛАНЬ ИСЦЕЛЕНИЯ HEALING HANDS

ЧЕРТА 1

ЖРЕЦ

Требования: Купель Исцеления (healing font)

Ваша позитивная энергия становится еще более животворной и восстанавливающей. Когда вы творите *исцеление* (heal), вы бросаете d10-ые кости вместо d8-ых.

СВЯТАЯ КАРА HOLY CASTIGATION

ЧЕРТА 1

ЖРЕЦ

Требования: доброе мировоззрение (good alignment)

Вы объединяете сакральную энергию с позитивной энергией, чтобы нанести урон демонам, дьяволам и их злым сородичам. Заклинания *исцеления* (heal), которые вы творите, наносят урон исчадиям (fiends), как если бы они были нежитью.

НАСТИГАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЯ REACH SPELL ➡

ЧЕРТА 1

ЖРЕЦ КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Вы можете увеличить дистанцию своих заклинаний. Если следующее действие, которое вы используете, Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое имеет дистанцию, увеличьте дистанцию этого заклинания на 30 футов. Если обычно заклинание имеет дистанцию - касание, вы расширяете ее до 30 футов.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класса Жрец.

Метамагия (metamagic): Действия с атрибутом «метамагия» изменяют свойство ваших заклинаний. Эти действия обычно получают от метамагических Черт. Вы должны использовать метамагическое действие непосредственно перед тем, как Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое вы хотите изменить. Если вы используете какое-либо действие (включая свободное действие и реакцию), кроме Сотворения Заклинания, сразу после этого, вы теряете преимущества от метамагического действия. Любые дополнительные эффекты, добавляемые метамагическим действием, являются частью заклинания, а не самого метамагического действия.

2 УРОВЕНЬ

РАСШИРЕНИЕ ЗАГОВОРОВ CANTRIP EXPANSION

ЧЕРТА 2

ЖРЕЦ

Вы изучаете более широкий спектр заговоров. Вы можете готовить два дополнительных заговора каждый день.

СОВМЕСТНОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ COMMUNAL HEALING

ЧЕРТА 2

ЖРЕЦ ИСЦЕЛЕНИЕ ПОЗИТИВНЫЙ

Вы - проводник позитивной энергии, и когда вы направляете ее через себя, она исцеляет некоторые из ваших незначительных травм. Когда вы произносите заклинание *исцеление* (heal), чтобы исцелить одно существо, отличное от Вас, Вы восстанавливаете свои ПЗ, равные кругу заклинания *исцеления*.

НАНЕСЕНИЕ ЭМБЛЕМЫ EMBLAZON ARMAMENT

ЧЕРТА 2

ЖРЕЦ ИССЛЕДОВАНИЕ

Тщательно запечатлевая священный образ в физическом объекте, вы закаляете себя для битвы. Вы можете потратить 10 минут на то, чтобы изобразить символ вашего божества на оружии или щите. Эмблема не исчезает в течении 1 года, но если вы Наносите Эмблему (Emblazon Armament), любой символ, который вы ранее наносили на другой предмет, и любая эмблема, уже находящаяся на этом предмете, мгновенно исчезают. Этот предмет становится религиозным символом вашего божества и может использоваться в качестве сакрального фокусного предмета, пока священная эмблема на нем, он получает еще одно преимущество, определяемое типом предмета. Это преимущество относится только к последователям божества, которое символизирует эмблема.

- **Щит:** Щит получает статусный бонус +1 к своей Твердости (Hardness). (Это приводит к тому, что он уменьшает больший урон с помощью реакции Блок Щитом (Shield Block);
- **Оружие:** Владелец получает статусный бонус +1 к броскам урона.

ВЫТЯНУТЬ ЖИЗНЬ SAP LIFE

ЧЕРТА 2

ЖРЕЦ ИСЦЕЛЕНИЕ

Вы вытягиваете жизненную силу из своих врагов, чтобы залечить свои собственные раны. Когда вы произносите заклинание *вред* (harm) и наносите урон хотя бы одному живому существу, вы восстанавливаете свои ПЗ, равные кругу вашего заклинания *вред*. Если вы не живое существо, вы не получите никакой пользы от этой Черты.

ИЗГНАТЬ НЕЖИТЬ TURN UNDEAD

ЧЕРТА 2

ЖРЕЦ

Нежить, пострадавшая от вашей позитивной энергии, может броситься в бегство, попукаяемая врожденным отвращением к силе, противоположной их сути. Когда вы используете заклинание *исцеление* для повреждения нежити, каждая нежить вашего уровня или ниже, которая критически проваливает базовый спасбросок Стойкости, получает состояние «бежит» (fleeing) на 1 раунд.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ КУПЕЛЬ VERSATILE FONT

ЧЕРТА 2

ЖРЕЦ

Требования: Купель Вреда (harmful font) или Купель Исцеления (healing font), божество, позволяющее жрецам иметь обе Купели. Исследуя аспекты своего божества, вы выходите за пределы ограничений на исцеление или причинение вреда. Вы можете подготовить либо *вред*, либо *исцеление* в ячейках заклинаний, полученных от Купели Вреда или Купели Исцеления.

4 УРОВЕНЬ

ИСТОЧНИК ПОРАЖЕНИЯ CHANNEL SMITE ➡

ЧЕРТА 4

ЖРЕЦ САКРАЛЬНАЯ НЕКРОМАНТИЯ

Требования: Купель Вреда (harmful font) или Купель Исцеления (healing font);

Стоимость: трата заклинания *вред* или *исцеление*

Вы обрушиваете разрушительную силу позитивной или негативной энергии через атаку ближнего боя на вашего врага. Совершите Удар (Strike) ближнего боя и добавьте урон от заклинания к урону от Удара. Это урон негативной энергии, если вы потратили заклинание *вред*, или урон позитивной энергии, если вы потратили заклинание *исцеление*.

Заклинание расходуется без какого-либо эффекта, если ваш Удар терпит неудачу или попадает в существо, которое не подвержено урону этим типом энергии (например, если вы ударили не-нежить заклинанием *исцеление*).

УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ COMMAND UNDEAD ➡

ЧЕРТА 4

ЖРЕЦ КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Требования: Купель Вреда (harmful font), злое мировоззрение (evil alignment)

Вы захватываете одушевляющую силу внутри нежити и подчиняете ее своей воле. Если следующее ваше действие, сотворение заклинания *вред* на одно из существ нежити, вы трансформируете эффекты этого заклинания. Вместо обычных последствий *вреда* цель получает состояние «под управлением» (controlled) вами, если его уровень равен или ниже вашего текущего уровня уменьшенного на 3. Он может выполнить спасбросок Воли, чтобы противостоять вашему контролю. Если цель уже находится под чьей-то командой, управляющее существо также проходит спасбросок, и нежить реагирует на лучший результат.

Критический успех: Цель остается незатронутой эффектом и временно невосприимчива в течение 24 часов.

Успех: Цель остается незатронутой эффектом.

Провал: Нежить становится миньоном под вашим контролем. Заклинание длится 1 минуту, но оно отменяется, если вы или ваш союзник атакуете нежить-миньона.

Критический провал: Эффект провала, но продолжительность составляет 1 час.

НАПРАВЛЯЕМЫЙ ИСТОЧНИК DIRECTED CHANNEL

ЧЕРТА 4

ЖРЕЦ

Вы можете формировать энергию более направленно и более протяженно. Когда вы творите версию заклинания *вред* или *исцеление*, которая имеет область, вы можете сделать ее в виде 60-футового конуса, вместо 30-футовой эманации.

УЛУЧШЕННОЕ СОВМЕСТНОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ IMPROVED COMMUNAL HEALING

ЧЕРТА 4

ЖРЕЦ

Требования: Совместное Исцеление (Communal Healing)

Вы можете направить избыток энергии вовне, чтобы принести пользу союзнику. Вы можете предоставить ПЗ, которые вы бы восстановили от Совместного Исцеления (Communal Healing), любому существу в пределах действия вашего заклинания *исцеление* вместо себя. Вы также можете использовать Совместное Исцеление (Communal Healing), когда вы творите заклинание *исцеление* только на себя, но в этом случае, вы должны предоставить дополнительное исцеление кому-то еще, кроме себя.

НЕКРОТИЧЕСКАЯ ИНФУЗИЯ NECROTIC INFUSION ➡

ЧЕРТА 4

ЖРЕЦ КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Требования: Купель Вреда (harmful font), злое мировоззрение (evil alignment)

Вы вливаете негативную энергию в своего миньона-нежить, чтобы усилить его атаки. Если следующее действие, Сотворить Заклинание *вред*, чтобы восстановить ПЗ одному существу нежити, цель приобретает возможность нанести дополнительный урон 1d6 негативной энергии, своим оружием ближнего боя и безоружными атаками до конца своего следующего хода.

Если заклинание *вред* имеет 5-й круг и выше, то этот урон увеличивается до 2d6, а с 8-го круга урон увеличивается до 3d6.

КОНТРОЛЬ НЕЖИТИ

Контролируемая нежить приобретает атрибут «миньон» (minion). Миньоны могут использовать 2 действия за ход и не могут использовать реакции. Миньон действует на вашем ходу в бою, когда вы проводите действие, чтобы дать ему вербальные команды (это действие имеет атрибуты «слух» и «концентрация»). Если не дано никаких команд, миньоны-нежить не используют никаких действий, кроме как защитить себя или избежать очевидного вреда. Если оставить без присмотра хотя бы на 1 минуту, неразумные миньоны-нежить не действуют, а разумные действуют так, как им заблагорассудится. Вы не можете иметь более четырех миньонов-нежити одновременно.

6 УРОВЕНЬ

НИЗВЕРЖЕНИЕ CAST DOWN ➡

ЧЕРТА 6

ЖРЕЦ **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Требования: Купель Вреда (harmful font) или Купель Исцеления (healing font)

Одна только сила вашей веры может заставить врага рухнуть. Если следующее действие, Сотворить Заклинание *вред* или *исцеление*, чтобы нанести урон одному существу, цель сбивается с ног (knocked prone), если она получает какой-либо урон от заклинания. Если цель критически проваливает свой спасбросок против заклинания, она также получает 10 –футовый статусный штраф к своей Скорости в течение 1 минуты.

САКРАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ DIVINE WEAPON ➡

ЧЕРТА 6

ЖРЕЦ

Частота: Один раз за ход;

Триггер: Вы заканчиваете произносить заклинание, используя одну из ваших ячеек сакральных заклинаний в ваш ход

Вы вливаете остаточную энергию заклинания в оружие, которым владеете. До конца вашего хода оружие наносит дополнительный силовой урон (force damage) 1d4. Вместо этого вы можете нанести дополнительный урон 1d6 с атрибутом мировоззрения, который соответствует одному из составляющих мировоззрения вашего божества. Согласно правилам по урону с типом мировоззрения, это может повредить только существам противоположного мировоззрения.

ВЫБОРОЧНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ SELECTIVE ENERGY

ЧЕРТА 6

ЖРЕЦ

Призывая сакральную силу, вы можете предотвратить некоторым врагам получить выгоду, а некоторым союзникам -пострадать. Когда вы творите версию заклинания *вред* или *исцеление*, обладающую областью эффекта, вы можете объявить количество существ, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1), которых не коснется заклинание, находящихся в области эффекта.

ПРИМЕР ЖРЕЦА

ГОЗРЕИТ GOZREN

Следуя за ветром и волнами, вы защищаете красоту природы во всех ее проявлениях.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдавайте приоритет Мудрости и Силе. Харизма усиливает вашу сакральную Купель Исцеления.

НАВЫКИ

Атлетика, Природа, Религия, Выживание

БОЖЕСТВО

Гозрей (Gozreh) (мировоззрение: ПН (LN)); сакральная Купель: Исцеления)

ДОКТРИНА DOCTRINE

Капеллан (Warpriest)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Начальный Домен (Domain Initiate) (вода (water), 1-й), Сакральное Оружие (Divine Weapon) (6-й)

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

1 УРОВЕНЬ: *порыв ветра* (gust of wind), *святилище* (sanctuary), *исцеление* (heal) от сакральной Купели;

ЗАГОВОРЫ: *обнаружение магии* (detect magic), *определение направления* (know direction), *свет* (light), *сообщение* (message), *щит* (shield)

УСТОЙЧИВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ STEADY SPELLCASTING ЧЕРТА 6

ЖРЕЦ

Вы обладаете уверенной техникой сотворения заклинаний и вам на так-то легко в этом помешать. Если вражеская реакция нарушит ваше заклинательное действие, пройдите фиксированную проверку со СЛ 15. В случае успеха, ваше действие не будет прервано.

8 УРОВЕНЬ

ПРОДВИНУТЫЙ ДОМЕН ADVANCED DOMAIN

ЧЕРТА 8

ЖРЕЦ

Требования: Начальный Домен (Domain Initiate)

Ваши аскезы или молитвы открыли более глубокие тайны домена вашего божества. Вы получаете продвинутое заклинание домена от одного из ваших доменов (как указано в Таблице 8-2: Домены, на странице 441).

Увеличьте количество Пунктов Фокуса вашего запаса фокуса на 1.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Каждый раз вы должны выбрать другое продвинутое заклинание домена из домена, для которого у вас есть начальное заклинание домена.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ОРУЖИЯ ALIGN ARMAMENT ➡ ЧЕРТА 8

ЖРЕЦ **САКРАЛЬНАЯ** **ЭВОКАЦИЯ**

Требования: хаотичное, злое, доброе или принципиальное божество (chaotic, evil, good, or lawful deity);

Частота: один раз в раунд

Вы приводите оружие в метафизическое соответствие с вероучением вашего божества. Когда вы выбираете эту Черту, выберите хаотичный, злой, добрый или принципиальный атрибут. Ваш выбор должен соответствовать одному из составляющих мировоззрений вашего божества. Это действие имеет атрибут, соответствующий выбранному компоненту мировоззрения.

Когда вы используете это действие, вы касаетесь оружия. На 1 раунд это оружие наносит дополнительный урон 1d6 выбранного типа, существам противоположного мировоззрения. Например, если вы выберете добро, то оружие нанесет дополнительный 1d6 урон от добра злым существам. Если вы снова используете Мировоззрение Оружия (Align Armament), любое, ранее подвергнутое вами этой процедуре оружие, потеряет свой дополнительный урон.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту во второй раз, выбрав второй компонент мировоззрения вашего божества. При использовании Мировоззрения Оружия

можно выбрать любой из этих компонентов мировоззрения.

НАПРАВЛЕННАЯ ПОМОЩЬ CHanneled Succor

ЧЕРТА 8

ЖРЕЦ

Требования: Купель Исцеления (healing font)

Вы можете устранить состояния с помощью божественной благодати. Вы можете пожертвовать одним заклинанием *исцеление*, которое вы подготовили в своих дополнительных ячейках от Купели Исцеления, чтобы вместо этого сотворить одно из следующих заклинаний: *снять проклятие* (remove curse), *удалить болезнь* (remove disease), *снять паралич* (remove paralysis) или *восстановление* (restoration). Заклинание усиливается до того же круга, что и заклинание *исцеление*, которым вы пожертвовали.

КРЕМАЦИЯ НЕЖИТИ CREMATE UNDEAD

ЧЕРТА 8

ЖРЕЦ

Ваша позитивная энергия поджигает нежить. Когда вы используете заклинание *исцеление* для повреждения нежити, каждая нежить, которая получает урон, также получает продолжительный урон от огня, равный кругу заклинания.

ЭМБЛЕМА ЭНЕРГИИ EMBLAZON ENERGY

ЧЕРТА 8

ЖРЕЦ

Требования: Нанесение Эмблемы (Emblazon Armament)

С помощью элементарных сил вы делаете ваши эмблемы более мощными. Когда вы Наносите Эмблему (Emblazon Armament) на оружие, вы можете выбрать один из следующих эффектов вместо эффектов, перечисленных в той Черте. Эти эффекты имеют те же ограничения, что и базовые параметры.

- **Щит:** Выберите кислоту, холод, электричество, огонь или звук. Обладатель получает ситуативный бонус щита к спасброскам против этого типа урона и может использовать Блок Щитом (Shield Block) против урона этого типа. Щит также получает Сопротивление этому типу урона, равное половине вашего уровня, если у вас есть заклинание домена с атрибутом, соответствующим этому типу (например, огонь);
- **Оружие:** Выберите кислоту, холод, электричество, огонь или звук. Оружие наносит дополнительный урон 1d4 такого типа. Увеличьте этот дополнительный урон до 1d6, если у вас есть заклинание домена с атрибутом, соответствующим этому типу (например, огонь).

10 УРОВЕНЬ

КАРАЮЩЕЕ ОРУЖИЕ CASTIGATING WEAPON

ЧЕРТА 10

ЖРЕЦ

Требования: Святая Кара (Holy Castigation)

Карающая сила божества укрепляет ваше тело, чтобы вы могли сокрушить нечистую силу. После того, как вы нанесете урон исчадию (fiend) с помощью заклинания *исцеление*, ваше оружие или безоружные Удары (Strikes) наносят дополнительный добрый урон исчадию (fiend), равный половине уровня заклинания *исцеление* до конца вашего следующего хода. Это складывается с любым добрым уроном, который уже наносит оружие (например, от *святой руны* (holy rune)).

ГЕРОИЧЕСКОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ HEROIC RECOVERY ➡

ЧЕРТА 10

ЖРЕЦ КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Требования: Купель Исцеления, доброе мировоззрение (healing font, good alignment)

Восстанавливающая сила вашего заклинания *исцеление* воодушевляет пациента. Если следующее действие, которое вы используете, - это Сотворить Заклинание *исцеление*, нацеленное на одно живое существо, и цель восстанавливает ПЗ от заклинания, она также получает три бонуса до конца своего следующего хода: статусный бонус +5 футов к своей Скорости, статусный бонус +1 к броскам атаки и статусный бонус +1 к броскам урона.

УЛУЧШЕННОЕ УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ IMPROVED COMMAND UNDEAD

ЧЕРТА 10

ЖРЕЦ

Требования: Управление Нежитью (Command Undead), Купель Вреда (harmful font), злое мировоззрение

Нежить практически не способна сопротивляться вашим командам. Когда вы используете Управление Нежитью (Command Undead), если успешный спасбросок нежити против вашей команды не является критическим, это существо становится вашим миньоном на 1 раунд. Если нежить провалила спасбросок, существо в вашей власти на 10 минут. Если оно критически проваливает спасбросок, то становится вашим миньоном-нежитью на 24 часа.

БОЖЕСТВЕННОЕ УКРЕПЛЕНИЕ REPLENISHMENT OF WAR

ЧЕРТА 10

ЖРЕЦ

Требования: Эксперт во владении любимым оружием вашего божества

Сражаясь с врагами, вы получаете благоволение и защиту от своего божества. Когда вы наносите урон существу Ударом (Strike), используя любимое оружие вашего божества, вы получаете количество временных ПЗ, равное половине вашего уровня, или равное вашему уровню, если Удар (Strike) был критическим. Эти временные ПЗ длятся до начала вашего следующего хода.

12 УРОВЕНЬ

ЗАЩИТНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ DEFENSIVE RECOVERY ➔

ЧЕРТА 12

ЖРЕЦ КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Требования: Купель Вреда (harmful font) или Купель Исцеления (healing font)

Ваша вера обеспечивает временную защиту в дополнение к лечению. Если ваше следующее действие, Сотворение Заклинания *вред* или *исцеление* одной цели, и цель восстанавливает ПЗ от заклинания, она также получает статусный бонус +2 к КБ и спасброскам на 1 раунд.

ПРИМЕР ЖРЕЦА

ФАРАЗМИТ PHARASMIN

*Будучи последователем
Владычицы Могил, вы почитаете
святость как жизни, так и
смерти.*

ПАРАМЕТРЫ ХАРАКТЕРИСТИК

Ставьте во главу угла Мудрость, а на второе место, Харизму, чтобы максимально улучшить свою способность исцеления и помочь вам распространять слово своей веры.

НАВЫКИ

Дипломатия, Медицина,
Оккультизм, Религия

БОЖЕСТВО

Фаразма (Pharasma)
(мировоззрение: Н (N); сакральная
Купель: Исцеления)

ДОКТРИНА DOCTRINE

Жрец-затворник (Cloistered cleric)
(домен смерти (death))

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Изгнать Нежить (Turn Undead (2-й), Выборочное Воздействие (Selective Energy (6-й))

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

1 УРОВЕНЬ: *страх (fear), ментальная связь (mindlink), исцеление (heal)* от сакральной Купели;

ЗАГОВОРЫ: *обнаружение магии (detect magic), разрушение нежити (disrupt undead), ступор (daze), свет (light), стабилизация (stabilize)*

ФОКУС ДОМЕНА DOMAIN FOCUS

ЧЕРТА 12

ЖРЕЦ

Требования: одно или более заклинаний домена

Ваша преданность домену вашего божества становится все больше, как и сила, дарованная вам. Если вы потратили по крайней мере 2 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 2 ПФ при Перефокусировке вместо 1.

ЭМБЛЕМА АНТИМАГИИ EMBLAZON ANTIMAGIC

ЧЕРТА 12

ЖРЕЦ

Требования: Нанесение Эмблемы (Emblazon Armament)

Эмблема вашего божества защищает от атакующей магии. Когда вы Наносите Эмблему (Emblazon Armament) на оружие, вы можете выбрать один из следующих эффектов вместо эффектов, перечисленных в той Черте. Эти эффекты имеют те же ограничения, что и базовые параметры.

- **Щит:** Когда владелец поднял щит, он получает ситуативный бонус от щита к спасброскам против магии, и он может использовать Блок Щитом (Shield Block) против урона от заклинаний своих врагов;
- **Оружие:** Когда владелец оружия наносит критическое попадание этим оружием, он может попытаться противодействовать заклинанию (counteract a spell) на своей цели, используя половину своего уровня с округлением вверх, в качестве уровня противодействия. Если он попытается это сделать, эмблема немедленно исчезнет.

ОБЩЕЕ УКРЕПЛЕНИЕ SHARED REPLENISHMENT

ЧЕРТА 12

ЖРЕЦ

Требования: Божественное Укрепление (Replenishment of War)

Когда ваше божество благословляет ваши военные действия, вы можете передать эту милость своим союзникам. Вы можете предоставить временные ПЗ от Божественного Укрепления (Replenishment of War) союзнику в пределах 10 футов вместо того, чтобы получить их самостоятельно. Вы можете каждый раз предоставлять эти временные ПЗ другому союзнику, что означает, что вы можете предоставить их нескольким существам за один ход.

14 УРОВЕНЬ

ЗАЩИТА БОЖЕСТВА DEITY'S PROTECTION

ЧЕРТА 14

ЖРЕЦ

Требования: Продвинутый Домен (Advanced Domain)

Когда вы призываете силу вашего божества, чтобы исполнить суть его домена, вы получаете защиту от божества. После того, как вы произнесли заклинание домена, вы получаете Сопротивление ко всему урону до начала вашего следующего хода. Количество Сопротивления равно кругу наложенного вами заклинания домена.

ПРОДЛЕННОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ ВООРУЖЕНИЯ EXTEND ARMAMENT ALIGNMENT

ЧЕРТА 14

ЖРЕЦ

Требования: Мировоззрение Вооружения (Align Armament)

Мировоззрение, которое вы накладываете на оружие, длится гораздо дольше. Продолжительность эффекта Мировоззрение Вооружения (Align Armament) увеличивается до 1 минуты.

ДОСТУПНЫЙ ИСТОЧНИК FAST CHANNEL

ЧЕРТА 14

ЖРЕЦ

Требования: Купель Вреда (harmful font) или Купель Исцеления (healing font)

Божественная сила всегда вам доступна, она быстро откликается на ваш зов. Когда вы наносите *вред* или *исцеляете*, тратя 2 действия, вы можете получить эффекты заклинания версии на 3-действия, вместо версии на 2-действия.

Вы можете применить это к заклинанию *вред*, если у вас есть Купель Вреда, или *исцеление*, если у вас есть Купель Исцеления (или и к тому, и другому, если у вас есть Универсальная Купель (Versatile Font)).

БЫСТРОЕ ИЗГНАНИЕ SWIFT BANISHMENT ↻

ЧЕРТА 14

ЖРЕЦ

Триггер: Вы критически нанесли урон существу, которое не находится на своем родном Плане;

Условия: У вас есть подготовленное заклинание *изгнание* (*banishment*)

Сила вашего удара отправляет вашу жертву обратно на ее родной План. Вы тратите подготовленное вами заклинание *изгнание* (*banishment*), воздействуя на существо, которому вы нанесли критический урон, без необходимости творить заклинание. Существо может попытаться сопротивляться заклинанию по обычным правилам.

16 УРОВЕНЬ

ВЕЧНАЯ ОТПОВЕДЬ ETERNAL BANE

ЧЕРТА 16

ЖРЕЦ

Требования: Злое мировоззрение

Жизнь во зле сделала вас связующим звеном для мерзкой силы вашего божества. Вы постоянно окружены эффектом заклинания *отповедь* (*bane*) с кругом заклинания, равным половине вашего уровня (с округлением вверх). Радиус действия - 15 футов, и вы не можете его увеличить. Вы можете отменить заклинание; если вы это сделаете, оно автоматически вернется через 1 минуту.

ВЕЧНОЕ БЛАГОСЛОВЕНИЕ ETERNAL BLESSING

ЧЕРТА 16

ЖРЕЦ

Требования: Доброе мировоззрение

Ваши добрые дела принесли вам милость вашего божества бессрочно. Вы постоянно окружены эффектом заклинания *благословение* (*bless*) с кругом заклинания, равным половине вашего уровня (с округлением вверх). Радиус действия - 15 футов, и вы не можете его увеличить. Вы можете отменить заклинание; если вы это сделаете, оно автоматически вернется через 1 минуту.

ВОЗВРАЩАЮЩИЙ К ЖИЗНИ RESURRECTIONIST

ЧЕРТА 16

ЖРЕЦ

Вы можете заставить существо, которое вы возвращаете с порога смерти, восстать и продолжать исцеление. Когда вы восстанавливаете ПЗ существу, в состоянии «при смерти» или возвращаете мертвое существо к жизни и восстанавливаете его ПЗ, вы даете этому существу способность Быстрое Исцеление (fast healing) 5 в течение 1 минуты. Это Быстрое Исцеление (fast healing) заканчивается, если существо потеряет сознание (unconscious).

18 УРОВЕНЬ

ИСТОЧНИК ДОМЕНА DOMAIN WELLSPRING

ЧЕРТА 18

ЖРЕЦ

Требования: Фокус Домена (Domain Focus)

Интенсивность вашей фокусировки растет от усилий, которые вы вложили в свои домены. Если вы потратили по крайней мере 3 ПФ с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 3 ПФ при Перефокусировке вместо 1.

ЭХО-ИСТОЧНИК ECHOING CHANNEL ↻

ЧЕРТА 18

ЖРЕЦ КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Когда вы притягиваете позитивную или негативную энергию, вы также создаете небольшой запас этой энергии. Если следующее действие, которое вы используете, Сотворить Заклинание *вред* или *исцеление* на 2 действия, чтобы исцелить или нанести урон одному существу, выберите одно дополнительное существо, расположенное рядом с вами или целью. Цельтесь в это существо версией на 1 действие того же заклинания. Это заклинание того же круга, что и заклинание *вреда* или *исцеления* на 2 действия, которое вы творите, и не тратит ячеек заклинания.

УЛУЧШЕННОЕ БЫСТРОЕ ИЗГНАНИЕ IMPROVED SWIFT BANISHMENT

ЧЕРТА 18

ЖРЕЦ

Требования: Быстрое Изгнание (Swift Banishment)

Вы легко изгоняете тварей своим оружием. Вы можете использовать Быстрое Изгнание (Swift Banishment) до тех пор, пока у вас есть ячейка для заклинаний 5-го круга или выше, даже если вы не подготовили *изгнание* (*banishment*). Вы должны пожертвовать подготовленным заклинанием 5-го круга или выше, и эффект *изгнания*, который вы создаете, повышается до круга этого заклинания. Ваше оружие служит особым материальным компонентом *изгнания*, заставляя цель принять штраф - 2, при проведении спасброска от любого *изгнания*, которое вы сотворите, используя Быстрое Изгнание.

20 УРОВЕНЬ

ГЛАС БОЖИЙ AVATAR'S AUDIENCE

ЧЕРТА 20

ЖРЕЦ

Ваше самоотверженное служение сделало вас младшим глашатаем вашего божества, что дает вам определенные привилегии. Во-первых, любое существо, с которым вы сталкиваетесь, инстинктивно знает, что вы говорите от имени своего божества. Во-вторых, если вы проводите ритуал *беседа (commune)*, чтобы связаться со своим божеством, вам не нужно затрачивать никаких ресурсов, и вы автоматически получаете критический успех. В-третьих, один раз в день вы можете творить *вознесение (plane shift)* как сакральное врожденное заклинание, но только для того, чтобы отправиться в царство вашего божества. Когда вы творите его таким образом, его время сотворения составляет 1 минуту, ваш религиозный символ является достаточным планарным камертоном для этого заклинания, и вы появляетесь именно там, где хотите оказаться. Если вы находитесь в царстве вашего божества с помощью этого заклинания, вы можете вернуться к месту, которое вы оставили, сотворив его, проведя одно действие с атрибутами «концентрация» и «сакральное».

ЧУДОТВОРЕЦ MAKER OF MIRACLES

ЧЕРТА 20

ЖРЕЦ

Требования: Чудотворное Заклинание (miraculous spell)

Вы - проводник истинно божественной силы. Вы получаете дополнительную ячейку заклинаний 10-го круга.

ИСТОЧНИК МЕТАМАГИИ METAMAGIC CHANNEL

ЧЕРТА 20

ЖРЕЦ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Глубокое понимание божественных откровений в природе витальной сущности позволяет вам свободно манипулировать эффектами вашей позитивной или негативной энергии. Используйте 1 метамагическое действие, которое вы можете выполнить, обычно занимающее 1 действие и может быть применено к заклинанию *вреда* или *исцеления*. Действие этой Черты распространяется только на заклинания *вреда* или *исцеления*.



МОНАХ MONK

Сила ваших ударов проистекает из вашего разума и духа. Вы ищете совершенство, превращая свое тело в идеальный инструмент, а свой разум в бастион безграничной мудрости. Вы — могучий боец, славящийся своими непревзойденными навыками рукопашного боя и стойками, дарующими вам уникальные движения. Хоть и желание полностью овладеть множествами боевых стилей не прекращает беречь вашу душу, вы также наслаждаетесь размышлением на философские темы и открытием новых путей достижения покоя и просветления.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

СИЛА или ЛОВКОСТЬ

На 1-ом уровне ваш Класс предоставляет повышение Характеристики Сила или Ловкость, на ваш выбор

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

10 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Обучены в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Эксперт в Стойкости

Эксперт в Рефлексах

Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Навыках, количество которых равно 4 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Не Обучены в ношении всех видов брони

Эксперт в бездоспешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в СЛ Класса Монах

ВО ВРЕМЯ БОВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы стремглав бросаетесь в самое пекло, уклоняясь или перепрыгивая препятствия с грацией акробата. Вы уничтожаете противников шквалом атак, используя собственные кулаки или особое оружие, которые вы освоили во время своих тренировок в монастыре. Стойки позволяют вам менять стиль ведения боя, подстраиваясь под ситуацию, а умение направлять энергию Ки даруют вам сверхъестественные способности, такие как возможность лечить себя усилием воли или парить по воздуху.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Ваша наблюдательность позволяет вам различать ложь, а ваши философские учения позволяют вам найти выход из любой ситуации.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы залезаете на стены, уворачиваетесь от ловушек, преодолеваете препятствия и перепрыгиваете через ямы. Вы обычно держитесь вне группы, чтобы быть готовым к защите наиболее уязвимых членов вашего отряда, хоть вы так же и в состоянии высматривать опасности или передвигаться скрытно.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы усердно тренируетесь, питаетесь здоровой пищей, медитируете и изучаете различные философские течения. Также, возможно, вы освоите какое-нибудь ремесло, которым вы непременно постараетесь овладеть в совершенстве.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Соблюдаете режим физических тренировок и медитаций;
- Встречаете трудности спокойно и рассудительно, никогда не поддаваясь панике и не впадая в отчаянье;
- Ищете пути для улучшения себя в будущем, но при этом оставаясь в мире с собой сегодняшним.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Восхищаются вашей физической подготовкой;
- Думают, что вы слишком скованы, учитывая все ваши обеты и догмы;
- Приходят к вам за философским наставлением.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Монах. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-13: ПРОДВИЖЕНИЕ МОНАХА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, Шквал Ударов (Flurry of Blows), Могучие Кулаки (Powerful Fist), Черта Монаха
2	Черта Монаха, Черта Навыка
3	Магические Удары (Mystic Strikes), Невероятная Скорость (Incredible Movement) +10 футов, Общая Черта, повышение Навыка
4	Черта Монаха, Черта Навыка
5	Удары Эксперта (Expert Strikes), Бдительность (Alertness), повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка
6	Черта Монаха, Черта Навыка
7	Невероятная Скорость (Incredible Movement) +15 футов, Оружейная Специализация (weapon specialization), Общая Черта, повышение Навыка, Путь к Совершенству (Path To Perfection)
8	Черта Монаха, Черта Навыка
9	Стальной Кулак (Metal Strikes), Монах-Эксперт (Monk Expertise), Черта Наследия, повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Монаха, Черта Навыка
11	Невероятная Скорость (Incredible Movement) +20 футов, Второй Путь к Совершенству (Second Path To Perfection), Общая Черта, повышение Навыка
12	Черта Монаха, Черта Навыка
13	Черта Наследия, повышение Навыка, Грациозное Мастерство (Graceful Mastery), Удары Мастера (Master Strikes)
14	Черта Монаха, Черта Навыка
15	Невероятная Скорость (Incredible Movement) +25 футов, Третий Путь к Совершенству (Third Path To Perfection), Превосходная Оружейная Специализация (greater weapon specialization), повышение Характеристики, Общая Черта, повышение Навыка
16	Черта Монаха, Черта Навыка
17	Адамантиновый Кулак (Adamantine Strikes), Грациозная Легенда (Graceful Legend), Черта Наследия, повышение Навыка
18	Черта Монаха, Черта Навыка
19	Общая Черта, Невероятная Скорость (Incredible Movement) +30 футов, Совершенная Форма (Perfected Form), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Монаха, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания этого Класса.

ШКВАЛ УДАРОВ FLURRY OF BLOWS

Вы можете быстро атаковать своими кулаками, ногами, локтями, коленями и другими безоружными атаками. Вы получаете действие Шквал Ударов.

ШКВАЛ УДАРОВ FLURRY OF BLOWS ➡

ДЕЙСТВИЕ

ИЗНУРЯЮЩИЙ МОНАХ

Совершите два безоружных Удара (Strikes). Если оба Удара попадают по одному и тому же существу, сложите урон от обоих Ударов и примените любые имеющиеся Уязвимости (weaknesses) и Сопротивления (resistances). Штраф за многократную атаку (multiple attack penalty) применяется к этим атакам как обычно. Т.к. Шквал Ударов имеет атрибут «изнуряющее» (flourish), вы можете применить это действие только раз за ход.

ЧЕРТЫ МОНАХА MONK FEATS

На 1-ом уровне и каждый последующий четный уровень вы получаете Черту Класа Монах.

МОГУЧИЕ КУЛАКИ POWERFUL FIST

Ваши кулаки — смертоносное оружие. Кость урона ваших кулаков увеличивается с 1d4 до 1d6. Большинство получает ситуативный штраф -2, когда пытаются наносить смертельные удары несмертельными (nonlethal) безоружными атаками, так как им сложно наносить удары со смертоносной силой. Вы не получаете данного штрафа, когда совершаете смертельные атаки своими кулаками или другими безоружными атаками.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

НЕВЕРОЯТНАЯ СКОРОСТЬ INCREDIBLE MOVEMENT

3 УР

Вы двигаетесь словно ветер. Вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости, когда не носите доспехов. Этот бонус увеличивается на 5 футов за каждые ваши 4 уровня после 3-его.

МАГИЧЕСКИЕ УДАРЫ MYSTIC STRIKES

3 УР

Фокусируя свою волю в своём теле, вы наполняете его мистической силой. Ваши безоружные атаки становятся магическими, что позволяет им преодолевать сопротивление к не магическим атакам. Однако вам всё ещё нужно иметь предмет - *бинты сокрушительных ударов* (handwraps of mighty blows), чтобы получать бонус предмета к броскам атаки или увеличивать количество костей урона ваших безоружных атак.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ALERTNESS

5 УР

Вы всегда бдительны к опасностям вокруг вас. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Эксперта.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые последующие 4 уровня. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

УДАРЫ ЭКСПЕРТА EXPERT STRIKES

5 УР

Ваша практика боевых искусств позволила теперь превзойти свое прежнее мастерство. Ваш ранг мастерства в безоружных атаках и простом оружии повышается до Эксперта.

ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ PATH TO PERFECTION

7 УР

Ваши труды на пути к просветлению дали свои плоды. Выберите спасбросок Стойкости, Рефлексов или Воли. Ваш ранг мастерства в данном спасброске увеличивается до Мастера. Когда вы получаете успех при спасброске выбранного типа, он считается критическим успехом вместо этого.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

7 УР

Вы научились наносить больше повреждений тем оружием, с которым лучше всего обращаетесь. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атакам, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

СТАЛЬНОЙ КУЛАК METAL STRIKES

9 УР

Вы можете настроить своё тело таким образом, чтобы иметь возможность усиливать свои безоружные атаки мистической силой редких металлов. Ваши безоружные атаки получают атрибуты «холодное железо» (cold iron) и «серебро» (silver). Это позволяет вам наносить дополнительный урон различным сверхъестественным существам, например демонам, дьяволам и феям.

МОНАХ-ЭКСПЕРТ MONK EXPERTISE

9 УР

Ваш ранг мастерства в СЛ Класа Монах повышается до Эксперта. Если у вас есть заклинания Ки, ваш ранг мастерства в атаках заклинаниями и СЛ Заклинаний магической традиции, которую вы используете для заклинаний Ки, повышается до Эксперта.

ВТОРОЙ ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ SECOND PATH TO PERFECTION

11 УР

Вы научились совершенствоваться после каждого успеха. Выберите спасбросок, отличный от того, что вы выбрали для Пути к Совершенству (Path To Perfection). Ваш ранг мастерства в данном спасброске увеличивается до Мастера. Когда вы получаете успех при спасброске выбранного типа, он считается критическим успехом вместо этого.

ГРАЦИОЗНОЕ МАСТЕРСТВО GRACEFUL MASTERY

13 УР

Находясь в постоянном грациозном движении, вы передвигаетесь по полю боя, избегая и отклоняя вражеские удары. Ваш ранг мастерства в бездоспешной защите увеличивается до Мастера.

УДАРЫ МАСТЕРА MASTER STRIKES

13 УР

Вы отточили навыки использования своего тела в качестве смертоносного оружия. Ваш ранг мастерства в безоружных атаках и простом оружии повышается до Мастера.

ПРЕВОСХОДНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ GREATER WEAPON SPECIALIZATION

15 УР

Ваш дополнительный урон от оружейной специализации увеличивается до +4 для оружия и безоружных атак, в которых вы являетесь Экспертом, до +6 если вы являетесь Мастером и до +8 если вы являетесь Легендой.

ТРЕТИЙ ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ THIRD PATH TO PERFECTION

15 УР

Вы достигли серьезного прогресса в ваших поисках просветления. Выберите один из спасбросков, выбранных вами для Пути к Совершенству (Path To Perfection) или Второго Пути к Совершенству (Second Path To Perfection). Ваш ранг мастерства в данном спасброске увеличивается до Легенды. Когда вы получаете критический провал при спасброске выбранного типа, вместо этого он считается обычным провалом. Когда вы получили провал в выбранном спасброске против эффекта, наносящего урон, вы получаете только половину урона.

АДАМАНТИНОВЫЙ КУЛАК ADAMANTINE STRIKES

17 УР

Когда вы фокусируете свою волю в конечностях, ваших удары становятся тверды, как прочнейший металл. Ваши безоружные атаки приобретают атрибут «адамантин» (adamantine).

ГРАЦИОЗНАЯ ЛЕГЕНДА GRACEFUL LEGEND

17 УР

Ваши величественные движения обеспечивают вам практически непостижимую защиту и нападение. Ваш ранг мастерства в бездоспешной защите увеличивается до Легенды и ваш ранг мастерства в СЛ Класса Монах повышается до Мастера. Если у вас есть заклинания Ки, ваш ранг мастерства в атаках заклинаниями и СЛ Заклинаний магической традиции, которую вы используете для заклинаний Ки, повышается до Мастера.

СОВЕРШЕННАЯ ФОРМА PERFECTED FORM

19 УР

Вы очистили ваши техники от любых несовершенств. Если при вашем первом Ударе (Strike) в ваш ход, вы выбросили меньше 10, вы можете считать этот бросок атаки за 10. Это эффект Удачи (fortune).

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класса Монах.

Измуряющий (Flourish): действия с этим атрибутом являются специальными приемами, которые требуют слишком много усилий для того, чтобы их выполняли часто. Вы можете использовать только одно действие с атрибутом «измуряющий» за раунд.

Недеееспособность (Incapacitation): Способности с этим атрибутом могут полностью вывести противника из боя. Но если вы используете способность с атрибутом «недеееспособность» на существо, чей уровень выше вашего, вы уменьшаете степень успеха на одну ступень, а существо увеличивает степень успеха своих спасбросков на одну ступень.

Заклинания Ки (Ki Spells): Научившись контролировать сверхъестественную энергию, под названием Ки, текущей внутри тел всех живых организмов, вы можете создавать определенные магические эффекты. Некоторые Черты могут давать вам особые заклинания, называемые Заклинаниями Ки. Заклинания Ки являются типом фокусных заклинаний (focus spells). Сотворение фокусного заклинания требует потратить один Пункт Фокуса (Focus Point). Когда вы получаете первое фокусное заклинание, вы также получаете запас фокуса (focus pool), в размере одного Пункта Фокуса. Вы восстанавливаете свой запас фокуса во время ежедневных приготовлений (daily preparations) и вы можете восстановить 1 Пункт Фокуса потратив 10 минут на активность Перефокусировка (Refocus), в процессе медитации, восстанавливающей ваш внутренний покой. Когда вы получаете своё первое заклинание Ки — решите, к какой магической традиции они относятся - Сакральной (Divine) или Окультистской (Occult) и ваша ключевая заклинательная Характеристика (отвечающая за способность к сотворению заклинаний) - Мудрость.

Фокусные Заклинания автоматически усиливаются (heightened) до половины вашего уровня, с округлением вверх. Черты могут дать вам больше фокусных заклинаний и расширить ваш запас фокуса, однако ваш запас фокуса никогда не может содержать больше трех Пунктов Фокуса.

Стойка (Stance): Стойка - это базовая стратегия боя, при которой вы занимаете определенную позицию, используя действие с атрибутом «стойка» (stance) и остаетесь в ней какое-то время. Стойка длится до тех пор, пока вы не окажетесь без сознания (knocked out), пока её условия (если таковые есть) не будут нарушены, пока столкновение не закончится или пока вы не встанете в другую стойку — в зависимости от того, что произойдет раньше. После того как вы использовали действие с атрибутом «стойка» (stance), вы не можете использовать другое в течении 1-го раунда. Вы можете встать или находиться в Стойке только в режиме столкновений.

ЧЕРТЫ МОНАХА MONK FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Монаха, вы можете взять одну из следующих Черт. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем, как вы возьмёте Черту.

1 УРОВЕНЬ

СТОЙКА ЖУРАВЛЯ CRANE STANCE ➡

ЧЕРТА 1

МОНАХ СТОЙКА

Условия: На вас нет доспехов

Вы встаете в стойку журавля, выставляя руки подобно его крыльям и используете плавные, защитные движения. Вы получаете ситуативный бонус +1 к КБ, но единственные Удары, которые вы можете совершать, это Крыло Журавля (crane wing). Эти атаки наносят 1d6 дробящего урона, находятся в группе рукопашного (brawling) оружия, а также имеют атрибуты «проворное», «фехтовальное», «несмертельное» и «безоружное» (agile, finesse, nonlethal, and unarmed).

Пока вы находитесь в Стойке Журавля (Crane Stance), уменьшите СЛ Прыжка в Высоту (High Jump) и Прыжка в Длину (Long Jump) на 5, а также, когда вы Прыгаете (Leap), вы можете передвинуться на дополнительные 5 футов по горизонтали или 2 по вертикали.

СТОЙКА ДРАКОНА DRAGON STANCE ➡

ЧЕРТА 1

МОНАХ СТОЙКА

Условия: На вас нет доспехов

Вы встаете в стойку дракона, совершая в ней мощные удары ногой, подобные ударам хвоста дракона. Вы можете совершать атаки Хвост Дракона (Dragon tail), наносящие 1d10 дробящего урона. Они находятся в группе рукопашного оружия и имеют атрибуты «обратный мах» (backswing), «несмертельное» и «безоружное».

Пока вы находитесь в Стойке Дракона (Dragon Stance), вы можете игнорировать первую клетку пересеченной местности при Беге (Striding).

РЫВОК КИ KI RUSH

ЧЕРТА 1

МОНАХ

Вы можете использовать энергию Ки, чтобы двигаться с невообразимой скоростью и лучше избегать атак. Вы получаете фокусное заклинание *рывок Ки* (ki rush) и запас фокуса в размере 1 Пункта Фокуса. Правила использования заклинаний Ки описаны в окне на стр. 157, полные правила вы можете найти на стр. 300.

УДАР КИ KI STRIKE

ЧЕРТА 1

МОНАХ

Ваше познание потоков мистической энергии позволяет вам направлять её течение, чтобы усиливать свои атаки. Вы получаете фокусное заклинание *удар Ки* (ki strike) и запас фокуса в размере 1 Пункта Фокуса. Правила использования заклинаний Ки описаны в окне на стр. 157, полные правила вы можете найти на стр. 300.

ТАБЛИЦА 3-13: БЕЗОРУЖНЫЕ АТАКИ МОНАХА

Атака	Урон	Группа	Атрибуты
Крыло журавля (Crane Wing)	1d6 Д	рукопашное	проворное, фехтовальное, несмертельное, безоружное
Хвост дракона (Dragon Tail)	1d10 Д	рукопашное	обратный мах, несмертельное, безоружное
Падающий Камень (Falling Stone)	1d8 Д	рукопашное	напор, несмертельное, безоружное
Пасть Волка (Wolf Jaw)	1d8 К	рукопашное	проворное, фехтовальное, коварное, несмертельное, безоружное
Коготь Тигра (Tiger Claw)	1d8 Р	рукопашное	проворное, фехтовальное, несмертельное, безоружное
Стальной Удар (Iron Sweep)	1d8 Д	рукопашное	парирующее, сметающее, несмертельное, безоружное
Хлещущая Ветвь (Lashing Branch)	1d8 Р	рукопашное	проворное, фехтовальное, несмертельное, безоружное
Порыв Ветра (Wind Crash)*	1d6 Р	рукопашное	проворное, пропульсивное, несмертельное, безоружное
Удар Гориллы (Gorilla Slam)	1d8 Д	рукопашное	напор, обратный мах, удерживающее, несмертельное и безоружное
Спотыкающийся замах (Stumbling Swing)	1d8 Д	рукопашное	проворное, фехтовальное, коварное, несмертельное, безоружное
Клык кобры (Cobra Fang)	1d4 яд	рукопашное	проворное, фехтовальное, смертоносное d10, яд, несмертельное и безоружное
Хватка Тени (Shadow Grasp)	1d4 негативный	рукопашное	проворное, удерживающее, длинное, и безоружное

* *стойка урагана* (wild winds stance) – это заклинание Ки, поэтому узнать больше об атаке Порыв Ветра (wind crash) можно на странице 402.

МОНАСТЫРСКОЕ ОРУЖИЕ MONASTIC WEAPONRY

ЧЕРТА 1

МОНАХ

Вы тренировались с традиционным оружием вашего монастыря или школы. Вы получаете доступ к необычному (uncommon) оружию с атрибутом «монашеское» (monk) и становитесь Обучены в простом и боевом оружии с этим атрибутом. Когда ваш ранг мастерства в безоружных атаках повышается до Эксперта или Мастера, ваш ранг мастерства во владении этими видами оружия также повышается до Эксперта или Мастера.

Вы можете использовать монашеское оружие с любой Чертой Монаха или способностью Монаха, которые требуют совершения безоружных атак, однако не в тех случаях, когда Черта или способность требует от вас совершения одного конкретного вида атак, например, черта Стойка Журавля (Crane Stance).

СТОЙКА ГОРЫ MOUNTAIN STANCE ➡

ЧЕРТА 1

МОНАХ СТОЙКА

Условия: На вас нет доспехов и вы касаетесь земли

Вы встаете в стойку недвижимой горы — которую изначально изобрели dwarфийские монахи — благодаря которой ваши удары приобретают тяжесть лавины. Единственный Удар, который вы можете совершить, это безоружная атака Падающий Камень (falling stone). Она наносит 1d8 дробящего урона, находится в группе рукопашного оружия и имеет атрибуты «напор», «несмертельное», «безоружное» (forceful, nonlethal, and unarmed).

Пока вы находитесь в Стойке Горы (Mountain Stance), вы получаете статусный бонус +4 к КБ и ситуативный бонус +2 к любым видам защиты против попыток вас Толкнуть (Shove) или Сбить с Ног (Trip). Однако, ваш предел модификатора Ловкости, добавляемого к КБ, равно +0 (что значит, что вы не добавляете свой положительный модификатор Ловкости к КБ), а все ваши виды Скорости уменьшены на 5 футов.

СТОЙКА ТИГРА TIGER STANCE ➡

ЧЕРТА 1

МОНАХ СТОЙКА

Условия: На вас нет доспехов

Вы встаете с стойку тигра и можете совершать атаки Коготь Тигра (Tiger Claw). Эта атака наносит 1d8 режущего урона, находится в группе рукопашного оружия, а также имеет атрибуты «проворное», «фехтовальное», «несмертельное» и «безоружное» (agile, finesse, nonlethal, and unarmed). При критическом попадании Когтями Тигра, цель получает 1d4 продолжительного (persistent) урона от кровотечения (bleed).

Пока ваша Скорость равна 20 футам или выше, в Стойке Тигра (Tiger Stance) дистанция вашего Шага (Step) увеличивается до 10 футов.

СТОЙКА ВОЛКА WOLF STANCE ➡

ЧЕРТА 1

МОНАХ СТОЙКА

Условия: На вас нет доспехов

Вы встаете в стойку волка, пригибаясь к земле и держа руки в форме клыкастой пасти. Вы можете совершать атаку Пасть Волка (Wolf jaw). Она наносит 1d8 колющего урона, находится в группе рукопашного оружия, а также имеет атрибуты «проворное», «коварное», «фехтовальное», «несмертельное» и «безоружное» (agile, backstabber, finesse, nonlethal, and unarmed).

Если вы, берете цель в тиски (flanking), находясь в Стойке Волка (Wolf Stance), ваша атака Пасть Волка получает атрибут «сбивающее» (trip).

2 УРОВЕНЬ

СОБРАННОСТЬ БОЙЦА BRAWLING FOCUS

ЧЕРТА 2

МОНАХ

Вы знаете как использовать свое тело в рукопашной схватке на максимум. Вы получаете доступ к критическим эффектам специализации (critical specialization effects) для всех безоружных атак и оружия, находящихся в группе «рукопашное». Если у вас есть черта Монашеское Оружие (Monastic Weaponry), вы получаете доступ к эффектам критической специализации для всего монашеского оружия, в обращении с которым вы Обучены.

КРОШАЩИЙ ЗАХВАТ CRUSHING GRAB

ЧЕРТА 2

МОНАХ

Как могучий удав, вы сдавливаете тех, кто попался в вашу хватку, кроша их кости. Когда вы успешно Хватаете (Grapple) существо, вы можете нанести этому существу дробящий урон равный вашему модификатору Силы. Вы можете сделать эту атаку несмертельной без каких-либо штрафов.

ТАНЦУЮЩИЙ ЛИСТ DANCING LEAF

ЧЕРТА 2

МОНАХ

Вы легки, как лист, кружащийся на ветру. Когда вы Прыгаете (Leap) или успешно совершаете Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump), увеличьте дистанцию, на которую вы можете прыгнуть, на 5 футов. При расчете урона от падения, не учитывайте любое расстояние падения, пока вы находитесь рядом со стеной.

СТИХИЙНЫЙ КУЛАК ELEMENTAL FIST

ЧЕРТА 2

МОНАХ

Требования: Удар Ки

Вы вызываете к силам стихий, усиливая свою Ки силой стихий, что позволяет вашим атакам наносить стихийный урон. Когда вы творите удар *Ku* (ki strike), в дополнение к тем типам урона, что обычно доступны, вы можете наносить дополнительный урон в форме потока штормового ветра (наносит урон от электричества и получает атрибут «воздух»), куска камня (наносит дробящий урон и получает атрибут «земля»), языков пламени (наносит урон от огня и получает атрибут «огонь»), или бурных волн ледяной воды (наносит урон от холода и получает атрибут «вода»).

ШОКИРУЮЩИЙ КУЛАК STUNNING FIST

ЧЕРТА 2

МОНАХ

Требования: Шквал Ударов (Flurry of Blows)

Сконцентрированный импульс ваших ударов может ввести противника в состояние шока. Если при применении Шквала Ударов вы направляете оба своих Удара против одной цели, вы можете попытаться ввести её в шок (stun). Если хотя бы один из ваших Ударов попадает и наносит урон, цель должна совершить сброс Стойкости против вашего СЛ Класса или впасть в состояние шока (stunned) 1 (или «в шоке» (stunned) 3 при критическом провале). Этот эффект имеет атрибут «недееспособность» (incapacitation).

4 УРОВЕНЬ

ОТБИВАНИЕ СТРЕЛ DEFLECT ARROWS ↻

ЧЕРТА 4

МОНАХ

Условия: Вы знаете об атаке, вас не застигли врасплох и у вас есть свободная рука;

Триггер: По вам совершена физическая атака дальнего боя

Вы получаете ситуативный бонус +4 к КБ против атаки, вызвавшей реакцию. Если атака промахивается, вы её отбили. Вы не можете использовать эту Черту, чтобы отбивать необычайно большие снаряды (такие как гигантские булжники или снаряды баллисты).

ШКВАЛ МАНЕВРОВ FLURRY OF MANEUVERS

ЧЕРТА 4

МОНАХ

Требования: Вы являетесь Экспертом в Атлетике

Вместо ударов вы обрушиваете на противника комбинацию манёвров. При применении Шквала Ударов (Flurry of Blows) вы можете заменить одну или обе ваши атаки на попытки Толкнуть (Shove), Сбить с Ног (Trip) или Схватить (Grapple).

УДАР В ПРЫЖКЕ FLYING KICK ⇨⇨

ЧЕРТА 4

МОНАХ

Вы бросаетесь на врага. Совершите Прыжок (Leap) или Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump). Если в конце прыжка вы окажетесь по соседству с противником, вы немедленно можете совершить Удар по этому противнику безоружной атакой, даже если противник в воздухе. Вы падаете на землю после удара. Если высота падения не больше, чем высота прыжка, то вы приземляетесь на ноги и не получаете урона.

ЗАЩИЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ GUARDED MOVEMENT

ЧЕРТА 4

МОНАХ

Вы не прекращаете защищаться даже в движении. Вы получаете ситуативный бонус +4 к КБ против атак, вызванных вашим передвижением.

СТОЙ СМІРНО STAND STILL ↻

ЧЕРТА 4

МОНАХ

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости использует действие с атрибутом «движение» или покидает клетку во время применения такого действия

Вы атакуете противника, который пытается сбежать. Совершите Удар ближнего боя по существу, вызвавшему реакцию. Если атака оказалась критической и триггером было действие с атрибутом «движение», то вы прерываете это действие.

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА WHOLENESS OF BODY

ЧЕРТА 4

МОНАХ

Вы можете исцелять свои раны, используя Ки. Вы получаете заклинание Ки *целостность тела* (wholeness of body). Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

6 УРОВЕНЬ

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ШАГ ABUNDANT STEP

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Требования: Невероятная Скорость (Incredible Movement), заклинания Ки

Вы можете телепортироваться на небольшие расстояния. Вы получаете заклинание Ки *пространственный шаг* (abundant step). Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

ВЗМАХ КРЫЛА CRANE FLUTTER ↻

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Требования: Стойка Журавля (Crane Stance);

Триггер: Вы стали целью атаки ближнего боя противника, которого вы можете видеть;

Условия: Вы находитесь в Стойке Журавля

Вы останавливаете удары противника своими руками. Ваш ситуативный бонус к КБ от Стойки Журавля (Crane Stance) увеличивается до +3 против вызвавшей реакцию атаки. Если противник промахивается по вам, вы можете незамедлительно совершить Удар Крылом Журавля (Crane Wing) против атакующего со штрафом -2, даже если он находится вне вашей досягаемости.

РЁВ ДРАКОНА DRAGON ROAR ➡

ЧЕРТА 6

ЗВУК ЭМОЦИЯ СТРАХ МЕНТАЛЬНЫЙ МОНАХ

Требования: Стойка Дракона (Dragon Stance);

Условия: Вы находитесь в Стойке Дракона

Вы испускаете устрашающий вопль, вселяя страх в своих врагов. Враги в пределах 15-футовой эманации должны совершить успешный спасбросок Воли против вашей СЛ Запугивания (Intimidation), иначе они станут «напуганы» (frightened) 1 (или «напуганы» (frightened) 2 при критическом провале). Когда существо, напуганное вашим Рёвом Дракона (Dragon Roar), начинает свой ход по соседству с вами, оно не может уменьшить значение своего состояния «напуган» в этот ход. Ваша первая атака, которая попадает по «напуганному» существу в течении двух раундов после использования Рёва Дракона (включая раунд, на котором Рёв Дракона был использован), получает ситуативный бонус к урону +4.

После того как вы использовали Рёв Дракона, вы не можете использовать его повторно в течении 1d4 раундов. Его эффект заканчивается, если вы выходите из Стойки Дракона. Существа, попавшие в область вашего рева, становятся невосприимчивы к нему на 1 минуту.

ВЫБРОС КИ KI BLAST

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Требования: заклинания Ки

Вы можете направить свою Ки в форме разрушительного конуса энергии. Вы получаете заклинание Ки *выброс Ки (ki blast)*. Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

ГОРНАЯ ТВЕРДЫНЯ MOUNTAIN STRONGHOLD ➡

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Требования: Стойка Горы (Mountain Stance);

Условия: Вы находитесь в Стойке Горы (Mountain Stance)

Вы концентрируетесь на своей связи с землёй. Вы получаете ситуативный бонус +2 к КБ до начала вашего следующего хода.

Особенность: Если у вас есть эта Черта, ваш предел модификатора Ловкости, добавляемого к КБ, в Стойке Горы (Mountain Stance) увеличивается с +0 до +1.

ПРИМЕР МОНАХА

КИ-МОНАХ KI MONK

Концентрируясь, вы вызываете к внутренней магической энергии, которая циркулирует внутри всех живых созданий. Эта энергия — Ки, она может усиливать ваше тело или изливаться в виде чистой энергии.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Отдавайте предпочтение Силе. Мудрость усиливает ваши заклинания Ки, Восприятие и спасброски Воли. Ловкость и Выносливость улучшают вашу физическую защиту.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Оккультизм, Скрытность

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Удар Ки (Ki Strike) (Оккультный)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Стойка Горы (Mountain Stance) (1-й), Стихийный Кулак (Elemental Fist) (2-й), Целостность Тела (wholeness of body) (4-й), Выброс Ки (Ki Blast) (6-й), Сосредоточенная Медитация (Meditative Focus) (12-й), Дрожащая Ладонь (Quivering Palm) (16-й), Пустое Тело (Empty Body) (18-й)

ЯРОСТЬ ТИГРА TIGER SLASH ➡➡

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Требования: Стойка Тигра (Tiger Stance);

Условия: Вы находитесь в Стойке Тигра (Tiger Stance)

Вы яростно раздираете плоть противника обеими руками. Совершите Удар Когтями Тигра (Tiger Claw). Этот Удар наносит две дополнительных кости урона оружия (три дополнительных кости начиная с 14-го уровня) и вы можете оттолкнуть цель на 5 футов, как если бы вы успешно Толкнули (Shove) её. Если атака была критическим попаданием и она нанесла урон, вы можете добавить ваш модификатор Силы к продолжительному урону от кровотечения, нанесенного Когтями Тигра.

БЕГ ПО ВОДЕ WATER STEP

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Вы можете Бежать (Stride) по жидкостям и поверхностям, которые обычно не в состоянии поддерживать ваш вес. Это преимущество активно только во время движения. Если вы заканчиваете ваше движение на поверхности, которая не может поддерживать ваш вес, вы падаете или проваливаетесь как обычно.

КРУЧЕНЫЙ БРОСОК WHIRLING THROW ➡

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Условия: Вы схватили (grabbed) или стеснили (restrained) другое существо

Вы кидаете «схваченного» (grabbed) или «стесненного» (restrained) противника на большое расстояние. Вы можете бросить существо на любое расстояние вплоть до 10 футов, плюс 5 футов умноженных на ваш модификатор Силы. Если вы успешно метнули существо, оно получает урон равный вашему модификатору Силы плюс 1d6 за каждые 10 футов, на которые вы его бросили.

Совершите проверку Атлетики против СЛ Стойкости противника. Вы получаете ситуативный штраф -2 к вашей проверке, если существо на один размер больше вас, и ситуативный штраф -4, если существо ещё больше. Вы получаете ситуативный бонус +2 к вашему броску, если существо на один размер меньше вас, и ситуативный бонус +4, если существо ещё меньше.

Критический Успех: Вы метаете существо на желаемую дистанцию и оно распластано (prone) после приземления;

Успех: Вы метаете существо на желаемую дистанцию;

Провал: Вы не метнули существо;

Критический Провал: Вы не метнули существо и оно больше не «схвачено» (grabbed) или не «стеснено» (restrained) вами.

ВОЛЧЬЯ ХВАТКА WOLF DRAG ➡➡

ЧЕРТА 6

МОНАХ

Требования: Стойка Волка (Wolf Stance);

Условия: Вы находитесь в Стойке Волка (Wolf Stance)

Вы валите противника на землю. Совершите Удар Пасть Волка (Wolf jaw). Он получает атрибут «фатальное» (fatal) d12 и, если атака окажется успешной, цель «распластана» (prone).

8 УРОВЕНЬ

ЛОВЛЯ СТРЕЛ ARROW SNATCHING

ЧЕРТА 8

МОНАХ

Требования: Отбивание Стрел (Deflect Arrows)

Вы хватаете снаряды на лету и швыряете их обратно в противников. Когда вы успешно отражаете атаку с помощью Отбивания Стрел (Deflect Arrows), частью этой же реакции, вы можете совершить дистанционный Удар против атакующего, используя тот же снаряд, что вы отразили. В этом случае снаряд считается метательным оружием с тем же шагом дистанции и эффектом при попадании, что и у изначальной атаки.

СТОЙКА ЖЕЛЕЗНОЙ КРОВИ IRONBLOOD STANCE ➡

ЧЕРТА 8

МОНАХ СТОЙКА

Условия: На вас нет доспехов

Вы встаете в стойку, в которой, подобно крепкой стали, становитесь несломимы под вражескими атаками. Вы можете совершать только безоружную атаку Стальной Удар (Iron Sweep). Она наносит 1d8 дробящего урона, находится в группе рукопашного оружия, а также имеет атрибуты «несмертельное», «парирующее», «сметающее» и «безоружное» (nonlethal, parry, sweep, and unarmed). Пока вы находитесь в Стойке Железной Крови (Ironblood Stance), вы получаете Соппротивление 2 ко всему урону. Это Соппротивление увеличивается до 3 на 12-ом уровне, до 4 на 15-ом уровне и до 5 на 20-ом уровне.

СМЕШАННЫЙ МАНЁВР MIXED MANEUVER ➡➡

ЧЕРТА 8

МОНАХ

Требования: Вы Мастер в Атлетике

Вы совмещаете два разных маневра в одном движении. Выберете два маневра из списка: Схватить (Grapple), Сбить с Нога (Trip) и Толкнуть (Shove). Совершите оба маневра против одного или разных существ, но не увеличивайте штраф за многократную атаку, пока не завершите обе атаки.

СТОЙКА ДРЕМУЧЕГО ЛЕСА TANGLED FOREST STANCE ➡

ЧЕРТА 8

МОНАХ СТОЙКА

Условия: На вас нет доспехов

Вы вытягиваете свои руки подобно узловатым ветвям деревьев, мешая передвижениям ваших врагов. Вы можете совершать безоружную атаку Хлещущая Ветвь (Lashing branch). Она наносит 1d8 режущего урона, находится в группе рукопашного оружия, а также имеет атрибуты «проворное», «фехтовальное», «несмертельное» и «безоружное» (agile, finesse, nonlethal, and unarmed). Когда вы находитесь в Стойке Дремучего Леса и можете действовать, каждый противник в пределах вашей досягаемости, пытающийся переместиться прочь от вас, должен преуспеть в спасброске Рефлексов, проверке Акробатики или проверке Атлетики против вашего СЛ Класса или стать «обездвиженным» (immobilized) на время ее действия. При желании, вы можете позволить врагу переместиться.

БЕГ ПО СТЕНЕ WALL RUN ➡

ЧЕРТА 8

МОНАХ

Неподвластный гравитации, вы можете бежать по вертикальной поверхности, словно по ровной земле. Бежите (Stride) на расстояние вплоть до вашей Скорости. Вы должны начать своё движение на горизонтальной поверхности. Во время этого движения, вы можете бежать вверх по вертикальной поверхности, например стене, с полной Скоростью. Если вы завершаете ваш Бег (Stride) не на горизонтальной поверхности, вы падаете после того как совершите своё следующее действие или когда закончится ваш ход, смотря что произойдёт раньше (хотя вы можете Ухватиться за Край (Grab an Edge), если возможно). Если у вас есть Бег по Воде (Water Step) или схожая способность, вы можете бежать по хлипким вертикальным поверхностям или вертикально расположенным жидкостям, например, по водопаду.

АДЕПТ УРАГАНА WILD WINDS INITIATE

ЧЕРТА 8

МОНАХ

Требования: заклинания Ки

Вы научились мистической стойке, которая позволяет вам атаковать на расстоянии. Вы получаете заклинание Ки *стойка урагана* (wild winds stance) (стр.402). Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1. Несмотря на то, что действие, необходимое чтобы встать в стойку, является заклинанием Ки, сами Удары Порыв Ветра (wind crash) ими не являются. Так что вы можете использовать их сколько угодно раз, пока находитесь в этой стойке.

10 УРОВЕНЬ

ПРИМЕР МОНАХА

МОНАХ СТИЛЯ ЖУРАВЛЯ CRANE MONK

Стремясь достигнуть грации в каждом движении, вы копируете движения журавля. Ваши удары быстры как ветер, а ваш разум чист как спокойная гладь водоема.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Отдавайте предпочтение Ловкости ради искусных атак и высокой защиты. Хорошая Мудрость позволяет вам раньше замечать опасность и быстрее действовать, Выносливость улучшает вашу способность переживать урон.

НАВЫКИ

Акробатика, Природа, Религия, Скрытность

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Стойка Журавля (Crane Stance)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Танцующий Лист (Dancing Leaf) (2-й), Удар в Прыжке (Flying Kick) (4-й), Взмах Крыла (Crane Flutter) (6-й), Извилистый Поток (Winding Flow) (10-й), Знаток Стоек (Stance Savant) (12-й), Постоянное Ускорение (Enduring Quickness) (20-й)

ОТТАЛКИВАЮЩИЙ УДАР KNOCKBACK STRIKE ➡➡ ЧЕРТА 10

МОНАХ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы концентрируете свою силу в единственный удар, достаточно мощный, чтобы оттолкнуть противника от вас. Совершите безоружный Удар. Если вы попали, пройдите проверку Атлетики, чтобы Толкнуть (Shove) цель. Этот манёвр использует тот же штраф за многократную атаку, что и ваш Удар и не учитывается при вычислении этого штрафа.

УСЫПЛЯЮЩИЙ ЗАХВАТ SLEEPER HOLD ➡ ЧЕРТА 10

НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МОНАХ

Условия: Вы схватили (grabbed) или стеснили (restrained) другое существо

Вы нажимаете на критические точки нервной системы цели, прерывая её работу. Пройдите проверку Атлетики, чтобы Схватить (Grapple) цель, со следующими эффектами, вместо обычных.

Критический Успех: Цель теряет сознание (unconscious) на 1 минуту, однако она остаётся стоять и не выпускает то, что держит в руках;

Успех: Цель становится «неуклюжей» (clumsy) 1 до конца своего следующего хода.

ПРЫЖОК ПО ВЕТРУ WIND JUMP ЧЕРТА 10

МОНАХ

Требования: заклинания Ки

Вы собираете ветер у себя под ногами, так что после прыжка вы можете парить в воздухе. Вы получаете заклинания Ки *прыжок по ветру (wind jump)*. Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

ИЗВИЛИСТЫЙ ПОТОК WINDING FLOW ➡ ЧЕРТА 10

МОНАХ

Частота: Раз в раунд

Любое путешествие представляет из тебя гораздо большее, чем просто достижение точки назначения. Вы можете использовать два из следующих действий в любом порядке: Встать (Stand), Шаг (Step) и Бег (Stride). Вы не можете использовать одно и то же действие дважды.

12 УРОВЕНЬ

АЛМАЗНАЯ ДУША DIAMOND SOUL ЧЕРТА 12

МОНАХ

Вы укрепили своё тело и свой разум против магического влияния. Вы получаете статусный бонус +1 к спасброскам против магии.

БЛОК КИ DISRUPT KI ➡➡ ЧЕРТА 12

МОНАХ НЕГАТИВНЫЙ

Совершите безоружный Удар. Если он наносит урон живому существу, вы блокируете жизненную энергию этого существа. Существо получает 2d6 продолжительного негативного урона и состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 до тех пор, пока продолжительный урон не закончится. Начиная с 18-го уровня, существо получает 3d6 продолжительного негативного урона.

УЛУЧШЕННОЕ ОТТАЛКИВАНИЕ IMPROVED KNOCKBACK ЧЕРТА 12

МОНАХ

Требования: Мастер в Атлетике

Когда вы успешно Толкаете (Shove) существо, увеличьте дистанцию, на которую вы можете толкнуть существо и дистанцию, на которую вы можете переместиться вместе с целью на 5 футов при успехе и на 10 при критическом успехе. Если вы толкаете цель в препятствие, оно получает дробящий урон равный 6 плюс ваш модификатор Силы, или 8 плюс ваш модификатор Силы, если вы Легенда в Атлетике.

СОСРЕДОТОЧЕННАЯ МЕДИТАЦИЯ MEDITATIVE FOCUS ЧЕРТА 12

МОНАХ

Требования: заклинания Ки

Ваша медитация настолько глубока, что вы можете достигнуть гораздо более глубокой концентрации. Если вы потратили по крайней мере 2 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 2 Пункта Фокуса при Перефокусировке вместо 1.

ЗНАТОК СТОЕК STANCE SAVANT

ЧЕРТА 12

МОНАХ

Триггер: Вы совершаете бросок Инициативы

Когда вам угрожает опасность, вы инстинктивно встаете в стойку. Используйте действие с атрибутом «стойка» (stance).

14 УРОВЕНЬ

БУРЯ ЖЕЛЕЗНОЙ КРОВИ IRONBLOOD SURGE

ЧЕРТА 14

МОНАХ

Требования: Стойка Железной Крови (Ironblood Stance);

Условия: Вы находитесь в Стойке Железной Крови

Вы готовитесь принимать удары и используете мускулы, чтобы поглотить их импульс. Вы получаете преимущества атрибута «парирующее» (parry) вашего Стального Удара (Iron Sweep) (ситуативный бонус +1 к КБ до начала вашего следующего хода) и ваше Соппротивление от Стойки Железной Крови (Ironblood Stance) увеличивается до вашего модификатора Силы (если он выше) на это же время.

СОДРОГАНИЕ ГОРЫ MOUNTAIN QUAKE

ЧЕРТА 14

МОНАХ

Требования: Горная Твердыня (Mountain Stronghold);

Условия: Вы находитесь в Стойке Горы (Mountain Stance)

Вы бьете ногами по земле, содрогая область вокруг вас. Существа в пределах 20-футовой эманации получают урон равный вашему модификатору Силы (минимум 0), если не пройдут базовый спасбросок Стойкости. При его провале, они также распахиваются (prone). Повторное применение невозможно в течении 1d4 раундов.

Особенность: Если у вас есть эта Черта, ваш предел модификатора Ловкости, добавляемого к КБ, в Стойке Горы (Mountain Stance) увеличивается с +1 до +2.

БУЙСТВО ДРЕМУЧЕГО ЛЕСА TANGLED FOREST RAKE

ЧЕРТА 14

МОНАХ

Требования: Стойка Дремучего Леса (Tangled Forest Stance);

Условия: Вы находитесь в Стойке Дремучего Леса

Вы перемещаете противника загребаящими атаками. Совершите Удар Хлещущая Ветвь (Lashing branch). Если вы попали и нанесли урон, вы заставляете цель переместиться на 5 футов в пределах вашей досягаемости. Это перемещение следует правилам принудительного движения со страницы 475.

НЕСТАРЕЮЩЕЕ ТЕЛО TIMELESS BODY

ЧЕРТА 14

МОНАХ

Вы перестаете стареть. Кроме того, вы получаете статусный бонус +2 к спасброскам против ядов и болезней, и получаете Соппротивление к ядам равное половине вашего уровня.

ЯЗЫК СОЛНЦА И ЛУНЫ TONGUE OF SUN AND MOON

ЧЕРТА 14

МОНАХ

Вы превзошли барьер между словами и значением. Вы можете говорить и понимать любые устные языки.

ПОРЫВ УРАГАНА WILD WIND GUST

ЧЕРТА 14

ВОЗДУХ **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЭВОКАЦИЯ** **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МОНАХ**

Требования: Адепт Урагана (Wild Winds Initiate);

Условия: Вы находитесь в Стойке Урагана (Wild Winds Stance)

Вы накапливаете энергию, а затем выпускаете её в огромном потоке разрушительного ветра. Совершите Удар Порыв Ветра (Wind Crash) против каждого существа по вашему выбору, находящегося в пределах 30-футового конуса или 60-футовой линии. Эти атаки учитываются при вычислении штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы не завершили все атаки.

16 УРОВЕНЬ

ПРИСУТВИЕ ПРОСВЕТЛЕННОГО ENLIGHTENED PRESENCE

ЧЕРТА 16

ЭМОЦИЯ **МЕНТАЛЬНЫЙ** **МОНАХ**

Вас окружает аура решимости. Вы и ваши союзники в пределах 15 футов от вас получают статусный бонус +2 к спасброскам Воли против эффектов с атрибутом «ментальный» (mental).

МАСТЕР МНОЖЕСТВА СТИЛЕЙ MASTER OF MANY STYLES

ЧЕРТА 16

МОНАХ

Требования: Знаток Стоек (Stance Savant);

Триггер: Начинается ваш ход

Вы меняете стойки в непрерывном танце. Используйте действие с атрибутом «стойка» (stance).

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ QUIVERING PALM

ЧЕРТА 16

МОНАХ

Ваш удар может убить противника. Вы получаете заклинание Ки *дрожащая ладонь* (quivering palm). Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

РАСКАЛЫВАЮЩИЙ УДАР SHATTERING STRIKE ➡

ЧЕРТА 16

МОНАХ

Сила ваших ударов раскалывает как объекты, так и оборону ваших врагов. Совершите безоружный Удар. Он игнорирует Соппротивления цели. Если у цели есть Твёрдость (Hardness), для этого Удара учитывается только половина Твёрдости.

18 УРОВЕНЬ

АЛМАЗНЫЙ КУЛАК DIAMOND FIST

ЧЕРТА 18

МОНАХ

Ваше тело крепнет, пока вы продолжаете наносить удары, что делает ваши завершающие атаки еще более опасными. Ваши безоружные атаки получают атрибут «напор» (forceful). Любая атака, которая уже имеет данный атрибут, вместо этого увеличивает свою кость урона на один шаг.

ПУСТОЕ ТЕЛО EMPTY BODY

ЧЕРТА 18

МОНАХ

Требования: заклинания Ки

Вы превращаете свое тело в его эфемерную форму. Вы получаете заклинание Ки *пустое тело* (empty body). Увеличьте количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

МЕДИТАТИВНЫЙ ИСТОЧНИК MEDITATIVE WELLSPRING

ЧЕРТА 18

МОНАХ

Требования: Сосредоточенная Медитация (Meditative Focus)

Когда вы очищаете свой разум, концентрация возвращается к вам бурным потоком. Если вы потратили по крайней мере 3 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 3 Пункта Фокуса при Перефокусировке вместо 1.

БЫСТРАЯ РЕКА SWIFT RIVER ⬅

ЧЕРТА 18

МОНАХ

Триггер: Ваш ход заканчивается и у вас есть штраф Скорости, или вы «обездвижены» (immobilized) или «замедлены» (slowed)

Вы перетекаете из одного положения в другое, словно вода, избегая любых стеснений. Снимите с себя один статусный штраф к вашей Скорости или одно состояние «обездвижен» (immobilized) или «замедлен» (slowed).

20 УРОВЕНЬ

ПОСТОЯННОЕ УСКОРЕНИЕ ENDURING QUICKNESS

ЧЕРТА 20

МОНАХ

Вы движетесь со скоростью ветра. Вы постоянно ускорены (quicken). Вы можете использовать дополнительное действие, чтобы Бежать (Stride) или Прыгать (Leap), а также вы можете использовать его как одно из действий, требуемых для Прыжка в Высоту (High Jump) и Прыжка в Длину (Long Jump).

СОВМЕЩЕНИЕ СТОЕК FUSE STANCE

ЧЕРТА 20

МОНАХ

Требования: не менее двух стоек

Вы совместили две стойки в одну, дополняющую ваш стиль боя. Когда вы берёте эту Черту, выберите две стойки, которые вы знаете, и совместите их в одну совмещенную стойку. Дайте своей совмещенной стойке уникальное имя. Когда вы входите в совмещенную стойку, вы получаете все эффекты от обеих стоек, которые вы выбрали, включая условия и ограничения.

Вы не можете совмещать стойки, которые имеют изначально несовместимые условия или ограничения (например Стойку Железной Крови (Ironblood Stance) и Стойку Журавля (Crane Stance), т.к. они обе требуют использовать один конкретный вид Ударов).

НЕВЕРОЯТНАЯ ТЕХНИКА IMPOSSIBLE TECHNIQUE ↻

ЧЕРТА 20

УДАЧА МОНАХ

Условия: На вас нет доспехов и вы не утомлены (fatigued);

Триггер: Атака противника попадает по вам или вы проваливаете спасбросок против способности противника

Ваше движение меняет вероятности. Если спровоцировавшим эффектом было попадание по вам атаки противника, противник повторяет бросок атаки и использует наименьший результат. Если спровоцировавшим эффектом был ваш проваленный спасбросок, вы повторяете спасбросок и используете наибольший результат.



ПЛУТ ROGUE

Вы искусны во многих сферах и привыкли использовать навыки, в первую очередь для своей выгоды. Ваш острый ум и быстрая реакция позволяют обращать оплошности ваших противников против них сами и наносить удары в их наиболее уязвимые места. Вы ведете опасную игру, ища острых ощущений и проверяя свои навыки, и, вероятно, не очень заботитесь о любых законах, которые случайно встают у вас на пути. Хотя путь каждого Плута уникален и сопряжен с опасностью, единственное, что вас всех объединяет, - это широта и глубина ваших навыков.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЛОВКОСТЬ или другая

На 1-м уровне ваш Класс дает вам возможность повысить Ловкость или другую Характеристику, в зависимости от плутовской специализации (rogue's racket)

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ 8 плюс ваш модификатор Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Эксперт в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Обучены в Стойкости

Эксперт в Рефлексах

Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Скрытности

Обучены одному или нескольким Навыкам, определяемым вашей плутовской специализацией (rogue's racket)

Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 7 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии

Обучены владению рапирой, слеппером (sap), коротким луком и коротким мечом

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Обучены в ношении легкой брони

Обучены в бездоспешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в СЛ Класса Плут

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы передвигаетесь скрытно, чтобы застать врасплох врагов. Вы - отточенный инструмент, более полезный против серьезного босса или дистанционного заклинателя, чем против рядовых солдат.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Ваши навыки дают вам множество инструментов для влияния на ваших противников. Выискивание слабых мест и вытягивание информации - это ваша вторая натура.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы крадетесь, чтобы внезапно наброситься на врагов и развеять подстерегающие опасности или ловушки. Вы ценный актив, так как вы можете обезвреживать ловушки, решать головоломки и упреждать опасности.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы можете обчищать карманы или торговать незаконными товарами. Вы также можете стать частью воровской гильдии или даже основать свою собственную.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Оттачиваете свои навыки через интенсивную практику, как самостоятельно, так и перенимая опыт других;
- Знаете, где можно приобрести незаконные товары;
- Обходите или нарушаете закон, так как думаете, что его соблюдение бессмысленно или у вас есть свой собственный кодекс.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Находят вас очаровательным или увлекательным, даже если думают, что вам не стоит доверять;
- Приходят к вам, когда им нужен кто-то, кто готов рисковать или пускать в ход сомнительные методы;
- Подозревают, что вами движет в первую очередь жадность.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Плут. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-15: ПРОДВИЖЕНИЕ ПЛУТА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, Начальные уровень мастерства, Плутовская Специализация (rogue's racket), Атака Исподтишка (sneak attack) 1d6, Внезапная атака (surprise attack), Черта Плути, Черта Навыка
2	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
3	Лишить Преимущества (deny advantage), Общая Черта, Черта Навыка, повышение Навыка
4	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
5	Повышения Характеристики, Черта Наследия, Черта Навыка, повышение Навыка, Атака Исподтишка (sneak attack) 2d6, Трюки с Оружием (weapon tricks)
6	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
7	Уклонение (Evasion), Общая Черта, Черта Навыка, повышение Навыка, Бдительный Ум (vigilant senses), Оружейная Специализация (weapon specialization)
8	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
9	Черта Наследия, Травмирующий Удар (debilitating strike), Превосходная Стойкость, Черта Навыка, повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
11	Общая Черта, Плут-Эксперт (rogue expertise), Черта Навыка, повышение Навыка, Атака Исподтишка (sneak attack) 3d6
12	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
13	Черта Наследия, Улучшенное Уклонение (improved evasion), Невероятное Чутье (incredible senses), Экспертное Ношение Легкой Брони, Мастер Трюков (master tricks), Черта Навыка, повышение Навыка
14	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
15	Повышение Характеристики, Двойное Травмирование (double debilitation), Общая Черта, Превосходная Оружейная Специализация (greater weapon specialization), Черта Навыка, повышение Навыка
16	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
17	Черта Наследия, Черта Навыка, повышение Навыка, Изворотливый Ум (slippery mind), Атака Исподтишка (sneak attack) 4d6
18	Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка
19	Общая Черта, Мастер Ношения Легкой Брони (light armor mastery), Мастерский Удар (master strike), Черта Навыка, повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Плути, Черта Навыка, повышение Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-м уровне вы получаете ряд Навыков, которые представляют собой вашу базовую подготовку. Эти Навыки указаны в начале описания Класса.

ПЛУТОВСКАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ROGUE'S RACKET

Когда вы встали на путь Плути, вы начали развивать свой собственный стиль ведения темных делишек. Ваша специализация формирует ваши плутовские методы и то, как вы подходите к работе, одновременно создавая вашу репутацию в преступном мире в определенной сфере щепетильных заказов. Клиент с глубокими карманами может даже нанять целую команду плутов для конкретного ограбления,

каждый из которых специализируется в своей сфере ремесла, чтобы учесть все нюансы. Выберите плутовскую специализацию. В этой книге представлены следующие варианты.

ВЫМОГАТЕЛЬ RUFFIAN

Вы предпочитаете понукать твердой рукой или запугивать других, а не полагаться на утонченность или причудливые трюки. Вы можете быть агентом по борьбе с организованной преступностью, бандитом с большой дороги или дворянином, который запугивает других угрожая властью своей семьи. Или же вы можете использовать свои навыки на самом высшем уровне, в частной охране или в качестве стражника в городе с подходящей атмосферной и нравами. Вы используете любые инструменты, которые у вас есть под рукой, чтобы выполнить эту работу. Вы можете нанести урон атакой исподтишка любым простым оружием, в дополнение к оружию, перечисленному в особенностях Класса для данной атаки. Когда вы критически преуспеваете в броске атаки, используя простое оружие, и цель «застигнута врасплох» (flat-footed) (неспособна сосредоточиться на защите), вы также применяете критический эффект специализации оружия, которым владеете (стр. 283). Вы не получаете этих преимуществ, если оружие имеет кость урона больше d8 (после применения любых способностей, которые изменяют его размер).

Вы обучены Запугиванию (Intimidation) и ношению средней брони. Вы можете выбрать Силу в качестве вашей ключевой Характеристики. Когда вы получаете Эксперт Ношения Легкой Брони (light armor expertise), вы также получаете ранг Эксперта в ношении средней брони, и когда вы получаете Мастер Ношения Легкой Брони (light armor mastery), вы также получаете ранг Мастер в ношении средней брони.

МОШЕННИК SOUNDREL

Вы используете быстрый и многословный стиль речи, лесть и красноречие, чтобы избежать опасности и сложных ситуаций. Вы можете быть шулером или аферистом, путешествующим с места на место с новой историей или схемой наживы. Ваша специализация также идеально подходит для некоторых уважаемых профессий, таких как адвокат, дипломат или политик. Когда вы успешно выполняете Ложный Выпад (Feint) (стр. 246), цель становится застигнутой врасплох (flat-footed) для атак ближнего боя, которые вы предпринимаете против нее до конца вашего следующего хода. При критическом успехе цель будет считаться «застигнутой врасплох» (flat-footed) для всех атак ближнего боя до конца вашего следующего хода, а не только для ваших.

Вы обучены Обману (Deception) и Дипломатии (Diplomacy). Вы можете выбрать Харизму в качестве своей ключевой Характеристики.

ВОР THIEF

Ничто не сравнится с трепетом обретения имущества, принадлежащего кому-то другому, особенно если вы можете сделать это совершенно незаметно. Вы можете быть карманником, работающим на улицах, домушником, пробирающимся через окна и убегающим по крышам, или медвежатником - взломщиком сейфов, проникающим в тщательно охраняемые хранилища. Вы можете даже работать консультантом, проверяя защиту имущества клиентов, пытаясь украсть что-то ценное. Когда вспыхивает драка, вы предпочитаете быстрое, легкое оружие и наносите удар в самое уязвимое место. Когда вы атакуете с помощью фехтовального (finesse) оружия ближнего боя, вы можете добавить свой модификатор Ловкости (ЛВК) к броскам урона вместо модификатора Силы.

Вы обучены Воровству (Thievery).

АТАКА ИСПОДТИШКА SNEAK ATTACK

Когда ваш враг не может должным образом защитить себя, вы используете преимущество, чтобы нанести дополнительный урон. Если вы наносите Удар (Strike) существу, застигнутому врасплох (flat-footed) (стр. 620) с помощью проворного (agile) или фехтовального (finesse) оружия ближнего боя, проворной или фехтовальной безоружной атаки или атаки дистанционным оружием, вы наносите 1d6 дополнительного точного (precision) урона. При дистанционной атаке метательным оружием ближнего боя оно также должно иметь атрибут проворное (agile) или фехтовальное (finesse).

По мере увеличения вашего уровня Плути, также увеличивается и количество костей урона для вашей Атаки Исподтишка (sneak attack). Увеличьте количество костей на один на 5-м, 11-м и 17-м уровнях.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА SURPRISE ATTACK

Вы вступаете в бой быстрее, чем ваши враги успевают среагировать. В первом раунде боя, если вы делаете бросок Обмана или Скрытности при определении Инициативы, существа, которые еще не действовали, считаются для вас застигнутыми врасплох (flat-footed).

ЧЕРТЫ ПЛУТА ROGUE FEATS

На 1-м уровне и на каждом четном уровне вы получаете Черту класса Плута.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

Вы приобретаете Черты Навыка чаще, чем другие. На 1-м уровне и на каждом последующем уровне вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков, приведены в Главе 5 и они имеют атрибут «навык» (skill). Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

2 УР

Вы получаете больше повышений Навыка, чем представители других Классов. На 2-м уровне и на каждом последующем уровне вы получаете повышение Навыка. Вы можете использовать это повышение либо для обучения одному Навыку, которому вы не обучены, либо стать Экспертом в одном Навыке, которому вы уже обучены.

На 7-м уровне вы можете использовать повышение Навыка, чтобы стать Мастером в Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а на 15-м уровне вы можете использовать их, для получения ранга Легенда для Навыка, в котором вы уже Мастер.

ЛИШИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВА DENY ADVANTAGE

3 УР

Как человек, который использует уязвимости чужой защиты, вы должны быть осторожны, чтобы не допускать таких оплошностей самому. Вы не получаете состояния «застигнут врасплох» от скрытых (hidden), не обнаруженных (undetected) или взявших вас в тиски (flanking) существ вашего уровня или ниже, и от Внезапных Атак (surprise attack) существ вашего или ниже уровня. Однако они все еще могут помочь своим союзникам, чтобы брать вас в тиски.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые 4 уровня после этого вы получаете Общую Черту. Общие Черты перечислены в Главе 5.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

5 УР

На 5-м уровне и каждые 5 уровней после этого вы повышаете параметры четырех различных Характеристики. Вы можете использовать эти повышения Характеристики и для увеличения параметров свыше 18. Повышение Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она еще ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

ОРУЖЕЙНЫЕ ТРЮКИ WEAPON TRICKS

5 УР

Вы досконально ознакомились с инструментами своего ремесла. Вы получаете ранг Эксперта во владении простым оружием, а также рапирой, слеппером, коротким луком, коротким мечом и безоружными атаками. Критически преуспев в броске атаки против застигнутого врасплох (flat-footed) существа, используя проворное (agile) или фехтовальное (finesse) простое оружие или любое из перечисленных выше видов оружия, или безоружные атаки, вы применяете критический эффект специализации оружия, которым нанесли этот Удар.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класа Плут.

Изнуряющий (Flourish): действия с этим атрибутом являются специальными приемами, которые требуют слишком много усилий для того, чтобы их выполняли часто. Вы может использовать только одно действие с атрибутом «изнуряющий» за раунд.

Недееспособность (Incapacitation): Способности с этим атрибутом могут полностью вывести противника из боя. Но если вы используете способность с атрибутом «недееспособность» на существо, чей уровень выше вашего, вы уменьшаете степень успеха на одну ступень, а существо увеличивает степень успеха своих спасбросков на одну ступень.

Травмирование (Debilitation): Травмирование приводит к возникновению негативных состояний и других вредоносных эффектов для существа. Когда на существо воздействует новое Травмирование, действие любого предыдущее, которым оно было затронуто, заканчивается.

УКЛОНЕНИЕ EVASION

7 УР

Вы научились быстро двигаться, чтобы избежать последствий взрывов, драконьего дыхания и еще чего похуже. Ваш ранг мастерства для спасбросков Рефлексов возрастает до Мастера. Когда вы получаете успех при спасброске Рефлексов, вы получаете критический успех вместо этого.

БДИТЕЛЬНЫЙ УМ VIGILANT SENSES

7 УР

Благодаря своим приключениям вы развили чуткое внимание к деталям. Ваш ранг мастерства для Восприятия увеличивается до уровня Мастера.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

7 УР

Вы научились наносить большие повреждения с помощью оружия, которым владеете лучше всего и безоружными атаками. Вы наносите 2 дополнительных урона с помощью оружия и безоружных атак, в которых вы являетесь Экспертом. Этот урон увеличивается до 3, если вы Мастер, и до 4, если вы Легенда.

ТРАВМИРУЮЩИЙ УДАР DEBILITATING STRIKE

9 УР

Пользуясь брешами в защите оппонента, вы одновременно препятствуете и вредите своему врагу. Вы получаете свободное действие Травмирующий Удар (Debilitating Strike).

ТРАВМИРУЮЩИЙ УДАР DEBILITATING STRIKE

ДЕЙСТВИЕ

ПЛУТ

Триггер: Ваш Удар (Strike) попадает в застигнутое врасплох (flat-footed) существо и наносит урон

Вы применяете одно из следующих Травмирований (debilitations), эффект которого длится до конца вашего следующего хода.

Травмирование: Цель получает 10-футовый штраф к своим Скоростям;

Травмирование: Цель получает состояние «ослаблен» (enfeebled) 1.

ПРЕВОСХОДНАЯ СТОЙКОСТЬ GREAT FORTITUDE

9 УР

Вы физически невероятно выносливы. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Эксперта.

ПЛУТ-ЭКСПЕРТ ROGUE EXPERTISE

11 УР

Теперь вашим приемам труднее противостоять. Ваш ранг мастерства СЛ Класса Плут увеличивается до Эксперта.

УЛУЧШЕННОЕ УКЛОНЕНИЕ IMPROVED EVASION

13 УР

Вы так ловко уклоняетесь от опасности, что мало кто может с вами сравниться. Ваш ранг мастерства для спасбросков Рефлексов увеличивается до Легенды. При критическом провале спасброска Рефлексов вы принимаете эффект провала, вместо этого. Когда вы проваливаете спасбросок рефлексов против эффекта наносящего урон, вы получаете только половину урона.

НЕВЕРОЯТНОЕ ЧУТЬЕ INCREDIBLE SENSES

13 УР

Вы замечаете вещи, которые почти невозможно обнаружить обычному человеку. Ваш ранг мастерства в Восприятии увеличивается до Легенды.

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ ЛЕГКОЙ БРОНИ LIGHT ARMOR EXPERTISE

13 УР

Вы научились уворачиваться от ударов, нося легкую броню и без доспехов. Ваши ранги мастерства для ношения легкой брони и бездоспешной защиты увеличиваются до уровня Эксперт.

МАСТЕР ТРЮКОВ MASTER TRICKS

13 УР

Вы мастерски владеете боевыми приемами Плута. Ваши ранги мастерства увеличиваются до Мастера во владении всеми видами простого оружия, а также рапирой, слеппером, коротким луком, коротким мечом и безоружными атаками.

ДВОЙНОЕ ТРАВМИРОВАНИЕ DOUBLE DEBILITATION

15 УР

Ваши коварные атаки особенно вредоносны. Когда вы используете Травмирующий Удар (Debilitating Strike), вы можете применить два Травмирования одновременно; прекращение одного прерывает оба.

ПРЕВОСХОДНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ GREATER WEAPON SPECIALIZATION

15 УР

Ваш урон от оружейной специализации увеличивается до 4 для безоружных атак и атак с оружием, во владении которыми вы являетесь Экспертом, 6, если вы Мастер, и 8, если вы Легенда.

ИЗВОРОТЛИВЫЙ УМ SLIPPERY MIND

17 УР

Вы играете в игры разума и используете когнитивные трюки, чтобы противостоять ментальным воздействиям. Ваш ранг мастерства для спасбросков Воли увеличивается до уровня Мастер. Ваши успешные спасброски Воли считаются за критический успех.

МАСТЕР НОШЕНИЯ ЛЕГКОЙ БРОНИ LIGHT ARMOR MASTERY

19 УР

Ваш навык ношения легкой брони улучшается, увеличивая вашу способность уклоняться от ударов. Ваши ранги мастерства для ношения легкой брони и бездоспешной защиты увеличиваются до Мастера.

МАСТЕРСКИЙ УДАР MASTER STRIKE

19 УР

Вы можете вывести из строя (incapacitate) неосторожного противника одним ударом. Ваш ранг мастерства СЛ Класса Плут увеличивается до Мастера. Вы получаете свободное действие Мастерский Удар (Master Strike).

МАСТЕРСКИЙ УДАР MASTER STRIKE

ДЕЙСТВИЕ

НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ПЛУТ

Триггер: Ваш Удар (Strike) попадает в застигнутое врасплах (flat-footed) существо и наносит урон

Цель проходит спасбросок Стойкости с вашей СЛ Класса. Затем он становится временно невосприимчивым к вашему Мастерскому Удару в течение 1 дня.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель ослаблена (enfeebled) 2 до конца вашего следующего хода;

Провал: Цель парализована (paralyzed) на 4 раунда;

Критический провал: Цель парализуется (paralyzed) в течение 4 раундов, теряет сознание (unconscious) на 2 часа или умирает (по вашему выбору).

ЧЕРТЫ ПЛУТА ROGUE FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Плути, вы можете взять одну из следующих Черт. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем как вы возьмёте Черту.

1 УРОВЕНЬ

ВЕРТКИЙ NIMBLE DODGE

ЧЕРТА 1

ПЛУТ

Триггер: Существо целится в вас для атаки, и вы можете видеть нападающего;

Условия: Вы не обременены (encumbered)

Вы ловко уклоняетесь, получая ситуативный бонус +2 к вашему Классу Брони против атаки, вызвавшей реакцию.

ЧУТЬЕ НА ЛОВУШКИ TRAP FINDER

ЧЕРТА 1

ПЛУТ

У вас есть интуитивное чувство, которое предупреждает вас об опасности и наличии ловушек. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Восприятия, при поиске ловушки, к КБ против атак от ловушек, и к спасброскам против ловушек. Даже если вы не выполняете Обыск (Searching), вы все равно проходите проверку поиска ловушек, обнаружение которых обычно требует целенаправленного поиска в режиме Обыска. Вам все равно нужно выполнить любые другие требования, чтобы найти ловушку. Вы можете отключить ловушки, которые требуют ранга Мастер в Воровстве (Thievery). Если у вас есть ранг Мастер в Воровстве (Thievery), вы можете обезвредить ловушки, которые требуют ранга мастерства Легенда, и ваши ситуативные бонусы против ловушек увеличатся до +2.

ДВОЙНОЙ ЛОЖНЫЙ ВЫПАД TWIN FEINT

ЧЕРТА 1

ПЛУТ

Условия: Вы держите два оружия ближнего боя, по одному в каждой руке

Вы делаете ослепительную серию атак двумя руками, используя первую атаку, чтобы сбить противника с толку, а вторую атаку проводите под другим углом. Сделайте по одному Удару (Strike) с каждой руки, оба против одной и той же цели. Цель автоматически становится застигнутой врасплах (flat-footed) против второй атаки. Примените свои штрафы за многократную атаку, по обычным правилам.

ТЫ СЛЕДУЮЩИЙ! YOU'RE NEXT

ЧЕРТА 1

ЭМОЦИЯ СТРАХ МЕНТАЛЬНЫЙ ПЛУТ

Требования: Обучены в Запугивании (Intimidation);

Триггер: Вы снижаете ПЗ противника до 0

После того, как вы сразили противника, вы угрожающе напоминаете другому врагу, что он будет следующим. Пройдите проверку Запугивания (Intimidation) с ситуативным бонусом +2, чтобы Деморализовать (Demoralize) одно существо, в пределах вашей видимости и которое может видеть вас. Если ваш ранг в Запугивании - Легенда, вы можете использовать эту Черту как свободное действие с тем же триггером.

2 УРОВЕНЬ

ЖЕСТОКОЕ ИЗБИЕНИЕ BRUTAL BEATING

ЧЕРТА 2

ПЛУТ

Требования: плутовская специализация - Вымогатель (ruffian)

Жестокость ваших критических ударов потрясает ваших врагов. Всякий раз, когда ваш Удар является критическим ударом и наносит урон, цель получает состояние «напуган» (frightened)¹.

ОТВЛЕКАЮЩИЙ ФИНТ DISTRACTING FEINT

ЧЕРТА 2

ПЛАУТ

Требования: плутовская специализация - Мошенник (scoundrel)

Ваши Ложные Выпады (Feints) гораздо более отвлекающие, чем обычно, привлекая внимание ваших врагов и позволяя вам и вашим союзникам пользоваться большим преимуществом. В то время как существо застигнуто врасплох (flat-footed) от вашего Ложного Выпада (Feint), оно также получает ситуативный штрафа -2 для проверок Восприятия и к спасброскам Рефлексов.

МАЛАЯ МАГИЯ MINOR MAGIC

ЧЕРТА 2

ПЛАУТ

Вы баловались различными трюками, приобретая незначительные магические способности от определенной традиции. Выберите мистическую, сакральную, оккультную или первобытную магическую традицию и получите два заговора из списка обычных заговоров, доступных этой традиции. Ваша ключевая Характеристика для заклинаний - Харизма, и вы Обучены броскам атаки заклинаниями и СЛ Заклинаний для традиции выбранных вами заговоров.

ПРИМЕР ПЛАУТА

МОШЕННИК SCOUNDREL

Ваши атаки становятся смертоносными из-за отвлекающих маневров.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдавайте приоритет Ловкости, а также Харизме, чтобы улучшить свои ложные выпады.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Ремесло, Обман, Дипломатия, Запугивание, Оккультизм, Общество, Скрытность, Воровство

ПЛУТОВСКАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ROGUE'S RACKET

Мошенник (scoundrel)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Чутье на Ловушки (Trap Finder)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Отвлекающий Финт (Distracting Feint) (2-й), Укол с Проворотом (Twist the Knife) (6-й), Тактические Травмирования (Tactical Debilitations) (10-й), Идеальный Отвлекающий Маневр (Perfect Distraction) (16-й)

ПОДВИЖНОСТЬ MOBILITY

ЧЕРТА 2

ПЛАУТ

Вы действуете таким образом, что лишаете своих врагов возможности нанести ответный удар. Когда вы Бежите (Stride) с половиной вашей Скорости или медленнее, это движение не вызывает реакций. Вы можете использовать Подвижность (Mobility) при Лазании (Climbing), Полете (Flying) или Плавании (Swimming) вместо Бера (Striding), если у вас есть соответствующий тип движения.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ QUICK DRAW ➔

ЧЕРТА 2

ПЛАУТ

Вы достаете свое оружие и атакуете одним и тем же движением. Вы выполняете Взаимодействие (Interact), чтобы вытащить оружие, а затем наносите Удар (Strike) этим оружием.

ВЫВОД ИЗ РАВНОВЕСИЯ UNBALANCING BLOW

ЧЕРТА 2

ПЛАУТ

Требования: плутовская специализация - Вор (thief)

Переплетая свои самые мощные атаки в изящном потоке, вы временно выводите из равновесия своих врагов. Всякий раз, когда ваш Удар критически попадает и наносит урон, цель становится застигнутой врасплох (flat-footed) против ваших атак до конца вашего следующего хода.

4 УРОВЕНЬ

ОЦЕНКА БОЯ BATTLE ASSESSMENT ➔

ЧЕРТА 4

ПЛАУТ СЕКРЕТ

При тщательном наблюдении во время боя вы определяете сильные и слабые стороны противника. Ведущий совершает секретную проверку Восприятия для вас против Обмана или Скрытности со СЛ (в зависимости от того, что выше) противника по вашему выбору, который не имеет состояний «плохо видим» (concealed), «скрыт» (hidden) и «не обнаружен» (undetected) по отношению к вам, и который участвует в бою. Ведущий может применить штраф за расстояние между вами и противником. Затем враг временно становится невосприимчивым к вашей Оценке Боя (Battle Assessment) в течение 1 дня.

Критический успех: Ведущий выбирает два из следующих фрагментов информации о противнике, чтобы сообщить вам: какая из Уязвимостей (weakness) противника является самой высокой, какой из спасбросков противника имеет самый низкий модификатор, имеет ли он Невосприимчивость (immunity), или какое из Сопротивлений (resistance) противника является самым высоким. Если показатели равны по значению, то Ведущий должен выбрать один из них наугад;

Успех: Ведущий выбирает один пункт информации из приведенного выше списка, чтобы рассказать вам о враге;

Критический провал: Ведущий дает вам ложную информацию (Ведущий придумывает информацию, по своему усмотрению).

УСТРАШАЮЩИЙ ПРОТИВНИК DREAD STRIKER

ЧЕРТА 4

ПЛАУТ

Вы используете страх ваших врагов себе на пользу, чтобы обойти их защиту. Любое существо, которое имеет состояние «напуган» (frightened), также является застигнутым врасплох (flat-footed) против ваших атак.

МАГИЧЕСКИЙ ЛОВКАЧ MAGICAL TRICKSTER

ЧЕРТА 4

ПЛУТ

Независимо от того, используете ли вы магические предметы, владеете врожденной магией или имеете лишь поверхностное представление о сотворении заклинаний, ваши скрытые атаки заклинаниями могут пробраться сквозь защиту ваших врагов так же легко, как и любой клинок. Когда вы преуспеете в броске атаки заклинанием против СЛ застигнутого врасплох (flat-footed) противника и заклинание наносит урон, вы можете добавить свой урон от Атаки Исподтишка (sneak attack) к броску урона. Если ваше одно заклинание приводит к нескольким отдельным броскам урона, применяйте свой урон от Атаки Исподтишка только один раз на каждую цель.

ОТРАВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ POISON WEAPON ➡

ЧЕРТА 4

МАНИПУЛЯЦИЯ ПЛУТ

Условия: Вы владеете колющим или режущим оружием

Вы наносите яд на необходимое оружие; если у вас есть свободная рука, вы можете использовать Взаимодействие (Interact), чтобы достать яд как часть этого действия нанесения. Если ваша следующая атака этим оружием до конца вашего следующего хода поражает и наносит урон, он применяет эффекты яда, при условии, что яд может достигнуть тела противника при контакте или ранении. Если вы критически провалите бросок атаки, яд будет потрачен впустую.

Особенность: Во время ваших ежедневных приготовлений вы можете приготовить ряд простых травмирующих ядов, количество равно вашему уровню Плути. Эти яды наносят 1d4 урона от яда. Только вы можете применить эти яды должным образом, и они теряют свою эффективность при следующих ежедневных приготовлениях.

РЕАКЦИЯ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ REACTIVE PURSUIT ➡

ЧЕРТА 4

ПЛУТ

Триггер: Соседний враг перемещается от вас, и вы можете достичь по крайней мере одной соседней клетки с ним с помощью действия Бега (Stride)

Вы перемещаетесь синхронно с отступающим врагом. Вы Бежите (Stride), но вы должны закончить свое движение рядом с врагом, вызвавшим реакцию. Ваше перемещение не вызывает реакции со стороны противника инициировавшего действие. Вы можете использовать Реакцию Преследования (Reactive Pursuit), используя действия Рыть (Burrow), Лазать (Climb), Летать (Fly) или Плавать (Swim) вместо Бега (Stride), если у вас есть соответствующий тип передвижения.

САБОТАЖ SABOTAGE ➡

ЧЕРТА 4

НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ПЛУТ

Условия: У вас есть свободная рука

Вы незаметно повреждаете чужое снаряжение. Выберите один предмет, которым существо в пределах вашей досягаемости владеет или носит. Предмет должен иметь движущиеся части, которые вы могли бы повредить (короткий лук можно было бы подвергнуть данному действию, но длинный меч - нет). Пройдите проверку Воровства (Thievery) против СЛ равной спасброску Рефлексов существа. Урон, нанесенный Саботажем, не может привести к тому, что ПЗ предмета опустятся ниже Предела Прочности (Broken Threshold).

Критический успех: Вы наносите урон, равный вашему бонусу мастерства навыка Воровство, увеличенному вчетверо;

Успех: Вы наносите урон, равный удвоенному бонусу мастерства навыка Воровство;

Критический провал: Цель временно невосприимчива к вашему Саботажу в течение 1 дня.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ РАЗВЕДЧИКА SCOUT'S WARNING ➡

ЧЕРТА 4

ПЛУТ

Триггер: Вы собираетесь выполнить бросок проверки Восприятия или Выживания при определении Инициативы

Вы жестами или вслух предупреждаете своих союзников об опасности, предоставляя им каждому ситуативный бонус +1 к их броскам Инициативы. В зависимости от того, используете ли вы жесты или звуки, это действие приобретает либо атрибут «зрение», либо «слух» соответственно.

6 УРОВЕНЬ

НАЛЕТ GANG UP

ЧЕРТА 6

ПЛУТ

Вы и ваши союзники преследуете противника сообща. Любой противник считается застигнутым врасплох (flat-footed) против ваших атак ближнего боя за счет взятия в тиски (flanking), пока враг находится в пределах как вашей досягаемости, так и вашего союзника. Ваши союзники должны по-прежнему обходить врага с фланга, чтобы он оказался перед ними застигнутым врасплох.

ЛЕГКИЙ ШАГ LIGHT STEP

ЧЕРТА 6

ПЛУТ

Вам нет необходимости смотреть под ноги. Когда вы Бежите (Stride) или делаете Шаг (Step), вы можете игнорировать помехи пересеченной местности.

СЛАЖЕННЫЙ УДАР SKIRMISH STRIKE ➡

ЧЕРТА 6

ИЗНУРЯЮЩЕЕ ПЛУТ

Ваши ноги и оружие работают в связке. Сделайте, либо Шаг (Step), а затем Удар (Strike), или Удар, а затем Шаг.

ПРИМЕР ПЛУТА

ВОР THIEF

Вороватый и быстрый, вы вскрываете замки, находите потайные двери и ловушки, а также собираете всю лучшую добычу.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдавайте Предпочтение Ловкости. Выносливость улучшает ваше здоровье, а Мудрость помогает вам замечать ловушки.

НАВЫКИ

Акробатика, Мистика, Атлетика, Ремесло, Обман, Дипломатия, Общество, Скрытность, Воровство

ПЛУТОВСКАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ROGUE'S RACKET

Вор (thief)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Верткий (Nimble Dodge)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Быстрое Выхватывание (Quick Draw) (2-й), Слаженный Удар (Skirmish Strike) (6-й), Знаток Скрытности (Sneak Savant) (10-й), Расправа из Тени (Spring from the Shadows) (12-й), Неправдоподобное Проникновение (Implausible Infiltration) (18-й)

УКОЛ С ПРОВОРОТОМ TWIST THE KNIFE ➤

ЧЕРТА 6

ПЛУТ

Условия: Ваше последнее действие было Ударом (Strike) ближнего боя, который наносил урон Атакой Исподтишка (sneak attack) застигнутой врасплох (flat-footed) цели. Поразив противника в слабое место, вы вскрываете рану. Вы наносите цели продолжительный урон от кровотечения, равный вашему количеству костей урона от Атаки Исподтишка.

8 УРОВЕНЬ

БОЙ ВСЛЕПУЮ BLIND-FIGHT

ЧЕРТА 8

ПЛУТ

Требования: Мастер в Восприятии

Ваши боевые инстинкты позволяют вам легче отслеживать местоположение плохо видимых (concealed) или невидимых (invisible) противников. Вам не нужно совершать фиксированные проверки, чтобы попасть по существам, которых плохо видно (concealed). Скрытые (hidden) существа не могут застигнуть вас врасплох (flat-footed) (за исключением тех случаев, когда вы застигнуты ими врасплох по другим причинам, нежели состояние «скрыт» (hidden)), и ваши фиксированные проверки для попадания по скрытому (hidden) существу будут производиться только со СЛ 5. Когда вы находитесь по соседству с существом, чей уровень не выше вашего, которое «не обнаружено» (undetected) вами, вместо этого оно только скрыто (hidden) от вас.

ЗАДЕРЖКА ЛОВУШКИ DELAY TRAP ➤

ЧЕРТА 8

ПЛУТ

Триггер: Срабатывает ловушка в пределах вашей досягаемости

Вы можете заклинить ловушку, чтобы отсрочить ее действие. Пойдите проверку Воровства (Thievery), чтобы Отключить Устройство (Disable a Device) на ловушке; СЛ проверки для этого действия увеличивается на 5, со следующими эффектами:

Критический успех: Вы предотвращаете срабатывание ловушки или откладываете активацию до начала или конца вашего следующего хода (по вашему выбору);

Успех: Вы предотвращаете срабатывание ловушки или откладываете активацию до конца вашего следующего хода (в зависимости от того, что для вас хуже; выбор за Ведущим);

Провал: Не произвело никакого эффекта;

Критический провал: Вы застигнуты врасплох (flat-footed) до начала вашего

следующего хода.

УЛУЧШЕННОЕ ОТРАВЛЕННОЕ ОРУЖИЕ IMPROVED POISON WEAPON

ЧЕРТА 8

ПЛУТ

Требования: Отравленное Оружие (Poison Weapon)

Вы наносите ядовитые раны таким образом, чтобы их вредоносное воздействие было максимально эффективным. Когда вы применяете простой яд для Отравленного Оружия (Poison Weapon), яд наносит урон от яда 2d4, вместо 1d4. Вы не тратите яд в пустую, при критическом провале броска атаки Отравленным Оружием (Poison Weapon).

ЛОВКИЙ УХОД NIMBLE ROLL

ЧЕРТА 8

ПЛУТ

Требования: Верткий (Nimble Dodge)

Вы совершаете спасбросок, чтобы избежать неминуемой опасности. Вы можете использовать черту Верткий (Nimble Dodge) перед спасброском Рефлексов в дополнение к его первоначальному триггеру. Если вы это сделаете, то ситуативный бонус применяется к вашему спасброску Рефлексов против спровоцировавшего действие эффекта. Когда вы используете Верткий (Nimble Dodge) и спровоцировавшая атака получает провал или критический провал, или когда ваш спасбросок успешен или критически успешен, вы также можете Пробежать (Stride) до 10 футов как часть реакции. Если вы это сделаете, то реакция приобретет атрибут «движение» (move trait). Вы можете использовать Ловкий Уход (Nimble Roll) во время Полета (Flying) или Плавания (Swimming) вместо того, чтобы Бежать (Striding), если у вас есть соответствующий тип передвижения.

КОВАРНАЯ АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ OPPORTUNE BACKSTAB ➤

ЧЕРТА 8

ПЛУТ

Триггер: Существо в пределах досягаемости вашего ближнего боя поражается (hit) атакой ближнего боя от одного из ваших союзников

Когда ваш враг поражен вашим союзником, вы пользуетесь его отвлеченным вниманием. Нанесите Удар (Strike) иницировавшему реакцию существу.

ШАГ В СТОРОНУ SIDESTEP

ЧЕРТА 8

ПЛУТ

Триггер: Бросок атаки для Удара (Strike), наносимого вам, провален или критически провален

Вы ловко уходите от атаки, позволяя удару пронестись до существа рядом с вами. Вы перенаправляете атаку на существо по вашему выбору, которое находится рядом с вами и в пределах досягаемости иницилирующей реакцию атаки. Атакующий повторяет бросок атаки против новой цели.

КОВАРНЫЙ НАПАДАЮЩИЙ SLY STRIKER

ЧЕРТА 8

ПЛУТ

Требования: Атака Исподтишка (sneak attack)

Ваши атаки наносят больший урон, даже против не застигнутых врасплох существ. Когда вы успешно или критически успешно наносите Удар (Strike) не застигнутому врасплох (flat-footed) существу, вы также наносите 1d6 точного урона. Это применимо только в том случае, если вы используете оружие или безоружную атаку, с помощью которой вы можете нанести урон от Атаки Исподтишка (sneak attack). На 14-м уровне, если вы обычно наносите 3d6 или более урона от Атаки Исподтишка (sneak attack) застигнутым врасплох существам, вы наносите 2d6 точного урона не застигнутым врасплох существам.

10 УРОВЕНЬ

ТОЧНОЕ ТРАВМИРОВАНИЕ PRECISE DEBILITATIONS

ЧЕРТА 10

ПЛУТ

Требования: плутовская специализация - Вор (thief), Травмирующий Удар (Debilitating Strike)

Вы тщательно прицеливаетесь и изящно наносите травмы. Добавьте следующие виды травмирования в список, из которого вы можете выбирать, когда вы используете Травмирующий Удар (Debilitating Strike):

- **Травмирование:** Цель получает 2d6 дополнительного точного урона от ваших атак;
- **Травмирование:** Цель становится застигнутой врасплох (flat-footed).

ЗНАТОК СКРЫТНОСТИ SNEAK SAVANT

ЧЕРТА 10

ПЛУТ

Требования: Мастер в Скрытности (Stealth)

Почти невозможно заметить вас, не прилагая специально усилий для вашего обнаружения. В случае провала действия Скрыться (Sneak), он считается за успех. Вы все еще можете получить критический провал.

ТАКТИЧЕСКИЕ ТРАВМИРОВАНИЯ TACTICAL DEBILITATIONS

ЧЕРТА 10

ПЛУТ

Требования: плутовская специализация - Мошенник (scoundrel), Травмирующий Удар (Debilitating Strike)

Вы учитесь новым способам травмирования, которые дают вам тактические преимущества против ваших врагов. Добавьте следующие виды травмирования в список, из которого вы можете выбирать, когда вы используете Травмирующий Удар (Debilitating Strike):

- **Травмирование:** Цель не может использовать реакции;
- **Травмирование:** Цель не может сама взять в тиски противника или внести свой вклад во взятие в тиски (flanking) союзниками.

ЖЕСТОКИЕ ТРАВМИРОВАНИЯ VICIOUS DEBILITATIONS

ЧЕРТА 10

ПЛУТ

Требования: плутовская специализация - Вымогатель (ruffian), Травмирующий Удар (Debilitating Strike)

Травмирования, которые вы наносите, серьезно вредят вашим врагам. Добавьте следующие виды травмирования в список, из которого вы можете выбирать, когда вы используете Травмирующий Удар (Debilitating Strike):

- **Травмирование:** Цель получает Уязвимость (weakness) 5 к виду урона по вашему выбору: дробящий, колющий, режущий;
- **Травмирование:** Цель получает состояние «неуклюжий» (clumsy) 1.

12 УРОВЕНЬ

КРИТИЧЕСКОЕ ТРАВМИРОВАНИЕ CRITICAL DEBILITATION

ЧЕРТА 12

НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ПЛУТ

Требования: Травмирующий Удар (Debilitating Strike)

Ваше нанесение травм особенно эффективно при самых сильных атаках. Всякий раз, когда вы получаете критический успех при броске атаки против врага и используете Травмирующий Удар (Debilitating Strike), добавьте следующее травмирование в список, из которого вы можете выбрать.

- **Травмирование:** Цель проводит спасбросок Стойкости против вашего СЛ Класса со следующими эффектами:

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает состояние «замедлен» (slowed) 1 до конца вашего следующего хода;

Провал: Цель получает состояние «замедлен» (slowed) 2 до конца вашего следующего хода;

Критический провал: Цель получает состояние «парализован» (paralyzed) до конца вашего следующего хода.

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ПРЫЖОК FANTASTIC LEAP ➡

ЧЕРТА 12

ПЛУТ

Вы бросаетесь на врага в прыжке. Попробуйте выполнить Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump). Если вы попытаетесь Прыгнуть в Высоту (High Jump), определите расстояние, которое вы можете преодолеть, используя шкалу Прыжка в Длину (Long Jump). В конце вашего прыжка вы можете нанести Удар (Strike) ближнего боя. После Удара вы падаете на землю, если находились в воздухе. Если расстояние вашего падения не превышает высоты вашего прыжка, вы не получаете никаких повреждений и приземляетесь вертикально.

ВЫСТРЕЛ НАПОВАЛ FELLING SHOT ➡

ЧЕРТА 12

ПЛУТ

Ваши дистанционные атаки могут быть направлены в неподготовленного противника, находящегося в воздухе. Нанесите Удар (Strike) дистанционным или метательным оружием по застигнутому врасплах (flat-footed) существу. Если Удар (Strike) успешен и наносит урон, цель должна выполнить спасбросок Рефлексов против вашей СЛ Класса со следующими эффектами:

Успех: Цель остается незатронутой;

Провал: Цель падает до 120 футов. Если она ударяется о землю, то не получает никакого урона от падения;

Критический провал: Как в случае провала и цель не может летать, прыгать, парить (levitate) или иным образом подняться в воздух до конца вашего следующего хода.

ПРЕРЫВАЮЩАЯ РЕАКЦИЯ REACTIVE INTERFERENCE ➡

ЧЕРТА 12

ПЛУТ

Триггер: Соседний противник начинает использовать реакцию

Схватившись за рукав, ударив своим оружием или создав другое препятствие, вы рефлекторно прерываете реакцию противника. Если уровень инициировавшего вашу реакцию существа равен или ниже вашего, Вы прерываете его реакцию. Если уровень инициировавшего вашу реакцию существа выше вашего, вы должны сделать бросок атаки против его КБ. В случае успеха, вы прерываете его реакцию.

РАСПРАВА ИЗ ТЕНИ SPRING FROM THE SHADOWS ➡

ЧЕРТА 12

ИЗНУРЯЮЩЕЕ ПЛУТ

Выскачив из укрытия, вы нападаете на свою цель, когда она меньше всего этого ожидает. Вы Бежите (Stride) до своей Скорости, но вы должны закончить свое движение рядом с врагом, от которого вы скрыты (hidden) или не обнаружены (undetected) им. Затем вы наносите Удар (Strike) этому врагу; вы остаетесь скрытым (hidden) или необнаруженным (undetected) этим существом до тех пор, пока не нанесете Удар. Вы можете использовать Расправу из Тени (Spring from the Shadows) во время Рытья (Burrowing), Лазания (Climbing), Полета (Flying) или Плавания (Swimming) вместо Бера (Striding), если у вас есть соответствующий тип передвижения.

14 УРОВЕНЬ

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ УХОД DEFENSIVE ROLL ⬅

ЧЕРТА 14

ПЛУТ

Частота: один раз в 10 минут;

Триггер: Физическая атака уменьшит ваши ПЗ до 0

Вы группируетесь в падении, чтобы смягчить силу удара, вы можете частично уклониться от смертельной атаки и остаться в сознании. Вы получаете половину урона от инициирующей атаки.

ОТВЛЕКАЮЩЕЕ ОСКОРБЛЕНИЕ INSTANT OPENING ➡

ЧЕРТА 14

КОНЦЕНТРАЦИЯ ПЛУТ

Вы отвлекаете своего противника несколькими отборными словами или грубым жестом. Выберите цель в радиусе 30 футов. Она застигнута врасплах (flat-footed) против ваших атак до конца вашего следующего хода. В зависимости от того, как вы описываете свой отвлекающий маневр, это действие приобретает либо атрибут «зрение», либо «слух».

ОСТАВИТЬ БРЕШЬ LEAVE AN OPENING

ЧЕРТА 14

ПЛУТ

Когда вы наносите достаточно сильный урон, вы оставляете брешь, чтобы ваш союзник мог участвовать в вашей атаке. Всякий раз, когда вы критически поражаете застигнутого врасплах (flat-footed) противника атакой ближнего боя и наносите урон, цель вызывает Атаку по Возможности (Attack of Opportunity) от одного союзника по вашему выбору, у которого есть такая реакция, как если бы враг использовал действие с атрибутом «манипуляция».

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО SENSE THE UNSEEN ➡

ЧЕРТА 14

ПЛУТ

Триггер: Вы проваливаете проверку Поиска (Seek)

Когда вы ищете врагов, вы улавливаете малейшие намеки. Даже если вы провалили инициирующую проверку, вы автоматически чувствуете любых необнаруженных (undetected) существ в той области, где вы производите Поиск (Seeking), что делает их просто скрытыми (hidden) для вас.

16 УРОВЕНЬ

ЧИСТЫЙ ЛИСТ BLANK SLATE

ЧЕРТА 16

ПЛУТ

Требования: ранг мастерства Легенда в Обмане (Deception)

Ваше искусство обмана ставит в тупик даже самых могущественных прорицателей из числа смертных. Эффекты с атрибутами «обнаружение» (detection), «разоблачение» (revelation) и «тайновидение» (scrying) не застрагивают вас, ваши вещи и ваши ауры, ничего не выявляя, если только обнаруживающий эффект не имеет уровня противодействия (counteract level) 10 или выше. Например, *обнаружение магии* (detect magic) все равно будет выявлять другую магию в этом районе, но не какую-либо магию на вас, *истинное зрение* (true seeing) не разоблачит вас, *местонахождение* (locate) или *тайновидение* (scrying) не найдут вас и так далее.

ОБЛАЧНЫЙ ШАГ CLOUD STEP

ЧЕРТА 16

ПЛУТ

Требования: ранг мастерства Легенда в Акробатике (Acrobatics)

Используя фантастические акробатические навыки, вы можете ходить на короткие дистанции по не несущим поверхностям. Когда вы Бежите (Stride), вы можете двигаться по воде, воздуху и твердым поверхностям, которые могут удерживать только ограниченный вес, как по обычной земле. Если вы Бежите (Stride) через ловушку с чувствительной к весу прижимной пластиной, вы не активируете ее. В конце своего хода вы тонете, падаете, ломаете хрупкие поверхности или активируете ловушки, по обычным правилам для вашего текущего местоположения.

ЛАЗЕЙКА ДЛЯ УМА COGNITIVE LOOPHOLE

ЧЕРТА 16

ПЛУТ

Триггер: Ваш ход заканчивается;

Условия: В настоящее время на вас влияет ментальный эффект, который вы получили, провалив спасбросок, но без критического провала

Вы можете найти лазейку в ментальном эффекте, чтобы временно преодолеть его. До конца вашего следующего хода вы игнорируете единственный ментальный эффект, который соответствует требованию. Вы можете подавить определенный эффект, используя Лазейку Для Ума (Cognitive Loophole) только один раз.

Особенность: Вы можете использовать эту реакцию, даже если ментальный эффект мешает вам использовать реакции.

РАССЕИВАЮЩИЙ ПОРЕЗ DISPELLING SLICE

ЧЕРТА 16

ПЛУТ

Ваша Атака Исподтишка (sneak attack) разрезает нити, связывающие магию с целью. Нанесите Удар (Strike) по застигнутому врасплох (flat-footed) существу (на ваш выбор). Если ваш Удар наносит урон от Атаки Исподтишка, вы пробуете Противодействовать (counteract) одному активному заклинанию на цели. Ваш уровень Противодействия равен половине вашего уровня с округлением вверх, а ваш модификатор проверки Противодействия равен вашему СЛ Класса -10.

ИДЕАЛЬНЫЙ ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЕВР PERFECT DISTRACTION

ЧЕРТА 16

ПЛУТ

Требования: ранг мастерства Легенда в Обмане (Deception)

Вы используете умную тактику, чтобы ввести в заблуждение своих врагов, когда вы ускользаете. Вы Крадетесь (Sneak), оставляя за собой приманку. Приманка действует так, как заклинание *заблуждение* (mislead), хотя вы не невидимы (invisible), а просто не обнаружены (undetected). Вы можете действием с атрибутом «концентрация», переместить свою приманку, как и в случае с заклинанием, независимо от того, будете ли вы оставаться скрытым (hidden) в течение всего времени. Как только вы используете Идеальный Отвлекающий Маневр (Perfect Distraction), вам нужно потратить 10 минут, чтобы создать еще одну приманку, прежде чем вы сможете использовать ее снова.

18 УРОВЕНЬ

НЕПРАВДОПОДОБНОЕ ПРОНИКНОВЕНИЕ IMPLAUSIBLE INFILTRATION

ЧЕРТА 18

МАГИЧЕСКИЙ ДВИЖЕНИЕ ПЛУТ

Требования: ранг мастерства Легенда в Акробатике (Acrobatics), Быстрое Протискивание (Quick Squeeze);

Условия: вы находитесь рядом с полом или вертикальной стеной

Вы находите крошечные отверстия или дефекты, которые никто другой не мог бы увидеть, и пытаетесь каким-то образом пролезть через них, возможно, двигаясь прямо через стену или пол с одной стороны на другую. Ваша попытка перемещения не увенчается успехом, если стена или пол сделаны из чего-то другого, чем дерево, гипс или камень; толще 10 футов; или содержит даже тонкий слой металла. Если у вас есть Скорость Лазания, вы можете использовать эту способность, чтобы попытаться пройти через потолок.

МОШНЫЙ СКРЫТНЫЙ УДАР POWERFUL SNEAK

ЧЕРТА 18

ПЛУТ

Вы научились использовать ослабленную оборону ваших врагов. Когда вы получаете успех или критический успех при Ударе (Strike), используя свой модификатор Силы на броске атаки, и вы нанесете урон от Атаки Исподтишка (sneak attack), вы можете изменить дополнительный урон от Атаки Исподтишка на обычный урон того же типа, что и ваш Удар, а не точный (precision) урон.

ТУЗ В РУКАВЕ TRICKSTER'S ACE

ЧЕРТА 18

КОНЦЕНТРАЦИЯ ПЛУТ

Триггер: Вы указываете триггер, когда делаете свои ежедневные приготовления (см. Условия ниже).

Условия: Когда вы делаете свои ежедневные приготовления, вы должны указать триггер для этой реакции, используя те же ограничения, что и для триггеров действия Подготовка (Ready). Вы также выбираете одно заклинание из мистического, сакрального, оккультного или первобытного списка 4-го круга или ниже. Заклинание не может иметь стоимости, и время его сотворения не может быть больше 10 минут. Заклинание должно иметь возможность быть направленным на одно существо, и вы должны быть доступной целью для него

Будь то импровизированные магические предметы, украденная магическая эссенция или другие средства, у вас есть туз в рукаве для отчаянных ситуаций. Когда срабатывает триггер, вы заставляете заклинание вступать в действие. Заклинание нацелено только на вас, независимо от того, на скольких существ оно обычно действует. Если вы устанавливаете многофакторные условия, по определению Ведущим, триггер может не сработать. Как только срабатывает непредвиденная ситуация, заклинание расходуется до следующей ежедневной подготовки.

20 УРОВЕНЬ

ЭТАЛОН СКРЫТНОСТИ HIDDEN PARAGON

ЧЕРТА 20

ПЛУТ

Требования: ранг мастерства Легенда в Скрытности (Stealth);

Частота: один раз в час;

Триггер: Вы успешно используете Скрытность, чтобы Скрыться (Hide) и стать скрытым (hidden) от всех ваших текущих врагов, или использовать Скрытность, чтобы Красться (Sneak) и стать необнаруженным (undetected) для всех ваших текущих врагов

Когда вы представляете в уме как ускользаете из поля зрения окружающих, вы полностью исчезаете. Вы становитесь невидимым (invisible) на 1 минуту, в том числе если используете враждебное действие. Даже *блестки (glitterdust)*, *видеть невидимое (see invisibility)* или подобные эффекты не могут обнаружить вас, хотя существа все еще могут использовать действие Поиска (Seek), чтобы найти вас как обычно.

НЕВЕРОЯТНЫЙ НАПАДАЮЩИЙ IMPOSSIBLE STRIKER

ЧЕРТА 20

ПЛУТ

Требования: Коварный Нападающий (Sly Striker)

Ваши быстрые и смертоносные атаки не поддаются никакому объяснению. Ничто не может помешать вам совершить Атаку Исподтишка (sneak attack), даже если ваш противник может видеть каждый следующий удар. Вместо того, чтобы наносить урон от Коварного Нападающего (Sly Striker), вы можете нанести полный урон от Атаки Исподтишка (sneak attack), даже если цель не застигнута врасплох (flat-footed).

РЕФЛЕКТОРНЫЙ ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЕВР REACTIVE DISTRACTION

ЧЕРТА 20

КОНЦЕНТРАЦИЯ МАНИПУЛЯЦИЯ ПЛУТ

Требования: ранг мастерства Легенда в Обмане (Deception), Идеальный Отвлекающий Маневр (Perfect Distraction);

Триггер: Вы будете поражены атакой или нацеленным на вас эффектом, или вы находитесь в зоне действия эффекта;

Условия: У вас есть Идеальный Отвлекающий Маневр (Perfect Distraction), готовый к использованию

Вы используете реакцию вместо действия чтобы отвлечь приманкой своего врага. Вы используете Идеальный Отвлекающий Маневр (Perfect Distraction), даже если вы были замечены (observed), до тех пор, пока длится ваше действие Красться (Sneak), вы плохо видимы (concealed) или находитесь в укрытии (cover) или превосходном укрытии (greater cover). Ваша приманка нацелена на атаку или эффект, а не на вас. В случае эффекта на определенную область, если ваше действие Красться (Sneak) не перемещает вас из этой зоны, и вы, и приманка становитесь мишенью этого эффекта.



РЕЙНДЖЕР RANGER

Некоторые рейнджеры верят, что цивилизация изнашивает душу, но все же нуждается в защите от диких существ. Другие говорят, что природу нужно защищать от алчных, которые хотят укротить ее красоту и разграбить ее сокровища. Вы можете преследовать любую из этих целей или обе сразу. Вы можете быть разведчиком, следопытом, либо охотником на беглецов или зверей, бродящим по краю цивилизации или исследующим дикие земли. Вы знаете как выживать, используя местность и знаете как выследить и уничтожить, как подходящую добычу, так и ненавистного врага.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

ЛОВКОСТЬ или СИЛА

На 1-м уровне ваш Класс дает вам возможность повысить Ловкость или Силу, по вашему выбору.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

10 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Эксперт в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Эксперт в Стойкости

Эксперт в Рефлексах

Обучены в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Природе

Обучены в Выживании

Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 4 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии

Обучены в боевом оружии

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Обучены в ношении легкой брони

Обучены в ношении средней брони

Обучены в бездопешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в СЛ Класса Рейнджер

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы можете выбрать конкретного врага своей добычей, что позволит вам легче его победить. Вы ожесточенно преследуете выбранного вами врага либо с луком, либо с оружием ближнего боя, поддерживая союзников своими навыками.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Когда вы говорите, в вашем голосе чувствуется опыт, который вы получили на практике, особенно если дело касается исследования дикой местности.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы проводите своих союзников через дикую местность или ведете по следу. Вы держите ухо востро, постоянно остерегаясь опасностей, даже когда они не очевидны.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы создаете оружие и капканы, готовясь к следующему приключению. Если же предпочитаете быть под открытым небом, вы можете отправиться на охоту или разведать близлежащие районы, чтобы лучше понять окружающую обстановку.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Уважаете первобытную силу природы и понимаете, как наилучшим образом использовать ее дары;
- Наслаждаетесь азартом охоты;
- Идете вперед отряда на разведку, чтобы разузнать обстановку до того как бой начнется.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Призывают вас оградить их от дикой природы или напротив от посягательств цивилизации;
- Ожидают, что вы будите тихим и молчаливым одиночкой;
- Думают, что в вас есть что-то опасное и дикое.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Рейнджер. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня, на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-14: ПРОДВИЖЕНИЕ РЕЙНДЖЕРА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, Охота на Добычу (hunt prey), Превосходство Охотника (hunter's edge), Черта Рейнджера
2	Черта Рейнджера, Черта Навыка
3	Железная Воля (iron will), Общая Черта, повышение Навыка
4	Черта Рейнджера, Черта Навыка
5	Бесследный Шаг (trackless step), Эксперт Владения Оружием Рейнджера (weapon expertise), повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка
6	Черта Рейнджера, Черта Навыка
7	Уклонение (Evasion), Бдительный Ум (vigilant senses), Оружейная Специализация (weapon specialization), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Рейнджера, Черта Навыка
9	Рейнджер-Эксперт (ranger expertise), Превосходство В Естественной Среде (nature's edge), Черта Наследия, повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Рейнджера, Черта Навыка
11	Джаггернаут (juggernaut), Эксперт Ношения Средней Брони (medium armor expertise), Общая Черта, повышение Навыка
12	Черта Рейнджера, Черта Навыка
13	Черта Наследия, повышение Навыка, Мастер Оружия (weapon mastery)
14	Черта Рейнджера, Черта Навыка
15	Превосходная Оружейная Специализация (greater weapon specialization), Улучшенное Уклонение (improved evasion), повышение Характеристики, Общая Черта, повышение Навыка
16	Черта Рейнджера, Черта Навыка
17	Искусный Охотник (masterful hunter), Черта Наследия, повышение Навыка
18	Черта Рейнджера, Черта Навыка
19	Общая Черта, Вторая Кожа (second skin), Приметная Добыча (swift prey) повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Рейнджера, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания этого Класса.

ОХОТА НА ДОБЫЧУ HUNT PREY

Когда вы сосредотачиваете свое внимание на единственном враге, вы становитесь неудержимы, преследуя его. Вы получаете действие Охота на Добычу (Hunt Prey).

ОХОТА НА ДОБЫЧУ HUNT PREY ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ РЕЙНДЖЕР

Вы объявляете одно существо своей добычей и фокусируете свои атаки на этом существе. Вы должны быть в состоянии видеть и слышать добычу или должны отслеживать добычу во время исследования.

Вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Восприятия если вы занимаетесь поиском вашей добычи и ситуативный бонус +2 к проверкам Выживания если вы занимаетесь Выслеживанием (Track) вашей добычи. Вы также игнорируете штраф к дистанционным атакам за второй шаг дистанции против добычи, на которую вы охотитесь.

Одновременно, вы можете объявить своей добычей только одно существо. Если вы используете Охоту на Добычу (Hunt Prey) против существа, когда у вас уже есть обозначенное существо, предыдущее существо теряет обозначение, а новая добыча становится обозначенной. Ваше обозначение длится до ваших следующих ежедневных приготовлений.

ПРЕВОСХОДСТВО ОХОТНИКА HUNTER'S EDGE

Вы тренировались в течении бесчисленных часов, чтобы стать более опытным охотником и следопытом, получая дополнительные преимущества когда вы Охотитесь на Добычу (Hunt Prey), зависящие от направления ваших тренировок. Выберите одно из Превосходств Охотника (Hunter's Edge).

Шквал (Flurry): Вы научились обрушивать сокрушительный шквал атак на вашу добычу. Ваш штраф за многократную атаку для атак против вашей добычи составляет -3 (-2 с проворным (agile) оружием) для второй атаки за ход вместо -5 (-4) и -6 (-4 с проворным (agile) оружием) на вашу третью и последующие атаки за ход, вместо -10 (-8).

Точность (Precision): Вы научились целиться в более уязвимые места добычи. В первый раз за раунд, когда вы попадаете в свою преследуемую добычу, вы также наносите ей дополнительно 1d8 точного урона. (Точный урон увеличивает урон, уже нанесенный вами, используя тот же тип, но он неэффективен против существ, у которых нет жизненно важных органов или уязвимых мест). На 11-ом уровне дополнительный урон вырастает до 2d8 точного урона, а на 19-ом уровне дополнительный урон вырастает до 3d8 точного урона.

Хитрость (Outwit): Для вас не составляет труда перехитрить и ускользнуть от своей добычи. Вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам на Обман, Запугивание, Скрытность и любой попытке Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о своей добыче, а также ситуативный бонус +1 к КБ против атак вашей добычи.

ЧЕРТЫ РЕЙНДЖЕРА RANGER FEATS

На 1-ом уровне и каждый последующий четный уровень вы получаете Черту Класса Рейнджер. Черты Класса Рейнджер описаны начиная со страницы 170.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ IRON WILL

3 УР

Ваши тренировки укрепили вашу решимость. Ваш ранг мастерства в Воле повышается до Эксперта.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOST

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики по вашему выбору. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

БЕССЛЕДНЫЙ ШАГ TRACKLESS STEP

5 УР

Когда вы двигаетесь по естественной местности, вас трудно отследить. Вы всегда получаете преимущества от действия Скрыть Следы (Cover Tracks) на такой местности, не уменьшая Скорость до половины.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ РЕЙНДЖЕРА RANGER WEAPON EXPERTISE

5 УР

Вы посвятили себя изучению тонкостей искусства владения своим оружием. Ваш ранг мастерства в простом и боевом оружии повышается до Эксперта. Вы получаете доступ к критическим эффектам специализации (стр. 283) для простого и боевого оружия, когда атакуете преследуемую добычу.

УКЛОНЕНИЕ EVASION

7 УР

Вы научились быстро двигаться, чтобы избежать последствий взрывов, драконьего дыхания и еще чего похуже. Ваш ранг мастерства для спасбросков Рефлексов возрастает до Мастера. Когда вы получаете успех при спасброске Рефлексов, он считается за критический успех вместо этого.

БДИТЕЛЬНЫЙ УМ VIGILANT SENSES

7 УР

Благодаря своим приключениям вы развили чуткое внимание к деталям. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Мастера.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

7 УР

Вы научились наносить большие повреждения тем оружием, которым владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атакам, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

ПРЕВОСХОДСТВО В ЕСТЕСТВЕННОЙ СРЕДЕ NATURE'S EDGE

9 УР

Вы всегда находите слабые места в защите ваших врагов, когда они находятся на неблагоприятной местности. Противники, находящиеся на естественной пересеченной местности или пересеченной местности, образовавшейся от капкана, оказываются для вас «застигнутыми врасплох» (flat-footed).

РЕЙНДЖЕР-ЭКСПЕРТ RANGER EXPERTISE

9 УР

Вы отточили свои приемы так, что противнику сложнее избежать их эффекта. Ваш ранг мастерства в СЛ Класса Рейнджер повышается до Эксперта.

ДЖАГГЕРНАУТ JUGGERNAUT

11 УР

Ваше тело стало привычно к физическим нагрузкам и устойчиво к недугам. Ваш ранг мастерства в Стойкости повышается до Мастера. Вы получаете критических успех вместо успеха в спасбросках Стойкости.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класса Рейнджер.

Изнуряющий (Flourish): действия с этим атрибутом являются специальными приемами, которые требуют слишком много усилий для того, чтобы их выполняли часто. Вы может использовать только одно действие с атрибутом «изнуряющий» за раунд.

Открывающий (Open): Этот маневр выполняется только как первая атака, которую вы совершаете в свой ход. Вы можете использовать действие с атрибутом «открывающий» только в том случае, если вы еще не использовали действий с атрибутами «атака» или «открывающий» в этом ходу.

Натиск (Press): Действия с этим атрибутом позволяют вам продолжить ранее начатую серию атак. Действие с этим атрибутом могут быть использованы только в том случае, если вы в данный момент подвержены штрафу за многократную атаку.

Некоторые действия с атрибутом «натиск» также имеют эффект при провале. Эффект, происходящий при провале, не происходит при критическом провале. Если ваше действие с атрибутом «натиск» (press) окажется успешным, вы можете вместо этого получить эффект от провала. (Например, вы можете захотеть сделать это в том случае, если атака не нанесла урона из-за сопротивления цели.) Так как действия с атрибутом «натиск» требуют, чтобы вы были подвержены штрафу за многократную атаку, вы не можете совершать их не в свой ход, даже если вы используете активность Подготовка (Ready).

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ СРЕДНЕЙ БРОНИ MEDIUM ARMOR EXPERTISE

11 УР

Вы научились лучше защищаться от атак. Ваш ранг мастерства в ношении легкой и средней брони, а также в бездоспешной защите, повышается до Эксперта.

БЕГ ПО ПЕРЕСЕЧЁННОЙ МЕСТНОСТИ WILD STRIDE

11 УР

Вы быстро преодолеваете препятствия, будь то поваленный камень, спутанные заросли или топкая трясина. Вы можете игнорировать эффекты не магической пересеченной местности. Как обычно при игнорировании пересеченной местности, это позволяет вам снижать ее

сложность на одну ступень, считая пересеченную местность за обычную, а более сложную - особо пересеченную местность (greater difficult terrain) за пересеченную.

МАСТЕР ОРУЖИЯ WEAPON MASTERY

13 УР

Вы знаете все тонкости обращения со своим оружием. Ваш ранг мастерства в простом и боевом оружии повышается до Мастера.

ПРЕВОСХОДНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ GREATER WEAPON SPECIALIZATION 15 УР

Ваш дополнительный урон от оружейной специализации увеличивается до +4 для оружия и безоружных атак, в которых вы являетесь Экспертом, до +6 если вы являетесь Мастером и до +8 если вы являетесь Легендой.

УЛУЧШЕННОЕ УКЛОНЕНИЕ IMPROVED EVASION

15 УР

Вы так ловко уклоняетесь от опасностей, что мало кто может с вами сравниться. Ваш ранг мастерства в Рефлексах повышается до Легенды. Вы получаете провал вместо критического провала в спасбросках Рефлексов. Когда вы проваливаете спасбросок Рефлексов против эффекта наносящего урон, вы получаете только половину урона.

НЕВЕРОЯТНОЕ ЧУТЬЕ INCREDIBLE SENSES

15 УР

Вы замечаете вещи, которые почти невозможно обнаружить обычному человеку. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Легенды.

ИСКУСНЫЙ ОХОТНИК MASTERFUL HUNTER

17 УР

Вы отточили свои способности охотника до невероятного уровня. Ваш ранг мастерства в СЛ Класса Рейнджер повышается до Мастера. Когда вы используете дистанционное оружие, во владении которым ваш ранг мастерства - Мастер, вы можете игнорировать штраф для дистанционных атак за второй и третий шаг дистанции против добычи, на которую вы охотитесь.

Если ваш ранг мастерства в Восприятии - Мастер, вы получаете ситуативный бонус +4 к проверкам Восприятия, во время Поиска (Seek) своей добычи и если ваш ранг мастерства в Выживании - Мастер, вы получаете ситуативный бонус +4 к проверкам Выживания когда вы пытаетесь Выследить (Track) свою добычу.

Вы также получаете дополнительные преимущества в зависимости от вашего Превосходства Охотника (hunter's edge).

Шквал (Flurry): вы можете сочетать мастерское владение оружием с точным прицеливанием, чтобы сделать серию метких атак. Если ваш ранг мастерства во владении вашим оружием - Мастер, ваш штраф за многократную атаку для атак против вашей добычи составляет -2 (-1 с проворным (agile) оружием) для второй атаки за ход и -4 (-2 с проворным (agile) оружием) на вашу третью и последующие атаки за ход.

Точность (Precision): ваше мастерское владение оружием позволяет вам поражать жизненно важные места вашей добычи несколько раз. Когда вы второй раз за раунд попадаете в преследуемую добычу, вы также наносите ей 1d8 точного урона. На 19-ом уровне урон от второго удара за раунд против вашей преследуемой добычи увеличивается до 2d8 точного урона и ваш третий удар за раунд против вашей преследуемой добычи наносит 1d8 точного урона.

Хитрость (Outwit): ваше мастерское владение навыками позволяет вам подавить свою добычу. Если ваш ранг мастерства Мастер в навыке Обмана, Запугивания, Скрытности или в Навыке, используя который вы пытаетесь Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о своей добыче, увеличьте ситуативный бонус этого Навыка, когда он используется против вашей добычи, с +2 до +4. Если ваш ранг мастерства в ношении вашей брони - Мастер, увеличьте ситуативный бонус к КБ с +1 до +2 против атак вашей добычи.

ВТОРАЯ КОЖА SECOND SKIN

19 УР

Ваша броня стала для вас как вторая кожа. Ваш ранг мастерства в ношении легкой и средней брони, а также в бездоспешной защите повышается до Мастера. Вы можете нормально отдыхать в легкой или средней броне, не получая состояние «утомлен» (fatigued).

ПРИМЕТНАЯ ДОБЫЧА SWIFT PREY

19 УР

Вы оцениваете свою добычу с первого взгляда. Вы можете использовать действие Охота на Добычу (Hunt Prey) как свободное действие, если оно первое за ход.

ЧЕРТЫ РЕЙНДЖЕРА RANGER FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Рейнджера, вы можете взять одну из следующих. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем как вы возьмете Черту.

1 УРОВЕНЬ

ВЕРНЫЙ ЗВЕРЬ ANIMAL COMPANION

ЧЕРТА 1

РЕЙНДЖЕР

Вам служит молодой верный зверь (young animal companion), который путешествует вместе с вами и выполняет простые команды, по мере своих возможностей. Смотрите Верные Звери (Animal Companions) на стр. 214. Когда вы Охотитесь на Добычу (Hunt Prey), ваш верный зверь получает преимущества этого действия и преимущества Превосходства Охотника (hunter's edge), если оно у вас есть.

АРБАЛЕТНЫЙ АС CROSSBOW ACE

ЧЕРТА 1

РЕЙНДЖЕР

Вы хорошо разбираетесь в арбалетах. Когда вы вооружены арбалетом и используете Охоту на Добычу (Hunt Prey) или Взаимодействие (Interact) чтобы перезарядить арбалет, вы получаете ситуативный бонус +2 к броску урона для вашего следующего Выстрела (Strike) из этого арбалета. Если арбалет это простой арбалет, также увеличьте размер кости урона для этой атаки на один шаг (стр. 279). Вы должны провести атаку до конца вашего следующего хода, или это преимущество будет потеряно.

ВЫСТРЕЛ ОХОТНИКА HUNTED SHOT ➡

ЧЕРТА 1

ИЗНУРЯЮЩЕЕ РЕЙНДЖЕР

Частота: один раз за раунд

Условия: Вы вооружены дистанционным оружием с перезарядкой 0

Вы делаете два быстрых выстрела в того, на кого охотитесь. Совершите два Удара (Strike) по своей добыче условленным оружием. Если оба выстрела попали в то же существо, объедините их урон перед учетом Сопротивления (resistances) и Уязвимости (weaknesses) цели. Примените штраф за многократную атаку к каждому Удару как обычно.

ОХОТНИК НА МОНСТРОВ MONSTER HUNTER

ЧЕРТА 1

РЕЙНДЖЕР

Вы быстро оцениваете свою добычу и применяете полученное знание. Когда вы используете Охоту на Добычу (Hunt Prey), как часть действия, вы можете попробовать Вспомнить Информации (Recall Knowledge) о вашей добыче. Если вы получаете критический успех, когда пытаетесь Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), чтобы идентифицировать преследуемую добычу, вы замечаете слабость в защите существа. Вы и ваши союзники получаете ситуативный бонус +1 к вашим следующим броскам атаки против добычи. Вы можете давать бонус от Охотника на Монстров (Monster Hunter) только один раз в день, против конкретного существа.

ДВОЙНОЙ УДАР TWIN TAKEDOWN ➡

ЧЕРТА 1

ИЗНУРЯЮЩЕЕ РЕЙНДЖЕР

Частота: один раз за раунд

Условия: Вы держите два оружия ближнего боя, по одному в каждой руке

Вы быстро атакуете преследуемую добычу оружием каждой руки. Совершите два Удара (Strike) против вашей преследуемой добычи, по одному за каждое условленное оружие. Если оба удара попали в преследуемую добычу, объедините их урон перед учетом Сопротивления (resistances) и Уязвимости (weaknesses) цели. Примените штраф за многократную атаку к каждому Удару как обычно.

2 УРОВЕНЬ

ИЗЛЮБЛЕННАЯ МЕСТНОСТЬ FAVORED TERRAIN

ЧЕРТА 2

РЕЙНДЖЕР

Вы изучали особенности конкретного типа местности, чтобы адаптироваться к ее условиям. Выберите: водную, морозную, пустынную, лесную, горную, равнинную, небесную, болотную или подземную местность как излюбленную местность (favored terrain). Когда вы находитесь на этой местности вы можете игнорировать эффекты не магической пересеченной местности. Если у вас есть Особенность Класа Бег по Пересеченной Местности (Wild Stride), вы получаете второе преимущество находясь на излюбленной местности, которую вы выбрали.

Водная (Aquatic): Вы получаете Скорость Плавания (Swim) равную наземной Скорости. Если у вас уже есть Скорость Плавания, вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости Плавания;

Морозная (Arctic): Вам нужно есть и пить только на одну десятую больше чем обычно, вы лучше переносите сильный (severe) или экстремальный (extreme) холод и вы можете ходить по льду и снегу с полной Скоростью без необходимости Балансировать (Balance);

Пустынная (Desert): Вам нужно есть и пить только на одну десятую больше чем обычно, вы лучше переносите сильную (severe) или экстремальную (extreme) жару и вы можете ходить по песку с полной Скоростью без необходимости Балансировать (Balance);

Лесная (Forest), Горная (Mountain) и Подземная (Underground): Вы получаете Скорость Лазания (Climb) равную наземной Скорости. Если у вас уже есть Скорость Лазания (Climb), вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости Лазания;

Равнинная (Plains): Вы получаете статусный бонус +10 футов к наземной Скорости;

Небесная (Sky): Вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости Полета (Fly), если она у вас есть;

Болотная (Swamp): Вы можете передвигаться по болотам с полной Скоростью, даже если они достаточно глубокие, чтобы считаться превосходной сложной (greater difficult) местностью или требующие от вас передвижения по средствам Плавания (Swim) как обычно.

ЦЕЛЬ ОХОТНИКА HUNTER'S AIM ➡➡

ЧЕРТА 2

РЕЙНДЖЕР КОНЦЕНТРАЦИЯ

Когда вы сосредоточенно целитесь, ваш выстрел становится особенно точным. Совершите Удар (Strike) дистанционным оружием против вашей преследуемой добычи. Вы получаете ситуативный бонус +2 к броскам атаки для этого Удара и игнорируете состояние «плохо видим» (concealed) вашей добычи.

ЗНАТОК МОНСТРОВ MONSTER WARDEN

ЧЕРТА 2

РЕЙНДЖЕР

Требования: Охотник на Монстров (Monster Hunter)

Вы знаете как защитить себя и других от своей добычи. Когда вы даете бонусы от черты Охотник на Монстров (Monster Hunter), вы и ваши союзники также получаете ситуативный бонус +1 к вашему следующему спасброску против этого конкретного существа, а также к вашему КБ против следующей атаки существа на вас.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ QUICK DRAW ➡

ЧЕРТА 2

РЕЙНДЖЕР

Вы достаете свое оружие и атакуете одним и тем же движением. Вы выполняете Взаимодействие (Interact), чтобы вытащить оружие, а затем наносите Удар (Strike) этим оружием.

ПОНИМАНИЕ ЖИВОТНЫХ WILD EMPATHY

ЧЕРТА 2

РЕЙНДЖЕР

У вас есть связь с созданиями мира природы, которая позволяет вам общаться с ними на элементарном уровне. Вы можете использовать Дипломатию чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на животных и можете обратиться к ним с очень простой Просьбой (Requests). В большинстве случаев, дикие животные окажут вам одновременную помощь в вашем деле.

4 УРОВЕНЬ

КРИКНУТЬ ЗВЕРЮ COMPANION'S CRY

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Требования: верный зверь

Вы можете подтолкнуть вашего верного зверя сделать все возможное. Вы можете потратить 2 действия чтобы отдать Команду Животному (Command an Animal) вместо 1, своему верному зверю. Если вы это делаете, ваш верный зверь использует дополнительное действие.

ПЕРВАТЬ ДОБЫЧУ DISRUPT PREY ↻

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Триггер: Ваша преследуемая добыча находится в пределах вашей досягаемости и она использует действие с атрибутом «манипуляция», «движение» или оставляет квадрат во время действия перемещения, которое она использует

Совершите Удар (Strike) ближнего боя против своей добычи. Если атака проведена с критическим успехом, вы отменяете действие цели, вызвавшее реакцию.

ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ FAR SHOT

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Ваш опыт в стрельбе научил вас фокусироваться на своей цели на расстоянии, увеличивая ее точность. Удвойте шаг дистанции вашего оружия.

ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ FAVORED ENEMY

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Вы изучили определенный вид диких существ, что позволяет вам легче на них охотиться. Когда вы получаете эту Черту, выберите животных, чудовищ (beasts), драконов или грибы и растения (оба) в качестве заклятого врага. При броске Инициативы, если вы можете видеть своего заклятого врага, вы можете использовать Охота на Добычу (Hunt Prey) как свободное действие, обозначая этого врага.

Вы можете использовать это свободное действие, даже если вы еще не идентифицировали существо с помощью действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Преимущество не применяется против заклятого врага, замаскированного под другое существо, и Ведущий определяет, применяется ли оно против существ, замаскированных под заклятого врага.

ПЕРЕЗАРЯДКА НА БЕГУ RUNNING RELOAD ➡

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Вы можете перезарядить ваше оружие во время передвижения. Вы Бежите (Stride), Шагаете (Step) или Крадетесь (Sneak), затем Взаимодействуете (Interact), чтобы перезарядить свое оружие.

СИГНАЛ РАЗВЕДЧИКА SCOUT'S WARNING

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Триггер: Вы собираетесь выполнить проверку Восприятия или Выживания для определения Инициативы

Вы жестом или звуком предупреждаете своих союзников об опасности, предоставляя каждому из них ситуативный бонус +1 для их бросков Инициативы. В зависимости от того, как вы предупреждаете союзников, жестом или звуком, это действие получает соответствующий атрибут «слух» или «зрение».

СПЕЦИАЛИСТ ПО КАПКАНАМ SNARE SPECIALIST

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Требования: Эксперт в Ремесле, Изготовление Капканов (Snare Crafting)

Вы специализируетесь на изготовлении быстрых капканов, чтобы препятствовать своим врагам на поле боя. Если ваш ранг мастерства в Ремесле - Эксперт, вы получаете формулы для трех обычных или необычных капканов (стр. 589). Вы получаете 6 формул, если ваш ранг - Мастер. Вы получаете 9 формул, если ваш ранг - Легенда.

Каждый день во время ежедневных приготовлений, вы можете подготовить четыре капкана из вашей книги формул для быстрого размещения; если обычно Изготовление (Craft) занимает 1 минуту, вы можете Изготовить (Craft) их за 3 Взаимодействия (Interact). Если ваш ранг мастерства в Ремесле - Мастер количество капканов увеличивается до шести и восьми если ваш ранг мастерства в Ремесле - Легенда. Капканы подготовленные таким образом не стоят вам никаких ресурсов для Изготовления (Craft).

ДВОЙНОЕ ПАРИРОВАНИЕ TWIN PARRY

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Условия: Вы держите два оружия, по одному в каждой руке

Вы используете обе руки, чтобы парировать атаки. Вы получаете ситуативный бонус +1 к своему КБ до начала вашего следующего хода, бонус увеличивается до +2 если хотя бы одно из ваших оружия имеет атрибут «парирующее» (parry). Вы теряете ситуативный бонус, если вы больше не соответствуете условиям для этой Черты.

6 УРОВЕНЬ

ВЗРОСЛЫЙ ВЕРНЫЙ ЗВЕРЬ MATURE ANIMAL COMPANION

ЧЕРТА 4

РЕЙНДЖЕР

Требования: черта Верный Зверь (Animal Companion)

Ваш верный зверь растет, становясь взрослым верным зверем (mature animal companion) и приобретает новые способности (стр. 214).

Если у вас есть действие Охота на Добычу (Hunt Prey), ваш верный зверь набрасывается на добычу даже без вашего приказа. Во время столкновения, даже если вы не используете действие Команда Животному (Command an Animal), ваш верный зверь все еще может использовать 1 действие в этот раунд в ваш ход, чтобы Бежать (Stride) по направлению к добыче или Ударить (Strike) ее.

БЫСТРЫЕ КАПКАНЫ QUICK SNARES

ЧЕРТА 6

РЕЙНДЖЕР

Требования: Эксперт в Ремесле, черта Специалист по Капканам (Snare Specialist)

Вы можете соорудить капкан всего за несколько мгновений. Если обычно Изготовление (Craft) капкана занимает 1 минуту, вы можете Изготовить (Craft) ее за 3 действия Взаимодействие (Interact), даже если вы их не подготовили.

СЛАЖЕННЫЙ УДАР SKIRMISH STRIKE

ЧЕРТА 6

ИЗНУРЯЮЩЕЕ РЕЙНДЖЕР

Ваши ноги и оружие работают в связке. Совершите, либо Шаг (Step), а затем Удар (Strike), или Удар, а затем Шаг.

МГНОВЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ SNAP SHOT

ЧЕРТА 6

РЕЙНДЖЕР

Вы научились реагировать применяя дистанционное оружие, когда существо находится в непосредственной близости. Вы можете использовать реакцию, которая обычно позволяет вам нанести Удар (Strike) оружием ближнего боя, чтобы вместо этого нанести Удар (Strike) дистанционным оружием. Вы должны Ударить соседнюю цель. Если это необходимо для срабатывания реакции, вы относитесь к своему дистанционному оружию, как если бы его досягаемость (reach) составляла 5 футов. Если реакция имеет иные условия, например такие как владение определенным видом оружия, Мгновенный Выстрел (Snap Shot) не позволяет вам игнорировать их; он только позволяет заменить Удар оружием ближнего боя, Ударом дистанционным оружием.

БЫСТРОНОГИЙ СЛЕДОПЫТ SWIFT TRACKER

ЧЕРТА 6

РЕЙНДЖЕР

Требования: Эксперт в Выживании, черта Опытный Следопыт (Experienced Tracker)

Ваш зоркий глаз улавливает признаки присутствия преследуемого, даже во время движения. Вы можете двигаться с полной скоростью когда вы Выслеживаете (Track). Если ваш ранг мастерства в Выживании - Мастер, вам не нужно проводить проверку Выживания для Выслеживания (Tracking) каждый час. Если ваш ранг мастерства в Выживании - Легенда, вы можете использовать другую активность режима исследования, во время Выслеживания (Tracking).

Если вы определяете Инициативу через Выживание, отслеживая вашу преследуемую добычу, когда вы начнете свой первый ход столкновения, вы можете использовать Бег (Stride) к своей преследуемой добыче как свободное действие.

8 УРОВЕНЬ

БОЙ ВСЛЕПУЮ BLIND-FIGHT

ЧЕРТА 8

РЕЙНДЖЕР

Требования: Мастер в Восприятии

Ваши боевые инстинкты позволяют вам легче отслеживать местоположение плохо видимых (concealed) или невидимых (invisible) противников. Вам не нужно совершать фиксированные проверки, чтобы попасть по существам, которых плохо видно (concealed). Скрытые (hidden) существа не могут застигнуть вас врасплох (flat-footed) (за исключением тех случаев, когда вы застигнуты ими врасплох по другим причинам, нежели состояние «скрыт» (hidden), и ваши фиксированные проверки для попадания по скрытому (hidden) существу будут производиться только со СЛ 5.

Когда вы находитесь по соседству с существом, чей уровень не выше вашего, которое «не обнаружено» (undetected) вами, вместо этого оно только скрыто (hidden) от вас.

СМЕРТОНОСНЫЙ ВЫСТРЕЛ DEADLY AIM

ЧЕРТА 8

ОТКРЫВАЮЩИЙ РЕЙНДЖЕР

Требования: Оружейная Специализация (weapon specialization)

Вы целитесь в уязвимые места вашей добычи, что делает ваш выстрел более сложным, но наносящим больше урона, если вы попадаете. Совершите дистанционный Удар (Strike) против вашей преследуемой добычи со штрафом -2. Вы получаете ситуативный бонус +4 к урону для этого Удара. Этот бонус увеличивается до +6 на 11-ом уровне и до +8 на 15-ом уровне.

ЧУТЬЕ НА ОПАСНОСТИ HAZARD FINDER

ЧЕРТА 8

РЕЙНДЖЕР

У вас есть интуитивная способность чувствовать опасности. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Восприятия при поиске ловушек и опасностей, к КБ против их атак и к спасброскам против их эффектов. Вы можете обнаружить опасности, которые обычно требуют от вас действия Обыск (Search), даже если вы не в режиме Обыска (Searching).

ПРИМЕР РЕЙНДЖЕРА

ЗВЕРОВОД ANIMAL
RANGER

Разделяя мощную связь, вы и ваш любимый зверь исследуете дикие земли и сражаетесь вместе

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдайте предпочтение Ловкости, а затем Выносливости и Мудрости. Возьмите Силу, если вы хотите наносить больше урона.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Медицина, Природа, Скрытность, Выживание

ПРЕВОСХОДСТВО ОХОТНИКА

HUNTER'S EDGE

Хитрость (Outwit)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Верный зверь (Animal Companion)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Крикнуть зверю (Companion's Cry) (4-й), Взрослый Верный Зверь (Mature Animal Companion) (6-й), Невероятный Зверь (Incredible Companion) (10-й), Плечом к Плечу (Side by Side) (12-й), Специализация Зверя (Specialized Companion) (16-й), Великий Зверь (Masterful Companion) (18-й)

МОШНЫЕ КАПКАНЫ POWERFUL SNARES

ЧЕРТА 8

РЕЙНДЖЕР

Требования: Мастер в Ремесле, Специалист по Капканам (Snare Specialist)

Врагам становится труднее избежать ваших ловушек. Когда вы устанавливаете ловушку, СЛ спасброска для этого капкана равна ее обычной СЛ или ваша СЛ Класса Рейнджер, в зависимости от того, что выше.

ХОЗЯИН ЗЕМЕЛЬ TERRAIN MASTER

ЧЕРТА 8

РЕЙНДЖЕР

Требования: Мастер в Выживании, Излюбленная Местность (Favored Terrain)

Вы адаптируетесь к окружению в любой естественной местности. Вы можете потратить 1 час, тренируясь в вашей текущей местности, чтобы сделать ее излюбленной, временно заменив вашу текущую. Если вы проведете целый день за пределами новой излюбленной местности, тип вашей излюбленной местности вернется к первоначальному выбору, который вы сделали когда получили черту Излюбленная Местность (Favored Terrain).

ДАР ОХОТНИКА WARDEN'S BOON

ЧЕРТА 8

РЕЙНДЖЕР

Указывая на уязвимое место, вы даете преимущества перечисленные для Охоты на Добычу (Hunt Prey) и вашим Превосходством Охотника (Hunter's Edge) союзнику до конца его следующего хода. В зависимости от того, как вы указываете союзнику, жестом или звуком, это действие получает соответствующий атрибут «слух» или «зрение».

10 УРОВЕНЬ

КАМУФЛЯЖ CAMOUFLAGE

ЧЕРТА 10

РЕЙНДЖЕР

Требования: Мастер в Скрытности

Вы изменяете свою внешний вид, чтобы слиться с дикой природой. Вы можете Красться (Sneak) в естественной местности, даже если вы замечены (observed).

НЕВЕРОЯТНЫЙ ЗВЕРЬ INCREDIBLE COMPANION

ЧЕРТА 10

РЕЙНДЖЕР

Требования: Взрослый Верный Зверь (Mature Animal Companion)

Ваш верный зверь продолжает расти и развиваться. Он становится ловким (nimble) или свирепым (savage) верным зверем (на ваш выбор), приобретая дополнительные возможности, определяемые видом зверя (стр. 214).

МАСТЕР ОХОТЫ НА МОНСТРОВ MASTER MONSTER HUNTER

ЧЕРТА 10

РЕЙНДЖЕР

Требования: Мастер в Природе, Знатор Монстров (Monster Warden)

Вы обладаете почти энциклопедическими знаниями обо всех существах мира. Вы можете использовать Природу попытаться Вспомнить Информации (Recall Knowledge), чтобы идентифицировать любое существо. Кроме того, вы получаете преимущества Охотника на Монстров (Monster Hunter) (и Знатока Монстров (Monster Warden), если у вас есть эта Черта) при успехе или критическом успехе.

ПРОНЗАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ PENETRATING SHOT ➡➡

ЧЕРТА 10

ОТКРЫВАЮЩИЙ РЕЙНДЖЕР

Условия: вы вооружены дистанционным оружием

Вы стреляете прямо сквозь существо стоящее между вами и вашей добычей. Выберите существо, предоставляющее малое Укрытие вашей преследуемой добычи. Совершите один Удар (Strike) дистанционным оружием против выбранной цели и вашей преследуемой добычи. Эта атака игнорирует малое Укрытие, которым выбранная цель обеспечивает вашу преследуемую добычу. Совершите бросок урона только один раз и примените его к каждому существу, которое вы поразили. Пронзающий Выстрел (Penetrating Shot) считается двумя атакам при вычислении штрафа многократную атаку.

ПАРНЫЙ ОТПОР TWIN RIPOSTE ↺

ЧЕРТА 10

РЕЙНДЖЕР

Триггер: существо в вашей досягаемости критически провалило Удар (Strike) против вас;

Условия: вы используете преимущества от Двойного Парирования (Twin Parry)

Искусное парирование атаки противника одним оружием, оставляет его открытым для атаки другим. Совершите Удар (Strike) ближнего боя или используйте действие Обезоружить (Disarm) против вызвавшего реакцию противника.

ОСТОРОЖНЫЙ ШАГ WARDEN'S STEP ↺

ЧЕРТА 10

РЕЙНДЖЕР

Требования: Мастер в Скрытности

Вы можете направлять своих союзников, чтобы двигаться тихо через дикую местность. Когда вы Крадётесь (Sneak) во время исследований в естественной местности, вы можете обозначить любое количество ваших союзников, которые получают преимущества, как если бы они использовали эту активность во время исследований. Это не требует от них никаких действий.

12 УРОВЕНЬ

ОТВЛЕКАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ DISTRACTING SHOT

ЧЕРТА 12

РЕЙНДЖЕР

Сама мощь ваших атак или их подавляющее число, приводит врагов в замешательство. Если вы нанесли критический урон своей преследуемой добыче дистанционным оружием или попали по ней дистанционным оружием, по крайней мере, дважды за один ход, она будет застигнута врасплох (flat-footed) до начала вашего следующего хода.

ДВОЙНАЯ ДОБЫЧА DOUBLE PREY

ЧЕРТА 12

РЕЙНДЖЕР

Вы можете сосредотачиваться на двух врагах сразу, открыв охоту на обоих.

Когда вы используете действие Охота на Добычу (Hunt Prey), вы можете выбрать двух существ в качестве своей добычи.

МОМЕНТАЛЬНЫЕ КАПКАНЫ LIGHTNING SNARES

ЧЕРТА 12

РЕЙНДЖЕР

Требования: Мастер в Ремесле, Специалист по Капканам (Snare Specialist) и Быстрые Капканы (Quick Snares)

Вы можете соорудить капкан с невероятной скоростью. Если обычно Изготовление (Craft) капкана занимает 1 минуту, вы можете Изготовить (Craft) его за одно Взаимодействие (Interact).

ВТОРОЙ УКОЛ SECOND STING ➡

ЧЕРТА 12

НАТИСК РЕЙНДЖЕР

Условия: Вы держите два оружия, по одному в каждой руке

Вы считываете движения своей добычи и обращаете неудачную атаку одним оружием в успешный скользящий удар другим. Совершите Удар (Strike) ближнего боя одним из условленных видов оружия против вашей преследуемой добычи. Удар получает следующий эффект при провале.

Провал: Вы наносите урон, который другой условленный вид оружия нанес бы при попадании, исключая все кости урона. (Это убирает кости от рун оружия, заклинаний и специальных способностей, а не только кости урона от оружия.)

ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ SIDE BY SIDE

ЧЕРТА 12

РЕЙНДЖЕР

Требования: верный зверь

Вы и ваш верный зверь сражаетесь в тандеме, отвлекая своих врагов и выбивая их из равновесия. Всякий раз, когда вы и ваш верный зверь оказываетесь рядом с одним и тем же врагом, он считается взятым в тиски (flanking) для каждого из вас, независимо от вашего фактического положения.

14 УРОВЕНЬ

ПОЧУВСТВОВАТЬ НЕЗРИМОЕ SENSE THE UNSEEN ↻

ЧЕРТА 14

РЕЙНДЖЕР

Триггер: вы провалили проверку Поиска (Seek)

Когда вы ищете врагов, вы можете уловить даже малейшие признаки их присутствия, такие как мельчайшие движения или движение воздушных потоков по вашей коже. Даже если вы провалили проверку вызвавшую реакцию, вы автоматически чувствуете необнаруженных (undetected) существ в зоне где вы занимались Поиском (Seek), делая их для вас просто скрытыми (hidden).

ОБЩАЯ ДОБЫЧА SHARED PREY

ЧЕРТА 14

РЕЙНДЖЕР

Требования: Двойная Добыча (Double Prey), Дар Охотника (Warden's Boon)

Охотаясь в паре, вы и ваш союзник охотитесь на одну добычу. Когда вы используете Охота на Добычу (Hunt Prey) и выбираете только одну добычу, вы можете предоставить свои преимущества от Охоты на Добычу (Hunt Prey) и Превосходства Охотника (hunter's edge) союзнику в дополнение к тому что вы сами их получаете. Союзник сохраняет эти преимущества до тех пор, пока вы снова не начнете Охоту на Добычу (Hunt Prey).

СКРЫТЫЙ ЗВЕРЬ STEALTHY COMPANION

ЧЕРТА 14

РЕЙНДЖЕР

Требования: верный зверь, Камуфляж (Camouflage)

Вы научили своего верного зверя сливаться с окружающей средой. Ваш верный зверь получает преимущества от черты Камуфляж (Camouflage). Если ваш зверь специализируется на засадах, его ранг мастерства в Скрытности повышается до Мастера (или Легенды, если он уже Мастер).

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ TARGETING SHOT ➦

ЧЕРТА 14

РЕЙНДЖЕР НАТИСК КОНЦЕНТРАЦИЯ

Требования: Цель Охотника (Hunter's Aim)

Вы тщательно отслеживаете позицию и защиту добычи, что позволяет вам следить за препятствиями, которые блокируют ваш выстрел. Совершите Удар (Strike) дистанционным оружием против вашей преследуемой добычи. Вы игнорируете состояние «плохо видим» (concealed) цели и все Укрытия.

НАСТАВЛЕНИЕ ОХОТНИКА WARDEN'S GUIDANCE

ЧЕРТА 14

РЕЙНДЖЕР

Вы можете передать местоположение своей добычи своим союзникам, независимо от того, насколько хорошо она спрятана. Пока ваша преследуемая добыча находится под вашим наблюдением, все ваши союзники, которые получают провал или критический провал во время Поиска (Seek), вместо этого они считаются за успех. Ваши союзники должны быть в состоянии видеть или слышать вас, чтобы получить это преимущество. Вы должны иметь возможность использовать жесты или говорить с вашими союзниками, чтобы получить это преимущество.

16 УРОВЕНЬ

ОБЕСКУРАЖИВАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ GREATER DISTRACTING SHOT

ЧЕРТА 16

РЕЙНДЖЕР

Требования: Отвлекающий Выстрел (Distracting Shot)

Даже один снаряд может вывести противника из равновесия, а более мощные атаки заставляют его быть обескураженным дольше. Если вы попали в преследуемую добычу из дистанционного оружия, она будет застигнута врасплох (flat-footed) до начала вашего следующего хода. Если ваше попадание по преследуемой добыче из дистанционного оружия было критическим или вы попали дважды за один ход, она будет застигнута врасплох (flat-footed) до конца вашего следующего хода.

УЛУЧШЕННЫЙ ДВОЙНОЙ ОТПОР IMPROVED TWIN RIPOSTE

ЧЕРТА 16

РЕЙНДЖЕР

Требования: Двойной Отпор (Twin Riposte)

В начале каждого хода вы получаете дополнительную реакцию, которую вы можете использовать только для выполнения Двойного Отпора (Twin Riposte) против вашей преследуемой добычи. Вы можете использовать эту дополнительную реакцию, даже не получая преимущества от Двойного Парирования (Twin Parry).

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ОХОТНИК НА МОНСТРОВ LEGENDARY MONSTER HUNTER

ЧЕРТА 16

РЕЙНДЖЕР

Требования: Легенда в Природе, Мастер Охоты на Монстров (Master Monster Hunter)

Ваши знания о чудовищах настолько невероятны, что показательно выявляют изъяны вашей добычи. Ваш бонус от Охотника на Монстров (Monster Hunter) и бонус от Знатока Монстров (Monster Warden), если он есть) увеличивается с +1 до +2 для вас и любых союзников, которые получают преимущества.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ SPECIALIZED COMPANION

ЧЕРТА 16

РЕЙНДЖЕР

Требования: Невероятный Верный Зверь (Incredible Companion)

Ваш верный зверь достаточно вырос, чтобы стать более тренированным. Ваш верный зверь получает одну специализацию по вашему выбору (см. раздел Верные Звери на стр. 214.)

БЕСЧИСЛЕННЫЕ КАПКАНЫ UBIQUITOUS SNARES

ЧЕРТА 16

РЕЙНДЖЕР

Требования: Специалист по Капканам (Snare Specialist)

Вы можете заранее подготовить, казалось бы, невероятное количество капканов и готовы пустить их в ход на ничего не подозревающих врагов. Удвойте количество подготовленных капканов от Специалиста по Капканам (Snare Specialist).

18 УРОВЕНЬ

НЕВЕРОЯТНЫЙ ШКВАЛ IMPOSSIBLE FLURRY >>>

ЧЕРТА 18

ИЗНУРЯЮЩИЙ ОТКРЫВАЮЩИЙ РЕЙНДЖЕР

Условия: Вы держите два оружия ближнего боя, по одному в каждой руке

Вы пренебрегаете точностью, ради атак с невероятной скоростью. Совершите три Удара (Strike) ближнего боя каждым из условленных видов оружия. Все эти Удары получают максимальный штраф за многократную атаку, как если бы вы уже сделали две или более атак в этот ход.

ПРИМЕР РЕЙНДЖЕРА

ЛУЧНИК ARCHER

Вы держитесь на дистанции от своей добычи, пуская стрелы с невероятной точностью, чтобы сдерживать или убивать тех, на кого вы охотитесь.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Отдайте предпочтение Ловкости, а затем Мудрости. Возьмите Силу, если хотите использовать композитный лук или метательное оружие, или Интеллект чтобы иметь больше Навыков.

НАВЫКИ

Акробатика, Атлетика, Природа, Скрытность, Выживание, Воровство

ПРЕВОСХОДСТВО ОХОТНИКА HUNTER'S EDGE

Шквал (Flurry)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Выстрел Охотника (Hunted Shot)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Быстрое Выхватывание (Quick Draw) (2-й), Дальний Выстрел (Far Shot) (4-й), Слаженный Удар (Skirmish Strike) (6-й), Смертоносный Выстрел (Deadly Aim) (8-й), Пронзающий Выстрел (Penetrating Shot) (10-й), Отвлекающий Выстрел (Distracting Shot) (12-й), Невероятный Залп (Impossible Volley) (18-й)

НЕВЕРОЯТНЫЙ ЗАЛП IMPOSSIBLE VOLLEY >>> ЧЕРТА 18

РЕЙНДЖЕР

Условия: вы вооружены дистанционным оружием с атрибутом «залп» и перезарядкой 0. Вы делаете залп по всем врагам в области. Совершите один Удар (Strike) со штрафом -2 против каждого противника в области 10-футового всплеска, с центром в пределах или за пределами дистанции залпа (volley range) вашего оружия. Совершите бросок урона только один раз для всех целей.

Все атаки учитываются при вычислении вашего штрафа за многократную атаку, но штраф не увеличивается до тех пор, пока вы не совершите все атаки.

ПОЛНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО MANIFOLD EDGE ЧЕРТА 18

РЕЙНДЖЕР

Требования: Превосходство Охотника (hunter's edge), Искусный Охотник (masterful hunter)

Вы научились использовать все возможные преимущества против своих врагов. Когда вы используете Охоту на Добычу (Hunt Prey), вы можете получить другое преимущество от Превосходства Охотника (hunter's edge), отличающееся от того что вы брали на 1 уровне. Если вы это сделаете, вы не получите дополнительное преимущество от Искусного Охотника (masterful hunter).

ВЕЛИКИЙ ЗВЕРЬ MASTERFUL COMPANION ЧЕРТА 18

РЕЙНДЖЕР

Требования: Искусный Охотник (masterful hunter), Верный Зверь (Animal Companion)

Ваш верный зверь разделяет ваши невероятные охотничьи навыки, позволяя ему с легкостью уничтожать вашу общую добычу. Когда вы используете Охоту на Добычу (Hunt Prey), ваш верный зверь получает преимущества от Искусного Охотника (masterful hunter), связанные с вашим Превосходством Охотника (hunter's edge), а не только от Превосходства Охотника (hunter's edge).

ИДЕАЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ PERFECT SHOT >>> ЧЕРТА 18

ИЗНУРЯЮЩЕЕ РЕЙНДЖЕР

Условия: Вы вооружены заряженным дистанционным оружием с перезарядкой 1 или больше и вы не перезаряжали свое оружие с прошлого хода

После наблюдения за движениями боя, вы с невероятной силой и точностью, стреляете в свою добычу в идеальный момент, чтобы причинить ей как можно больше боли. Совершите Удар (Strike) дистанционным оружием против вашей преследуемой добычи. Если вы попали, Удар наносит максимальный урон. После Удара, ваш ход заканчивается.

ТЕНЕВОЙ ОХОТНИК SHADOW HUNTER

ЧЕРТА 18

РЕЙНДЖЕР

Требования: Камуфляж (Camouflage)

Вы так хорошо сливаетесь с окружающей средой, что другим трудно отличить вас от ландшафта. Находясь в естественной местности, по вашему желанию, вы всегда будете плохо видимы (concealed) для всех врагов, за исключением вашей преследуемой добычи.

20 УРОВЕНЬ

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВЫСТРЕЛ LEGENDARY SHOT

ЧЕРТА 20

РЕЙНДЖЕР

Требования: Искусный Охотник (masterful hunter), Легенда в Восприятии, Дальний Выстрел (Far Shot)

Вы сосредотачиваетесь на своей преследуемой добыче, беря во внимание сопротивление воздуха, углы и каждую переменную, которая может повлиять на вашу дистанционную атаку. Если ваш ранг мастерства во владении вашим дистанционным оружием - Мастер, вы можете игнорировать штраф за атаку на расстояние до пяти шагов дистанции против вашей преследуемой добычи.

ХОТЬ НА КРАЮ СВЕТА TO THE ENDS OF THE EARTH

ЧЕРТА 20

РЕЙНДЖЕР

Требования: Легенда в Выживании

Ваша способность выслеживать свою добычу превосходит все ожидания, позволяя вам легко отслеживать передвижение своей добычи и предсказывать ее местоположение. Когда вы используете Охоту на Добычу (Hunt Prey) на существо в радиусе 100 футов, вы можете следить за движениями этого существа, позволяя вам знать его точное местоположение, независимо от того, как далеко оно становится, пока оно остается вашей добычей. Вы должны иметь ранг мастерства Легенда в Природе, чтобы отслеживать местоположение своей добычи через телепортацию или планарное путешествие. Эта Черта получает атрибуты «обнаружение», «прорицание», «первобытное», если вы Легенда в Природе.

ТРОЙНАЯ УГРОЗА TRIPLE THREAT

ЧЕРТА 20

РЕЙНДЖЕР

Требования: Общая Добыча (Shared Prey)

Вы можете разделить свое внимание на три цели во время охоты. Когда вы используете Охоту на Добычу (Hunt Prey), вы можете обозначить трех существ в качестве добычи, назначить двух существ в качестве добычи и разделить эффект с одним союзником (как Общую Добычу (Shared Prey) или обозначить одно существо и разделить эффект с двумя союзниками.

АБСОЛЮТНЫЙ СТРЕЛОК ULTIMATE SKIRMISHER

ЧЕРТА 20

РЕЙНДЖЕР

Требования: Бег по Пересеченной Местности (wild stride)

На естественной местности вы как рыба в воде, вам совершенно не важно по какой местности вы движетесь. Вы игнорируете эффекты пересеченной местности, особо пересеченной местности (greater difficult terrain), опасной местности (hazardous terrain) и вы не активируете ловушки и опасности, которые активируются от движения в этой области (например, растяжка и нажимные плиты), если вы этого хотите.



ЧАРОДЕЙ

Вы не выбирали стезю заклинателя - вы были рождены им. Ваша кровь наполнена магией, коснулось ли божество одного из ваших предков, общался ли он с первобытными существами или могущественный оккультный ритуал повлиял на ваш род. Самопознание и обучение позволяют вам совершенствовать свои врожденные магические навыки и открывать новые, более мощные способности. Однако сила в вашей крови несет в себе определенный риск, и вы постоянно стоите перед выбором: станете ли вы великим заклинателем или погибнете.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

ХАРИЗМА

На 1-ом уровне ваш Класс предоставляет повышение характеристики Харизма.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ 6 плюс ваш модификатор

Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем.

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы используете заклинания, чтобы причинить вред своим врагам, влиять на их разум и препятствовать их передвижению. Вы можете быть слишком уязвимы, чтобы вступить в ближний бой, либо ваша кровная линия (bloodline) может дать вам способности, которые помогут вам не уступать в драке. Несмотря на то, что ваша магия сильна, вы прибегаете к своим лучшим заклинаниям, или если вы их все использовали, вы полагаетесь на заговоры.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Ваша естественная харизма позволяет вам прекрасно ладить с людьми.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы обнаруживаете магию вокруг себя, находя сокровища и предостерегая своих сопатриотов о магических ловушках. Когда группа сталкивается с загадками или проблемами, связанными с вашей кровной линией, вы стараетесь их решить.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы создаете магические предметы или пишете свитки. Ваша кровная линия может побудить вас исследовать свое наследие или вступить в контакт с связанными с ней лицами или существами.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Имеете сильную склонность к самостоятельности и независимо от того, принимаете ли вы или отвергаете свое магическое родословие, вы стремитесь выделиться и как заклинатель и как личность;
- Относите к своему происхождению (lineage) с восхищением, страхом или чем-то средним между искренним принятием и ярким отвержением;
- Полагаетесь на магические предметы, такие как свитки и жезлы, чтобы дополнить свой ограниченный набор заклинаний.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Обучены в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Обучены в Стойкости

Обучены в Рефлексах

Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены одному или нескольким Навыкам, определяемым вашей кровной линией
Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 2 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии

Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Не Обучены в ношении всех видов брони

Обучены в бездоспешной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в атаках заклинаниями традиции, указанной в вашей кровной линии

Обучены в СЛ Заклинаний вашей традиции, указанной в вашей кровной линии

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Удивляются вашей способности создавать магию из воздуха и рассматривают ваши способности с равным восхищением и недоверием;
- Считают вас менее просвещенным, чем прилежные волшебники, набожные жрецы и другие практики магии, поскольку сила пришла к вам естественным путем;
- Полагают, что вы так же непредсказуемы как и магия, которую вы вызываете, даже если ваша личность доказывает обратное.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Чародей. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-16: ПРОДВИЖЕНИЕ ЧАРОДЕЯ

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, кровная линия, сотворение заклинаний Чародея, Репертуар заклинаний
2	Черта Чародея, Черта Навыка
3	Заклинания 2-го круга, Общая Черта, Избранные заклинания (Signature Spells), повышение Навыка
4	Черта Чародея, Черта Навыка
5	Заклинания 3-го круга, повышение Характеристики, Черта Наследия, Волшебная Стойкость (magical fortitude), повышение Навыка
6	Черта Чародея, Черта Навыка
7	Заклинания 4-го круга, Эксперт Заклинаний (expert spellcaster), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Чародея, Черта Навыка
9	Заклинания 5-го круга, Черта Наследия, Молниеносные Рефлексы (lightning reflexes), Повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Чародея, Черта Навыка
11	Заклинания 6-го круга, Бдительность (Alertness), Эксперт Владения Простым Оружием (simple weapon expertise), Общая Черта, повышение Навыка
12	Черта Чародея, Черта Навыка
13	Заклинания 7-го круга, Черта Наследия, Защитная Мантия (defensive robes), повышение Навыка, Оружейная Специализация (weapon specialization)
14	Черта Чародея, Черта Навыка
15	Заклинания 8-го круга, повышение Характеристики, Общая Черта, Мастер Заклинаний (master spellcaster), повышение Навыка
16	Черта Чародея, Черта Навыка
17	Заклинания 9-го круга, Черта Наследия, Решимость (resolve), повышение Навыка
18	Черта Чародея, Черта Навыка
19	Общая Черта, Легендарный Заклинатель (legendary spellcaster), Эталон Крови (Bloodline paragon), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Чародея, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-ом уровне вы получаете несколько рангов мастерства, которые обозначают вашу базовую подготовку. Эти ранги указаны в начале описания этого Класса.

КРОВНАЯ ЛИНИЯ BLOODLINE

Выберете кровную линию, которая дарует вам способность творить заклинания. Этот выбор определяет тип заклинаний, которые вы творите и список заклинаний, из которого вы их выбираете, дополнительные заклинания, которые вы изучаете и дополнительные Навыки, в которых вы Обучены. Вы также получаете Пункты Фокуса и особые фокусные заклинания, основанные на вашей кровной линии. В этой книге представлены следующие кровные линии:

- Аберрантная (Aberrant): Странное и непознаваемое влияние дарует вам оккультные заклинания;
- Ангельская (Angelic): Священная милость дарует вам сакральные заклинания;
- Демоническая (Demonic): Греховное разложение дарует вам сакральные заклинания;
- Дьявольская (Diabolic): Связь с дьяволами дарует вам сакральные заклинания;
- Драконья (Dragon): Кровь драконов дарует вам мистические заклинания;
- Стихийная (Elemental): Мощь стихий проявляет в вас первобытные заклинания;
- Фей (Fey): Влияние фей дарует вам первобытные заклинания;
- Карги (Hag): Проклятие карги наделило вас оккультными заклинаниями;
- Древнего рода (Imperial): Древняя сила дарует вам мистические заклинания;
- Загробная (Undead): Прикосновение смерти дарует вам сакральные заклинания.

Дополнительную информацию о кровных линиях смотрите в разделе на стр. 194.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ЧАРОДЕЯ SORCERER SPELLCASTING

Ваша кровная линия дарует вам невероятную магическую силу. Вы можете творить заклинания используя действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell) и можете применять, материальные, соматические и вербальные компоненты при сотворении заклинаний (см. раздел Сотворение Заклинаний на стр. 302). Поскольку вы Чародей, вы можете заменить материальные компоненты соматическими, поэтому вам не нужно использовать мешочек с компонентами для заклинаний.

Каждый день вы можете творить до трех заклинаний 1-го круга. Чтобы сотворить заклинание оно должно быть в вашем Репертуаре. Количество заклинаний, которые вы можете творить каждый день, называется вашими ячейками заклинаний.

По мере повышения уровня Чародея, количество ячеек заклинаний и самый высокий круг заклинаний, которые вы можете использовать, увеличивается, как показано в таблице 3-17: Заклинания Чародея в День на стр. 193.

Некоторые из ваших заклинаний могут потребовать от вас совершить бросок атаки заклинанием, чтобы увидеть насколько они эффективны или чтобы ваши враги совершили бросок против вашей СЛ Заклинаний (как правило, спасбросок). Поскольку ваша ключевая характеристика - Харизма, ваши броски атаки заклинанием и СЛ Заклинаний используют ваш модификатор Харизмы. Подробнее о вычислении бросков атаки заклинанием и СЛ Заклинаний смотрите на стр. 447.

УСИЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ HEIGHTENING SPELLS

Когда вы получаете ячейки заклинаний 2-го круга и выше, вы можете заполнить эти ячейки более сильными версиями заклинаний более низкого круга. Это повышает круг заклинания, усиливая его, до соответствующего круга ячейки. Вы должны иметь заклинание в своем Репертуаре заклинаний в ячейке того круга, который хотите использовать, чтобы усилить его. Многие заклинания имеют определенные улучшенные качества, когда они усиливаются до определенного круга. (стр. 299). Избранные заклинания (Signature Spells) - Особенность Класа, позволяющая вам свободно усиливать определенные заклинания.

ЗАГОВОРЫ CANTRIPS

Заговор - это определенный тип заклинаний, которые не используют ячейки заклинаний. Вы можете сотворить любое количество заговоров в день. Заговор всегда автоматически усиливается на половину вашего уровня, с округлением в большую сторону - обычно до равного самому высокому кругу доступной ячейки заклинаний Чародея. Например, если вы Чародей 1-го уровня, ваш заговор будет 1-го круга, а если вы Чародей 5-го уровня, ваш заговор будет 3-го круга.

РЕПЕРТУАР ЗАКЛИНАНИЙ SPELL REPERTOIRE

Перечень заклинаний, которые вы можете творить, называется вашим Репертуаром заклинаний. На 1-м уровне вы изучаете два заклинания 1-го круга и четыре заговора по вашему выбору, а также дополнительное заклинание и заговор от вашей кровной линии (стр. 194). Вы выбираете их из списка общедоступных (common) заклинаний, традиции соответствующей вашей кровной линии или из других заклинаний той традиции, к которой у вас есть доступ. Вы можете творить любое заклинание из своего Репертуара заклинаний, используя ячейку для заклинаний соответствующего круга.

Вы расширяете свой Репертуар заклинаний по мере увеличения уровня Чародея. Каждый раз, когда вы получаете ячейку заклинания (см. таб. 3-17), вы добавляете заклинание того же круга в свой Репертуар заклинаний. Когда вы получаете доступ к новому кругу заклинаний, ваше первое новое заклинание всегда является кровным заклинанием вашей кровной линии, но другие заклинания вы выбираете сами. На 2-м уровне вы выбираете заклинание 1-го круга; на 3-м уровне вы получаете новое кровное заклинание и два заклинания 2-го круга и так далее. Когда вы добавляете заклинания, вы можете выбрать версию заклинания более высокого круга, которое у вас уже есть, чтобы вы могли использовать усиленную версию этого заклинания.

Хотя вы получаете их с одинаковой скоростью, ваши ячейки заклинаний и заклинания в вашем Репертуаре разделены. Если Черта или другая способность добавляет заклинание в ваш Репертуар, это не даст вам дополнительной ячейки заклинания, и наоборот.

ЗАМЕНА ЗАКЛИНАНИЙ РЕПЕРТУАРА SWAPPING SPELLS IN YOUR REPERTOIRE

Когда вы получаете новые заклинания в свой репертуар заклинаний, вы можете заменить некоторые из ранее изученных заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете уровень и изучаете новые заклинания, вы можете поменять одно из своих старых заклинаний на другое

заклинание такого же круга. Это заклинание может быть заговором, но не может быть кровным заклинанием. Вы также можете заменить заклинания, переизучив их в свободное время (стр. 481).

ТАБЛИЦА 3-17: ЗАКЛИНАНИЯ ЧАРОДЕЯ В ДЕНЬ

Ваш уровень	Заговоры	Круг заклинания									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	5	4	4	—	—	—	—	—	—	—	—
5	5	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
6	5	4	4	4	—	—	—	—	—	—	—
7	5	4	4	4	3	—	—	—	—	—	—
8	5	4	4	4	4	—	—	—	—	—	—
9	5	4	4	4	4	3	—	—	—	—	—
10	5	4	4	4	4	4	—	—	—	—	—
11	5	4	4	4	4	4	3	—	—	—	—
12	5	4	4	4	4	4	4	—	—	—	—
13	5	4	4	4	4	4	4	3	—	—	—
14	5	4	4	4	4	4	4	4	—	—	—
15	5	4	4	4	4	4	4	4	3	—	—
16	5	4	4	4	4	4	4	4	4	—	—
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	—
18	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	—
19	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*
20	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1*

* - Особенность Класса Эталон Крови (bloodline paragon) предоставляет вам ячейку заклинания 10-го круга, которая работает несколько иначе, чем другие ячейки заклинаний.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков описаны в Главе 5 и имеют атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

ЧЕРТЫ ЧАРОДЕЯ SORCERER FEATS2 УР

На 2-ом уровне и каждый последующий четный уровень вы получаете Черту Класса Чародей. Черты Класса Чародей описаны начиная со страницы 198.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете Общую Черту. Общие Черты описаны в Главе 5.

ИЗБРАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ SIGNATURE SPELLS3 УР

Вы научились применять некоторые из своих заклинаний более гибко. Выберите одно заклинание для каждого круга, к которому у вас есть доступ, чтобы оно стало вашим избранным заклинанием. Вам не нужно изучать усиленные версии избранных заклинаний; вместо этого, вы можете свободно усиливать такие заклинания. Если вы выучили избранное заклинание на более высоком круге, чем его минимум, то вы также можете использовать все его версии более низкого круга, не изучая их отдельно. Если вы заменяете избранное заклинание, вы можете выбрать новое избранное заклинание того же круга, что и прошлое заклинание. Вы также можете отдельно переучить избранное

закливание на другое того же круга, без замены каких-либо заклинаний; это займет столько же времени, сколько обычно занимает переобучение заклинаний.

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-ем уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOST

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики по вашему выбору. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ВОЛШЕБНАЯ СТОЙКОСТЬ MAGICAL FORTITUDE

5 УР

Магическая сила повысила устойчивость вашего тела. Ваш ранг мастерства в Стойкости повышается до Эксперта.

ЭКСПЕРТ ЗАКЛИНАНИЙ EXPERT SPELLCASTER

7 УР

Ваши врожденные магические силы с легкостью откликаются на ваши приказания. Ваш ранг мастерства в бросках атаки заклинанием и СЛ Заклинаний повышается до Эксперта.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ LIGHTNING REFLEXES

9 УР

Ваши рефлекс молниеносны. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Эксперта.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ALERTNESS

11 УР

Вы всегда бдительны к опасностям вокруг вас. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Эксперта.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ПРОСТЫМ ОРУЖИЕМ SIMPLE WEAPON EXPERTISE

11 УР

Благодаря сочетанию тренировок с магией вы научились более эффективно владеть оружием. Ваш ранг мастерства в простом оружии повышается до Эксперта.

ЗАЩИТНАЯ МАНТИЯ DEFENSIVE ROBES

13 УР

Потоки магии и ваша подготовка, помогают вам избегать атак. Ваш ранг мастерства в бездоспешной защите повышается до Эксперта.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

13 УР

Вы научились наносить больше повреждений тем оружием, которым владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атаками, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4, если вы Легенда.

МАСТЕР ЗАКЛИНАНИЙ MASTER SPELLCASTER

15 УР

Вы полностью подчинили магию своей крови. Ваш ранг мастерства в бросках атаки заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Мастера.

РЕШИМОСТЬ RESOLVE

17 УР

Вы закалили свой разум вместе с непоколебимой решимостью. Ваш ранг мастерства в спасбросках Воли повышается до Мастера. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Воли.

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ И ПРОКЛЯТЫЕ

Многие кровные линии связаны с определенными типами существ и репутация этих существ может повлиять на то, как к вам будут относиться окружающие. Если в вас течет кровь демонов, люди могут бояться вас; и наоборот, люди исповедующие добро могут предположить, что ваша ангельская кровь ставит вас на их сторону. Эти предупреждения не обязательно верны и вы конечно, можете использовать демонические или адские силы, чтобы творить добро. Связь кровной линии с существами определенного мировоззрения, не оказывает никакого влияния на ваше собственное мировоззрение, если вы этого не хотите; ваша магия отделена от ее источника. Тем не менее, многие Чародеи ищут существ или организации, связанные с их кровной линией, которые могут иметь опыт влияния этих сил.

ЭТАЛОН КРОВИ BLOODLINE PARAGON

19 УР

Вы отточили магические способности своей крови до совершенства. Добавьте в свой Репертуар два общедоступных заклинания 10-го круга вашей традиции. Вы получаете одну ячейку заклинания 10-го круга, которую вы можете использовать для сотворения заклинания Чародея. В отличие от других ячеек заклинаний, вы больше не получаете ячеек заклинаний 10-го круга по мере повышения уровня и они не могут быть использованы для способностей, которые позволяют вам творить заклинания без использования ячеек заклинаний, или способностей дающих вам больше ячеек заклинаний. Но вы можете взять Черту Чародея Совершенная Кровь (Bloodline Perfection), чтобы получить вторую ячейку 10-го круга.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ LEGENDARY SPELLCASTER

19 УР

Вы демонстрируете невероятный талант к чародейству. Ваш ранг мастерства в бросках атаки заклинанием и СЛ Заклинаний повышается до Легенды.

КРОВНЫЕ ЛИНИИ BLOODLINES

Выберите свою кровную линию, источник своих сил. Она оказывает большое влияние на ваши способности, определяя ваш список заклинаний, традицию заклинаний которые вы используете и два Навыка, в которых вы Обучены.

КРОВНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ BLOODLINES SPELLS

Ваша кровная линия дарует вам кровные заклинания - особые заклинания, уникальные для вашего происхождения. Заклинания кровной линии - это разновидность фокусных заклинаний. Сотворение фокусного заклинания стоит 1 Пункт Фокуса, и вы начинаете с размера запаса фокуса равного 1 Пункту Фокуса. Вы восполняете свой запас фокуса во время ежедневных приготовлений, также вы можете восстановить 1 Пункт Фокуса потратив 10 минут на использование действия Перефокусировки. В отличие от других персонажей, вам не нужно делать ничего особенного для этого, так как сила крови, текущей по вашим венам, естественным образом восполняет ваш запас фокуса.

Фокусные заклинания автоматически усиливаются до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону. Фокусным заклинаниям не требуются ячейки заклинаний и вы не можете сотворить их, используя ячейки заклинаний. Некоторые Черты могут дать вам больше фокусных заклинаний и увеличить размер вашего запаса фокуса, однако ваш запас фокуса никогда не сможет содержать больше 3 ПФ. Полные правила фокусных заклинаний приведены в Главе 7 на стр. 300.

ОПИСАНИЕ КРОВНЫХ ЛИНИЙ

Описание кровной линии содержит следующую информацию.

Список Заклинаний: Вы используете эту магическую традицию и список заклинаний.

Навыки Кровной Линии: Вы Обучены в перечисленных Навыках.

Дарованные Заклинания: Вы автоматически добавляете перечисленные здесь заклинания в свой Репертуар заклинаний, в дополнение к тем которые вы выбрали. На 1-ом уровне вы получаете заговор и заклинание 1-го круга. Вы изучаете другие заклинания из списка, как только получаете возможность творить заклинания соответствующего круга.

Кровные Заклинания: Вы автоматически получаете начальное кровное заклинание на 1-ом уровне и можете получить другие, взяв Черты Продвинутой Кровной Линии (Advanced Bloodline) и Высшая Кровная Линия (Greater Bloodline).

Магия Крови: Всякий раз, как вы творите кровное заклинание используя Пункты Фокуса или дарованное заклинание вашей кровной линии, используя ячейку заклинаний, вы получаете эффект Магии Крови. Если Магия Крови предлагает вам выбор, вы должны сделать его, прежде чем сотворить заклинание. Эффект Магии Крови возникает после разрешения любых проверок на первоначальные эффекты заклинания и применяется против врага только в том случае, когда вы выполнили успешную атаку заклинанием или враг провалил спасбросок. Если у заклинания есть область, вы должны обозначить либо себя, либо одну другую цель в этой области, когда вы творите заклинание, в качестве цели эффекта Магии Крови. Все упоминания о круге заклинания относятся к кругу заклинания, которое вы сотворили.

АБЕРРАНТНАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ ABERRANT

Что-то говорит с вами, с далеких звезд, или из недр земли. Древнее и необъяснимое, это чуждое влияние давит на ваш рассудок.

Список Заклинаний: Окультизм (стр. 311);

Навыки Кровной Линии: Запугивание, Окультизм;

Дарованные Заклинания: заговор: *ступор* (*daze*); 1-й: *паучье жало* (*spider sting*); 2-й: *ошеломляющее прикосновение* (*touch of idiocy*); 3-й: *прикосновение вампира* (*vampiric touch*); 4-й: *замешательство* (*confusion*); 5-й: *черные щупальца* (*black tentacles*); 6-й: *слабоумие* (*feeblemind*); 7-й: *искривление разума* (*warp mind*); 8-й: *бездурный танец* (*uncontrollable dance*); 9-й: *непостижимая песнь* (*unfathomable song*);

Кровные Заклинания: начальное: *щупальцевидные конечности* (*tentacular limbs*); продвинутое: *противоестественный шепот* (*aberrant whispers*); высшее: *необычная анатомия* (*unusual anatomy*);

Магия Крови: Аномальный шепот защищает разум одной цели или ваш собственный, предоставляя статусный бонус +2 к спасброскам Воли на 1 раунд.

АНГЕЛЬСКАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ ANGELIC

Один из ваших предков был родом из небесного мира, или преданность ваших предков привела к тому, что их род был благословлен.

Список Заклинаний: Сакральные (стр. 309);

Навыки Кровной Линии: Дипломатия, Религия;

Дарованные Заклинания: заговор: *свет* (*light*); 1-й: *исцеление* (*heal*); 2-й: *духовное оружие* (*spiritual weapon*); 3-й: *обжигающий свет* (*searing light*); 4-й: *божественный гнев* (*divine wrath*); 5-й: *огненный столп* (*flame strike*); 6-й: *стена клинков* (*blade barrier*); 7-й: *божественный приговор* (*divine decree*); 8-й: *божественная аура* (*divine aura*); 9-й: *благоразумие* (*foresight*);

Кровные Заклинания: начальное: *ангельский нимб* (*angelic halo*); продвинутое: *ангельские крылья* (*angelic wings*); высшее: *клеймо небожителей* (*celestial brand*);

Магия Крови: Ангельская аура защищает вас или одну цель, предоставляя статусный бонус +1 к спасброскам на 1 раунд.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ DEMONIC

Демоны извращают все, к чему прикасаются. Один из ваших предков пал жертвой их порочности, и вы обременены этим грехом.

Список Заклинаний: Сакральные (стр. 309);

Навыки Кровной Линии: Запугивание, Религия;

Дарованные Заклинания: заговор: *кислотный всплеск* (*acid splash*); 1-й: *страх* (*fear*); 2-й: *увеличение* (*enlarge*); 3-й: *замедление* (*slow*); 4-й: *божественный гнев* (*divine wrath*); 5-й: *чума Бездны* (*Abyssal plague*); 6-й: *дизинтеграция* (*disintegrate*); 7-й: *божественный приговор* (*divine decree*); 8-й: *божественная аура* (*divine aura*); 9-й: *шок земли* (*implosion*);

Кровные Заклинания: начальное: *пасть чревоугодия* (*glutton's jaws*); продвинутое: *болото лени* (*swamp of sloth*); высшее: *гнев Бездны* (*Abyssal wrath*);

Магия Крови: Разлагающие грехи ослабляют защиту цели или делает вас более внушительным. Либо цель получает статусный штраф -1 к КБ на 1 раунд, либо вы получаете статусный бонус +1 к Запугиванию на 1 раунд.

ДЬЯВОЛЬСКАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ DIAVOLIC

Дьяволы злобны и красноречивы, один из ваших предков заигрался с темными силами или заключил договор с дьяволом.

Список Заклинаний: Сакральные (стр. 309);

Навыки Кровной Линии: Обман, Религия;

Дарованные Заклинания: заговор: *сотворение пламени* (*produce flame*); 1-й: *очарование* (*charm*); 2-й: *пылающая сфера* (*flaming sphere*); 3-й: *увлечение* (*enthral*); 4-й: *внушение* (*suggestion*); 5-й: *глубокое отчаяние* (*crushing despair*); 6-й: *истинное зрение* (*true seeing*); 7-й: *божественный приговор* (*divine decree*); 8-й: *божественная аура* (*divine aura*); 9-й: *метеоритный дождь* (*meteor swarm*).

Кровные Заклинания: начальное: *дьявольское повеление* (*diabolic edict*); продвинутое: *объятия бездны* (*embrace the pit*); высшее: *столп адского пламени* (*hellfire plume*);

Магия Крови: Адское пламя поджигает цель или наполняет ваши речи сладкой ложью. Либо цель получает 1 урон от огня за каждый круг заклинания (если заклинание уже наносит урон огнем, объедините его с уроном от Магии Крови перед учетом Сопротивления и Уязвимости), либо вы получаете статусный бонус +1 к Обману на 1 минуту.

ДРАКОНЫ КРОВНАЯ ЛИНИЯ DRACONIC

Кровь драконов течет в ваших жилах. Эти существа одинаково страшны в бою и искусны в магии.

Список Заклинаний: Мистические (стр. 307);

Навыки Кровной Линии: Мистика, Запугивание;

Дарованные Заклинания: заговор: *щит* (*shield*); 1-й: *верный удар* (*true strike*); 2-й: *противостоять энергии* (*resist energy*); 3-й: *ускорение* (*haste*); 4-й: *иммунитет к заклинанию* (*spell immunity*); 5-й: *цветная стена* (*chromatic wall*); 6-й: *форма дракона* (*dragon form*); 7-й: *лик ужаса* (*mask of terror*); 8-й: *радужная стена* (*prismatic wall*); 9-й: *подавляющее присутствие* (*overwhelming presence*);

Кровные Заклинания: начальное: *когти дракона* (*dragon claws*); продвинутое: *дыхание дракона* (*dragon breath*); высшее: *крылья дракона* (*dragon wings*);

Магия Крови: Ненадолго вас, или одну другую цель, покрывает драконья чешуя, предоставляя статусный бонус +1 к КБ на 1 раунд.

ТИП ДРАКОНА DRAGON TYPE

На 1-м уровне выберите тип дракона, который повлиял на ваш род. Вы не сможете изменить свой выбор дракона позже. Это влияет на то, как действуют некоторые заклинания вашей кровной линии. Добрые металлические драконы и их тип урона: латунный (огонь), бронзовый

(электричество), медный (кислота), золотой (огонь) и серебряный (холод). Злые цветные драконы и их тип урона: черный (кислота), синий (электричество), зеленый (яд), красный (огонь), белый (холод).

СТИХИЙНАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ ELEMENTAL

Одним из ваших предков был гением или какое-то другое влияние стихий наполнило вашу кровь первобытной яростью, влияя на то, как действуют ваши кровные заклинания и дарованные заклинания, отмеченные звездочкой (*), а также Магия Крови.

Список Заклинаний: Первобытные (стр. 314);

Навыки Кровной Линии: Запугивание, Природа;

Дарованные Заклинания: заговор: *сотворение пламени** (produce flame); 1-й: *пылающие руки** (burning hands); 2-й: *противостоять энергии* (resist energy); 3-й: *огненный шар** (fireball); 4-й: *свобода передвижения* (freedom of movement); 5-й: *форма элементарная* (elemental form); 6-й: *отторжение* (repulsion); 7-й: *энергетическая защита* (energy aegis); 8-й: *радужная стена* (prismatic wall); 9-й: *буря воздаяния* (storm of vengeance);

Кровные Заклинания: начальное: *стихийный бросок* (elemental toss); продвинутое: *движение стихий* (elemental motion); высшее: *всплеск стихий* (elemental blast);

Магия Крови: Энергия стихий окружает вас или цель. Либо вы получаете ситуативный бонус +1 к Запугиванию на 1 раунд, либо цель получает 1 урон за каждый круг заклинания. Цель получает дробящий урон или урон от огня, в зависимости от выбранного вами типа стихии (см. ниже). Если заклинание уже наносит такой тип урона, сложите его с изначальным уроном заклинания, при расчете Сопротивления и Уязвимостей.

ТИП СТИХИИ ELEMENTAL TYPE

На 1-м уровне выберите тип стихии, повлиявшей на ваш род: вода, воздух, земля, или огонь. Если ваша стихия - вода, вы захлестываете врагов потоками воды; если это воздух, вы сокрушите своих врагов мощными порывами ветра; если это земля, вы метаете огромные каменные глыбы; и если это огонь, вы сжигаете своих врагов пламенем. Для огня все отмеченные звездочкой заклинания наносят урон огнем. Другие стихии наносят дробящий урон. Замените все имеющиеся атрибуты стихий атрибутом выбранной вами стихии.

КРОВНАЯ ЛИНИЯ ФЕЙ FEY

Прихоть феи или свидание в залитой лунным светом роще принесли в вашу семью очаровывающую магию Первого Мира.

Список Заклинаний: Первобытные (стр. 314);

Навыки Кровной Линии: Обман, Природа;

Дарованные Заклинания: заговор: *ступор* (daze); 1-й: *очарование* (charm); 2-й: *безудержный смех* (hideos laughter); 3-й: *увлечение* (enthrall); 4-й: *внушение* (suggestion); 5-й: *цветной плащ* (cloak of colors); 6-й: *заблуждение* (mislead); 7-й: *образы опасности* (visions of danger); 8-й: *безудержный танец* (uncontrollable dance); 9-й: *блестательный дворец* (resplendent mansion);

Кровные Заклинания: начальное: *пыльца фей* (faerie dust); продвинутое: *исчезновение фей* (fey disappearance); высшее: *чары фей* (fey glamour);

Магия Крови: Яркие, чарующие феи танцуют вокруг вас или одной другой цели, делая ее плохо видимой (concealed) на 1 раунд. Такая очевидная маскировка, не может быть использована для действия Скрыться (Hide).

КРОВНАЯ ЛИНИЯ КАРГИ HAG

Давным-давно карга прокляла вашу семью, или же вы отпрыск карги или подменыша, и их порча отравляет вашу кровь и душу.

Список Заклинаний: Окультные (стр. 311);

Навыки Кровной Линии: Обман, Окультизм;

Дарованные Заклинания: заговор: *ступор* (daze); 1-й: *очарование* (charm); 2-й: *ошеломляющее прикосновение* (touch of idiocy); 3-й: *слепота* (blindness); 4-й: *проклятие изгоя* (outcast's curse); 5-й: *морская болезнь* (mariner's curse); 6-й: *нагубная метаморфоза* (baleful polymorph); 7-й: *искривление разума* (warp mind); 8-й: *духовная эпидемия* (spiritual epidemic); 9-й: *гнев природы* (nature's enmity);

Кровные Заклинания: начальное: *сглаз зависти* (jealous hex); продвинутое: *ужасающий облик* (horrific visage); высшее: *ты мой!* (you're mine);

Магия Крови: Зловредные проклятия карают ваших врагов. Первое существо, которое наносит вам урон до конца вашего следующего хода, получает 2 ментального урона за каждый круг заклинания и должно пройти базовый спасбросок Воли.

КРОВНАЯ ЛИНИЯ ДРЕВНЕГО РОДА IMPERIAL

Один из ваших предков был смертным владеющим магией. Такая магическая кровь, может оставаться скрытой на протяжении многих поколений, но в вас она пробудилась в полной мере.

Список Заклинаний: Мистические (стр. 307);

Навыки Кровной Линии: Мистика, Общество;

Дарованные Заклинания: заговор: *обнаружение магии* (detect magic); 1-й: *волшебная стрела* (magic missile); 2-й: *рассеять магию* (dispel magic); 3-й: *ускорение* (haste); 4-й: *пространственная дверь* (dimension door); 5-й: *пытливое око* (prying eye); 6-й: *дизинтеграция* (disintegrate); 7-й: *радужные брызги* (prismatic spray); 8-й: *лабиринт* (maze); 9-й: *радужная сфера* (prismatic sphere);

Кровные Заклинания: начальное: *память предков* (ancestral memories); продвинутое: *продленное заклинание* (extend spell); высшее: *магическая контрмера* (arcane countermeasure);

Магия Крови: Всплеск воспоминаний предков дает вам или одной другой цели статусный бонус +1 к проверкам Навыков на 1 раунд.

ЗАГРОБНАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ UNDEAD

Смерть коснулась вашей крови. Ваше семейное древо содержит могущественную нежить, например вампира или возможно вы умерли и вернулись видоизмененным.

Список Заклинаний: Сакральные (стр. 309);

Навыки Кровной Линии: Запугивание, Религия;

Дарованные Заклинания: заговор: *ледящее прикосновение* (chill touch); 1-й: *вред* (harm); 2-й: *псевдожизнь* (false life); 3-й: *связывание нежити* (bind undead); 4-й: *говорящий труп* (talking corpse); 5-й: *облако смерти* (cloudkill); 6-й: *объятия вампира* (vampiric exsanguination); 7-й: *перст смерти* (finger of death); 8-й: *ужасное увядание* (horrid wilting); 9-й: *вой баньши* (wail of the banshee);

Кровные Заклинания: начальное: *благословение нежити* (undead's blessing); продвинутое: *высасывание жизни* (drain life); высшее: *могильная хватка* (grasping grave).

Магия Крови: Энергия некромантии протекает через вас или одну другую цель. Либо вы получаете временные ПЗ равные кругу заклинания на 1 раунд, либо цель получает 1 негативный урон за каждый круг заклинания (если заклинание уже наносит негативный урон, объедините его с уроном от Магии Крови перед расчетом Сопротивления и Уязвимостей).

ЧЕРТЫ ЧАРОДЕЯ SORCERER FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Чародея, вы можете взять одну из следующих Черт. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем как вы возьмете Черту.

ПРИМЕР ЧАРОДЕЯ

ФЕЕПОДОБНЫЙ FEY-TOUCHED

Ваша кровь связывает вас с магией Первого Мира и таинственными феями. Как и они, вы капризны, очаровательны и вас трудно поймать.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Сначала развивайте вашу Харизму. Хорошая Ловкость, Выносливость и Мудрость обеспечат надежную защиту.

НАВЫКИ

Обман, Дипломатия, Природа, Скрытность

КРОВНАЯ ЛИНИЯ

Фей (Fey)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Настигающее Заклинание (Reach Spell) (1-й), Первобытное Проявление Крови (Primal Evolution) (4-й), Продвинутая Кровная Линия (Advanced Bloodline) (6-й), Высшая Кровная Линия (Greater Bloodline) (10-й), Фокусировка Кровной Линии (Bloodline Focus) (12-й)

РЕПЕРТУАР ЗАКЛИНАНИЙ

1 КРУГ: *очарование* (charm), *быстроходность* (fleet step), *призыв феи* (summon fey);

ЗАГОВОРЫ: *пляшущие огоньки* (dancing lights), *ступор* (daze), *обнаружение магии* (detect magic), *призрачный звук* (ghost sound), *лпучка* (tanglefoot)

1 УРОВЕНЬ

КОНТРЗАКЛИНАНИЕ COUNTERSPELL

ЧЕРТА 1

ЧАРОДЕЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Триггер: Существо Творит Заклинание (Cast a Spell), которое есть в вашем Репертуаре;
Условия: У вас есть неизрасходованная ячейка заклинаний, которую вы могли бы использовать, чтобы сотворить вызвавшее реакцию заклинание

Когда враг использует действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell) и вы можете видеть как оно проявляется, вы можете использовать свою собственную магию, чтобы прервать его. Вы тратите одну из ваших ячеек заклинаний, чтобы противостоять заклинанию иницирующего существа, которое есть в вашем Репертуаре. Вы расходуете свою ячейку заклинания, как если бы вы сотворили вызвавшее реакцию заклинание. Затем вы пытаетесь нейтрализовать вызвавшее реакцию заклинание (стр. 458).

Особенность: Эта Черта имеет атрибут, соответствующий традиции творимых вами заклинаний (мистических, сакральных, первобытных или оккультных).

ОПАСНОЕ ЧАРОДЕЙСТВО DANGEROUS SORCERY

ЧЕРТА 1

ЧАРОДЕЙ

Ваша кровь наделяет вас огромной разрушительной силой. Когда вы Творите Заклинание (Cast a Spell) расходуя вашу ячейку заклинаний, наносящее урон и не имеющее продолжительности, вы получаете статусный бонус к урону от этого заклинания, равный кругу заклинания.

ФАМИЛЬЯР FAMILIAR

ЧЕРТА 1

ЧАРОДЕЙ

Вы заключаете союз с существом, которое служит вам и помогает вам творить заклинания. Вы получаете фамильяра (стр. 217).

НАСТИГАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ REACH SPELL

ЧЕРТА 1

ЧАРОДЕЙ КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Вы можете увеличить дистанцию своих заклинаний. Если следующее действие, которое вы используете, Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое имеет дистанцию, увеличьте дистанцию этого заклинания на 30 футов. Если обычно заклинание имеет дистанцию - касание, вы расширяете ее до 30 футов.

РАСШИРЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ WIDEN SPELL

ЧЕРТА 1

ЧАРОДЕЙ МАНИПУЛЯЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Вы управляете энергией своего заклинания, распространяя его воздействие на более широкую область.

Если следующее действие, которое вы используете будет Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое имеет область действия всплеск, конус или линия и оно не имеет продолжительности, увеличьте его область действия. Добавьте 5 футов к радиусу всплеска, который обычно имеет радиус не меньше 10 футов (не применяется к всплеску

с меньшим радиусом). Добавьте 5 футов к длине конуса или линии, которые обычно составляют 15 футов или меньше и добавьте 10 футов к длине конуса или линии, которые обычно больше 15 футов.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класса Чародей.

Метамагия (metamagic): Действия с атрибутом «метамагия» изменяют свойство ваших заклинаний. Эти действия обычно получают от метамагических Черт. Вы должны использовать метамагическое действие непосредственно перед тем, как Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое вы хотите изменить. Если вы используете какое-либо действие (включая свободное действие и реакцию), кроме Сотворения Заклинания, сразу после этого, вы теряете преимущества от метамагического действия. Любые дополнительные эффекты, добавляемые метамагическим действием, являются частью заклинания, а не самого метамагического действия.

2 УРОВЕНЬ

ПРИМЕР ЧАРОДЕЯ

КРОВЬ ДЕМОНА DEMONBLOOD

Гротескные и непокорные существа Бездны оставили свой след в родословной вашей семьи. У вас есть порочная склонность и вы находите бессмысленное разрушение захватывающим.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Ваша Харизма наиболее важна, и повышение Силы, Ловкости и Выносливости делает вас лучшим бойцом.

НАВЫКИ

Легкая Атлетика, Обман, Запугивание, Религия

КРОВНАЯ ЛИНИЯ

Демоническая

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Опасное Чародейство (Dangerous Sorcery) (1-й), Сакральное Проявление Крови (Divine Evolution) (4-й), Продвинутая Кровная Линия (Advanced Bloodline) (6-й), Сопrotивляемость Кровной Линии (Bloodline Resistance) (8-й), Высшая Кровная Линия (Greater Bloodline) (10-й), Фокусировка Кровной Линии (Bloodline Focus) (12-й)

РЕПЕРТУАР ЗАКЛИНАНИЙ

1 КРУГ: *отповесть (bane), страх (fear), вред (harm);*

ЗАГОВОРЫ: *кислотный всплеск (acid splash), леденящее прикосновение (chill touch), обнаружение магии (detect magic), свет (light), щит (shield)*

РАСШИРЕНИЕ ЗАГОВОРОВ CANTRIP EXPANSION ЧЕРТА 2

ЧАРОДЕЙ

Вы стали лучше понимать основные силы своей кровной линии. Добавьте два дополнительных заговора из списка заклинаний своей традиции, в свой Репертуар.

УСИЛЕННЫЙ ФАМИЛЬЯР ENHANCED FAMILIAR ЧЕРТА 2

ЧАРОДЕЙ

Требования: фамильяр (a familiar)

Вы наполняете своего фамильяра дополнительной магической энергией. Вы можете выбирать четыре способности фамильяра или хозяина каждый день, вместо двух.

4 УРОВЕНЬ

МИСТИЧЕСКОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ КРОВИ ARCANES EVOLUTION ЧЕРТА 4

ЧАРОДЕЙ МИСТИЧЕСКОЕ

Требования: кровная линия, дарующая мистические заклинания

Ваше мистическое наследие дает вам исключительные способности к интеллектуальным и академическим занятиям. Вы становитесь Обучены в одном Навыке по вашему выбору. Кроме того, вы храните книгу мистических заклинаний, похожую на книгу заклинаний Волшебника. Вы добавляете все заклинания из своего Репертуара в эту книгу бесплатно, а так же можете добавить дополнительные мистические заклинания в книгу, заплатив соответствующую цену и используя свой навык Мистика, подобно тому как Волшебник может Выучить Заклинание (Learn Spell), чтобы добавить эти заклинания в свою книгу заклинаний.

Во время ежедневных приготовлений выберите любое заклинание из своей книги мистических заклинаний. Если его нет в вашем Репертуаре заклинаний, добавьте его до следующих приготовлений. Если оно уже есть в вашем Репертуаре, добавьте его в качестве дополнительного избранного заклинания (signature spell) на этот день.

ЗАЧАРОВАННОЕ ОРУЖИЕ BESPELL WEAPON ЧЕРТА 4

ЧАРОДЕЙ

Частота: Один раз в ход

Условия: Вашим самым последним действием было сотворение заклинания, не заговора

Вы переливаете энергию заклинания в одно оружие, которым владеете. До конца вашего хода оружие наносит дополнительные 1d6 урона, тип урона зависит от школы заклинания, которое вы только что сотворили.

- Ограждение (Abjuration): силовой урон (force damage);
- Воплощение (Conjuration) или Трансмутация (Transmutation): тот же тип, что и у оружия;
- Прорицание (Divination), Очарование (Enchantment) или Иллюзия (Illusion): ментальный урон (mental damage);
- Эвокация (Evocation): тип урона который наносит заклинание или силовой урон (force damage), если заклинание не наносит урона;
- Некромантия (Necromancy): негативный урон (negative damage).

САКРАЛЬНОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ КРОВИ DIVINE EVOLUTION

ЧЕРТА 4

ЧАРОДЕЙ САКРАЛЬНОЕ

Требования: кровная линия, дарующая сакральные заклинания

Божественная мощь вашей кровной линии течет в вас. Вы получаете дополнительную ячейку заклинаний вашего самого высокого круга, который вы можете использовать, но только для сотворения *исцеления (heal)* или *вред (harm)*. Вы можете сотворить любое из этих заклинаний, используя эту ячейку заклинаний, даже если они не входят в ваш Репертуар заклинаний.

ОККУЛЬТНОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ КРОВИ OCCULT EVOLUTION

ЧЕРТА 4

ЧАРОДЕЙ ОККУЛЬТНОЕ

Требования: кровная линия, дарующая оккультные заклинания

Отблески темных тайн вселенной наделяют вас своей силой. Вы становитесь Обучены в одном Навыке по вашему выбору. Кроме того, один раз в день вы можете потратить 1 минуту, чтобы выбрать одно ментальное оккультное заклинание, которое вы не знаете и добавить его в свой Репертуар заклинаний. Вы теряете это временное заклинание в следующий раз, когда делаете свои ежедневные приготовления (хотя вы можете использовать эту способность, чтобы добавить его позже).

ПЕРВОБЫТНОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ КРОВИ PRIMAL EVOLUTION

ЧЕРТА 4

ЧАРОДЕЙ ПЕРВОБЫТНОЕ

Требования: кровная линия, дарующая первобытные заклинания

Вы можете обратиться за помощью к диким созданиям. Вы получаете дополнительную ячейку заклинаний, которую вы можете использовать только для заклинаний призыв животного (summon animal) или призыв растений и грибов (summon plants and fungi). Вы можете использовать любое из этих заклинаний, используя эту ячейку заклинаний, даже если они не входят в ваш Репертуар заклинаний.

6 УРОВЕНЬ

ПРОДВИНУТАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ ADVANCED BLOODLINE

ЧЕРТА 6

ЧАРОДЕЙ

Требования: кровные заклинания

Вы изучали свою кровную линию, чтобы узнать секреты ее магии. Вы получаете продвинутое кровное заклинание, связанное с вашей кровной линией. Увеличить количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

УСТОЙЧИВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ STEADY SPELLCASTING

ЧЕРТА 6

ЧАРОДЕЙ

Вы уверенно владеете искусством сотворения заклинаний и вам легче сохранить концентрацию, когда вы Творите Заклинание (Cast a Spell). Если реакция нарушит ваше заклинательное действие, пройдите фиксированную проверку СЛ 15. В случае успеха, ваше действие не будет прервано.

8 УРОВЕНЬ

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ КРОВНОЙ ЛИНИИ BLOODLINE RESISTANCE

ЧЕРТА 8

ЧАРОДЕЙ

Ваша магическая кровь делает вас более стойким к магии. Вы получаете статусный бонус +1 к спасброскам против заклинаний и магических эффектов.

ПРОЯВЛЕНИЕ СМЕШАННОЙ КРОВИ CROSSBLOODED EVOLUTION

ЧЕРТА 8

ЧАРОДЕЙ

Странные взаимодействия в вашей кровной линии дают вам неожиданные заклинания. Вы можете иметь в своем Репертуаре заклинаний одно заклинание другой традиции, отличающейся от вашей. Вы творите это заклинание как кровное заклинание традиции вашей кровной линии. Вы можете изменить заклинание, которое вы добавляете и традицию из которой вы выбираете заклинание, как и любое другое заклинание Чародея, но вы не можете иметь более одного заклинания из другой традиции в своем Репертуаре заклинаний одновременно, используя эту Черту.

10 УРОВЕНЬ

ВЫСШАЯ КРОВНАЯ ЛИНИЯ GREATER BLOODLINE

ЧЕРТА 10

ЧАРОДЕЙ

Требования: кровные заклинания

Последующее приобщение к наследию вашей кровной линии открыло еще большие тайны. Вы получаете высшее кровное заклинание, связанное с вашей кровной линией. Увеличить количество Пунктов Фокуса в вашем запасе фокуса на 1.

ПОДАВЛЯЮЩАЯ ЭНЕРГИЯ OVERWHELMING ENERGY ✦

ЧЕРТА 10

ЧАРОДЕЙ **МАНИПУЛЯЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Вы изменяете свое заклинание, чтобы преодолеть Сопротивление цели. Если следующее действие, которое вы используете Сотворить Заклинание (Cast a Spell), то заклинание игнорирует Сопротивление к кислоте, холоду, электричеству, огню и звуку (sonic damage), равное вашему уровню. Это применимо ко всему урону, который наносит заклинание, включая продолжительный урон (persistent damage) и урон, вызванный продолжающимся действием заклинания, таким как стена, созданная *стеной огня* (wall of fire). Невосприимчивости (immunities) существа не затрагиваются.

УСКОРЕННОЕ СОТВОРЕНИЕ QUICKENED CASTING ✦

ЧЕРТА 10

ЧАРОДЕЙ **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МЕТАМАГИЯ**

Частота: Один раз в день

В мысленно напряженном процессе вы модифицируете свое заклинание, чтобы ускорить его сотворение. Если ваше следующее действие состоит в том, чтобы сотворить заговор или заклинание Чародея, которое по крайней мере на 2 круга ниже, чем заклинание Чародея самого высокого круга, который вам доступен, уменьшите количество действий для его сотворения на 1 (минимум 1 действие).

12 УРОВЕНЬ

ФОКУСИРОВКА КРОВНОЙ ЛИНИИ BLOODLINE FOCUS

ЧЕРТА 12

ЧАРОДЕЙ

Требования: кровные заклинания

Ваш фокус восстанавливается быстрее. Если вы потратили по крайней мере 2 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстанавливаете 2 Пункта Фокуса при Перефокусировке, вместо 1.

МАГИЧЕСКИЕ ЧУВСТВА MAGIC SENSE

ЧЕРТА 12

ЧАРОДЕЙ **ОБНАРУЖЕНИЕ** **ПРОРИЦАНИЕ**

У вас буквально есть шестое чувство к восприятию окружающей магии. Вы можете чувствовать присутствие магических аур, как если бы вы всегда использовали заклинание *обнаружение магии* (detect magic) 1-го круга. Это обнаруживает магию только в вашем поле зрения. Когда вы занимаетесь Поиском (Seek), вы получаете преимущество от заклинания *обнаружение магии* (detect magic) 3-го круга к вещам, которые вы видите (в дополнение к обычным преимуществам Поиска (Seeking)). Вы можете отключить и включить это чувство с помощью свободного действия в начале или конце вашего хода.

14 УРОВЕНЬ

ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ INTERWEAVE DISPEL ✦

ЧЕРТА 14

ЧАРОДЕЙ **МЕТАМАГИЯ**

Требования: заклинание *рассеять магию* (dispel magic) в вашем Репертуаре заклинаний

Вы вплетаете рассеивающую энергию в заклинание, направляя оба эффекта на врага. Если вашим следующим действием будет сотворение заклинания против одного существа, и вы либо попадаете по врагу броском атаки заклинанием, либо враг провалил спасбросок, вы можете сотворить *рассеять магию* (dispel magic) как свободное действие, используя ячейку заклинания как обычно и выбрав один эффект заклинания, воздействующий на врага.

ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ REFLECT SPELL

ЧЕРТА 14

ЧАРОДЕЙ

Требования: Контрзаклинание (Counterspell)

Когда вы успешно используете Контрзаклинание (Counterspell) для противодействия заклинанию, имеющему цели или область воздействия, вы можете обратить эффект этого заклинания против самого заклинателя. При отражении, заклинание влияет только на первоначального заклинателя, даже если это заклинание действует на область или оно влияет на более чем одно существо. Первоначальный заклинатель может попытаться защититься и использовать другие способы защиты против отраженного заклинания, как обычно.

16 УРОВЕНЬ

ЛЕГКАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ EFFORTLESS CONCENTRATION ✦

ЧЕРТА 16

ЧАРОДЕЙ

Триггер: Начался ваш ход

Вы поддерживаете заклинание почти не задумываясь. Вы сразу же получаете эффект действия Поддержание Заклинания (Sustain a Spell), что позволяет вам увеличить продолжительность действия одного из ваших активных заклинаний Чародея.

ВЫСШЕЕ МЕНТАЛЬНОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ GREATER MENTAL EVOLUTION

ЧЕРТА 16

ЧАРОДЕЙ

Требования: Мистическое Проявление Крови (Arcane Evolution) или Окультизм Проявление Крови (Occult Evolution)

Глубокая связь вашей кровной линии с ментальной эссенцией значительно расширяет ваш Репертуар заклинаний. Добавьте одно заклинание в свой Репертуар заклинаний для каждого круга заклинаний, который вы можете использовать.

ВЫСШЕЕ ПРОЯВЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ GREATER VITAL EVOLUTION

ЧЕРТА 16

ЧАРОДЕЙ

Требования: Сакральное Проявление Крови (Divine Evolution) или Первобытное Проявление Крови (Primal Evolution)

Жизненная сила струится сквозь вас, как поток энергии. Дважды в день вы можете сотворить заклинание после того, как у вас закончились ячейки заклинаний соответствующего круга; оба заклинания, которые вы творите с помощью этой Черты, должны быть из разных кругов заклинаний.

18 УРОВЕНЬ

ИСТОЧНИК КРОВНОЙ ЛИНИИ BLOODLINE WELLSPRING

ЧЕРТА 18

ЧАРОДЕЙ

Требования: Фокусировка Кровной Линии (Bloodline Focus)

Сила вашей крови пополняет ваш фокус. Если вы потратили по крайней мере 3 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстанавливаете 3 Пункта Фокуса при Перефокусировке, вместо 1.

ВЫСШЕЕ ПРОЯВЛЕНИЕ СМЕШАННОЙ КРОВИ GREATER CROSSBLOODED EVOLUTION

ЧЕРТА 18

ЧАРОДЕЙ

Требования: Проявление Смешанной Крови (Crossblooded Evolution)

Ваша кровная линия чрезвычайно запутана. В вашем Репертуаре может быть до трех заклинаний из других традиций, а не только одно. Эти заклинания должны быть из разных кругов заклинаний, но они не обязательно должны быть из одной и той же традиции.

20 УРОВЕНЬ

КАНАЛ КРОВИ BLOODLINE CONDUIT ➡

ЧЕРТА 20

ЧАРОДЕЙ МЕТАМАГИЯ

Частота: Один раз в минуту

Ваша врожденная магическая природа позволяет вам перенаправлять окружающую энергию для поддержки ваших заклинаний. Если вашим следующим действием будет Сотворить Заклинание (Cast a Spell) 5-го круга или ниже, которое не имеет продолжительности, вы не тратите ячейку заклинания, при его сотворении.

СОВЕРШЕННАЯ КРОВЬ BLOODLINE PERFECTION

ЧЕРТА 20

ЧАРОДЕЙ

Требования: Эталон Крови (bloodline paragon)

Вы распоряжаетесь высшими силами своей кровной линии и традиции. Вы получаете дополнительную ячейку заклинаний 10-го круга.

МАСТЕР МЕТАМАГИИ METAMAGIC MASTERY

ЧЕРТА 20

ЧАРОДЕЙ

Изменения ваших заклинаний не требует много времени. Вы можете использовать требующие одного действия метамагические действия за свободное действие.



ЧЕМПИОН CHAMPION

Вы-посланник божества, преданный слуга, взявший на себя тяжкое бремя, соблюдающий строгий кодекс, который отличает вас от окружающих. Несмотря на то, что Чемпионом может быть представитель каждого мировоззрения, вы как Чемпион добра, придаете уверенности и надежду невинным. Вы обладаете мощной защитой, свободно предоставляя ее своим союзникам и невинным свидетелям ситуаций, а также священной силой, которую вы используете, чтобы покончить с угрозой зла. Ваша преданность даже привлекает внимание священных духов, которые помогают вам на вашей стезе.

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

СИЛА ИЛИ ЛОВКОСТЬ

На 1-ом уровне ваш Класс предоставляет повышение характеристики Сила или Ловкость, по вашему выбору.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ 10 плюс ваш модификатор Выносливости

Вы увеличиваете ваше максимальное количество Пунктов Здоровья на это число на первом уровне и на каждом последующем.

ВО ВРЕМЯ БОЕВЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы противостоите врагам в рукопашном бою, тщательно выбирая позицию, чтобы защитить своих союзников.

ВО ВРЕМЯ СОЦИАЛЬНЫХ СТОЛКНОВЕНИЙ...

Вы - голос надежды, стремящийся достичь мирного решения, которое укрепит связи приведет к хорошему итогу для всех.

ВО ВРЕМЯ ИССЛЕДОВАНИЯ...

Вы преодолеваете барьеры как физические, так и духовные, вдохновляя союзников своими действиями и, когда ваши товарищи по приключениям просят об этом, даете моральные и этические наставления.

В СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ...

Вы проводите большую часть своего времени в торжественных молитвах и размышлениях, в суровых тренировках, благотворительных работах и выполнении принципов вашего кодекса, но это не означает, что у вас нет времени на ремесло или свои увлечения.

ВОЗМОЖНО, ВЫ...

- Верите, что всегда есть надежда, что добро восторжествует над злом, независимо от того, какими бы мрачны не были шансы;
- Знаете, что цель не оправдывает средства, так как дурные поступки прибавляет сил злу;
- Обладаете острым чувством правильного и неправильного, и разочаровываетесь, когда алчность или недальновидность порождают зло.

ДРУГИЕ, СКОРЕЕ ВСЕГО...

- Видят в вас символ надежды, особенно в час великой нужды;

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА

На 1-м уровне вы получаете указанные ранги мастерства в перечисленных ниже параметрах. Вы не обучены ничему, что отсутствует в списке, за исключением тех случаев, когда вы получили ранг мастерства каким-либо иным способом.

ВОСПРИЯТИЕ

Обучены в Восприятии

СПАСБРОСКИ

Эксперт в Стойкости
Обучены в Рефлексах
Эксперт в Воле

НАВЫКИ

Обучены в Религии
Обучены в одном Навыке, определяемом вашим божеством
Обучены в дополнительных Навыках, количество которых равно 2 + ваш модификатор Интеллекта (ИНТ)

АТАКИ

Обучены в простом оружии
Обучены в боевом оружии
Обучены в безоружных атаках

ЗАЩИТА

Обучены в ношении всех видов брони
Обучены в бездосяжной защите

СЛ КЛАССА

Обучены в атаках сакральными заклинаниями
Обучены в СЛ сакральных Заклинаний

- Беспокоятся, что вы втайне презираете их за то, что они не соответствуют вашим невыполнимым стандартам, или что вы не хотите идти на компромисс, когда это необходимо;
- Знают, что вы дали божественные клятвы служения и они могут верить вам свои жизни.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы приобретаете эти способности как Чемпион. Наименования способностей, получаемых на более высоких уровнях, перечисляются в таблице, рядом с номером уровня, на котором это происходит.

ТАБЛИЦА 3-7: ПРОДВИЖЕНИЕ ЧЕМПИОНА

Уровень	Особенности Класса
1	Наследие и Происхождение, начальный уровень мастерства, Блок Щитом (Shield Block), кодекс Чемпиона (champion's code), божество и призвание (deity and cause), Божественное Оружие (deific weapon), реакция Чемпиона (champion's reaction), заклинания преданности (devotion spells), Черта Чемпиона
2	Черта Чемпиона, Черта Навыка
3	Священный Союзник (Divine ally), Общая Черта, повышение Навыка
4	Черта Чемпиона, Черта Навыка
5	Эксперт Владения Оружием (weapon expertise), повышение Характеристики, Черта Наследия, повышение Навыка
6	Черта Чемпиона, Черта Навыка
7	Эксперт Ношения Брони (Armor expertise), Оружейная Специализация (weapon specialization), Общая Черта, повышение Навыка
8	Черта Чемпиона, Черта Навыка
9	Чемпион-Эксперт (champion expertise), Божественная Кара (divine smite), Молниеносные Рефлексы (lightning reflexes), Джаггернаут (Juggernaut), Черта Наследия, повышение Навыка
10	Повышение Характеристики, Черта Чемпиона, Черта Навыка
11	Бдительность (Alertness), Божественная Воля (divine will), Общая Черта, повышение Навыка
12	Черта Чемпиона, Черта Навыка
13	Черта Наследия, Мастер Ношения Брони (Armor Mastery), повышение Навыка, Мастер Оружия (weapon mastery)
14	Черта Чемпиона, Черта Навыка
15	Превосходная Оружейная Специализация (greater weapon specialization), повышение Характеристики, Общая Черта, повышение Навыка
16	Черта Чемпиона, Черта Навыка
17	Чемпион-Мастер (champion mastery), Легенда в Ношении Брони (legendary armor), Черта Наследия, повышение Навыка
18	Черта Чемпиона, Черта Навыка
19	Общая Черта, Героический Вызов (hero's defiance), повышение Навыка
20	Повышение Характеристики, Черта Чемпиона, Черта Навыка

НАСЛЕДИЕ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ ANCESTRY AND BACKGROUND

В дополнение к способностям, предоставляемым вашим Классом на 1-м уровне, у вас есть преимущества выбранного вами Наследия и Происхождения, как описано в Главе 2.

НАЧАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА INITIAL PROFICIENCIES

На 1-м уровне вы получаете ряд Навыков, которые представляют собой вашу базовую подготовку.

КОДЕКС ЧЕМПИОНА CHAMPION'S CODE

Вы следуете кодексу поведения, начиная с принципов, разделяемых всеми сторонниками мировоззрения (таким как доброе), и продолжая принципами вашего призвания. Божества часто добавляют дополнительные ограничения (например, Чемпионы Торага не могут проявить

милосердие к врагам своего народа, что делает почти невозможным для них следовать призыванию Исккупителя (redeemer cause). В этой книге приведены правила только для Чемпионов добра. Принципы перечислены в порядке важности, начиная с наиболее важных. Если ситуация ставит два принципа в конфликт, вы не находитесь в безвыходной ситуации; просто следуйте более важному принципу. Например, как Паладин, если злой король спросит вас, прячете ли вы беженцев, чтобы он мог казнить их, вы можете солгать ему, поскольку принцип против лжи менее важен, чем предотвращение вреда невинным. Попытка подорвать ваш кодекс, создав ситуацию, которая заставляет более высокий принцип заменить более низким принципом (например, обещание не уважать власть, а затем, чтобы сдержать свое слово, проявить неуважение к власти), является нарушением кодекса Чемпиона.

Если вы отклоняетесь от своего мировоззрения или нарушаете свой кодекс поведения, вы теряете свой запас фокуса и священного союзника (divine ally), пока не продемонстрируете свое раскаяние, проведя ритуал искупления (atone) (стр. 409), но вы сохраняете любые другие способности Чемпиона, которые не требуют этих особенностей Класа. Если ваше мировоззрение изменяется, но все еще допустимо вашим божеством, ваш Ведущий может позволить вам переобучить свое призвание (cause), все еще следуя тому же божеству.

ПРИНЦИПЫ ДОБРА THE TENETS OF GOOD

Все Чемпионы доброго мировоззрения следуют этим принципам:

- Вы никогда не должны нарушать запреты вашего божества, или добровольно совершать злые поступки, такие как убийство, пытки или сотворение злых заклинаний;
- Вы никогда не должны сознательно причинять вред невинному человеку или позволить себе причинить кому-то непосредственный вред своим бездействием, когда вы знаете, что можете разумно предотвратить это. Этот принцип не заставляет вас принимать меры против потенциального вреда.

БОЖЕСТВО И ПРИЗВАНИЕ DEITY AND CAUSE

Чемпионы - это благочестивые слуги божества. Выберите божество, которому вы будете служить (стр. 437-440); ваше мировоззрение должно быть допустимо для последователей вашего божества. Действия, в корне противоречащие идеалам вашего божества, являются анафемой (anathema) вашей веры. Несколько примеров деяний, которые считались бы анафемой, указаны в описании каждого божества. Вы и ваш Ведущий определяете, являются ли другие действия анафемой.

Вы следуете одному из следующих призваний. Ваше призвание (cause) должно точно соответствовать вашему мировоззрению. Ваше призвание определяет вашу реакцию Чемпиона, дает вам заклинание преданности (стр. 107) и определяет часть кодекса вашего Чемпиона.

ПАЛАДИН (ПРИНЦИПИАЛЬНО-ДОБРЫЙ) PALADIN (LAWFUL GOOD)

Вы честны, прямолинейны и готовы дать отпор жестоким силам. Вы получаете реакцию Чемпиона - Удар Возмездия (Retributive Strike) и заклинание преданности *возложение рук* (lay on hands). После принципов добра добавьте эти принципы:

- Вы должны поступать с честью, никогда не пользоваться чужими привилегиями, не лгать и не жульничать;
- Вы должны уважать законную власть законного правителя, куда бы вы ни пошли, и следовать его законам.

ИСКУПИТЕЛЬ (НЕЙТРАЛЬНО-ДОБРЫЙ) REDEEMER (NEUTRAL GOOD)

Вы полны доброжелательности и прощения. Вы получаете реакцию Чемпиона - Проблеск Искупления (Glimpse of Redemption) и заклинание преданности *возложение рук* (lay on hands). После принципов добра, добавьте эти принципы:

- Вы должны сначала попытаться наставить на истинный путь тех, кто совершает злые поступки, а не убивать их или назначать наказание. Если они и дальше будут идти по дурному пути, возможно вам придется принять более крайние меры;
- Вы должны проявлять сострадание к другим, независимо от их авторитета или положения.

ОСВОБОДИТЕЛЬ (ХАОТИЧНО-ДОБРЫЙ) LIBERATOR (CHAOTIC GOOD)

Вы яро защищаете свободу окружающих. Вы получаете реакцию Чемпиона - Шаг к Свободе (Liberating Step) и заклинание преданности *возложение рук* (lay on hands). После принципов добра добавьте эти принципы:

- Вы должны уважать выбор, который делают в своей жизни другие, и вы не можете заставить кого-то действовать определенным образом или угрожать ему, если он этого не делает;
- Вы должны требовать и бороться за свободу других принимать свои собственные решения. Вы никогда не должны участвовать и одобрять работорговлю или тиранию.

БОЖЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ DEIFIC WEAPON

Вы благоговейно носите любимое оружие своего божества. Если оно необычное (uncommon), вы получаете к нему доступ. Если это безоружная атака с костью урона d4 или простое оружие, увеличьте кость урона на один шаг (d4 до d6, d6 до d8, d8 до d10, d10 до d12).

РЕАКЦИЯ ЧЕМПИОНА CHAMPION'S REACTION

Ваше призвание дает вам особую реакцию: Удар Возмездия (Retributive Strike) для Паладина, Проблеск Искупления (Glimpse of Redemption) для Исккупителя или Шаг к Свободе (Liberating Step) для Освободителя.

УДАР ВОЗМЕЗДИЯ RETRIBUTIVE STRIKE ➡

ДЕЙСТВИЕ

ЧЕМПИОН

Триггер: враг наносит урон вашему союзнику и они оба находятся в пределах 15 футов от вас

Вы защищаете своего союзника и наносите удар своему врагу. Союзник получает Сопротивление ко всему вызвавшему реакцию урону, равное 2 + ваш уровень. Если враг находится в пределах досягаемости, нанесите ему Удар (Strike) ближнего боя.

ПРОБЛЕСК ИСКУПЛЕНИЯ GLIMPSE OF REDEMPTION ➤

ДЕЙСТВИЕ

ЧЕМПИОН

Триггер: враг наносит урон вашему союзнику и они оба находятся в пределах 15 футов от вас

Ваш враг колеблется под тяжестью грехов, когда видения искупления играют в его воображении. Противник должен выбрать один из следующих вариантов:

- Союзник не пострадает от вызвавшего реакцию урона;
- Союзник получает Сопротивление ко всему урону послужившему триггером, равное 2 + ваш уровень. После наносящего урон эффекта противник становится «ослаблен» (enfeebled) 2 до конца своего следующего хода.

ШАГ К СВОБОДЕ LIBERATING STEP ➤

ДЕЙСТВИЕ

ЧЕМПИОН

Триггер: Противника наносит урон, Захватывает (Grabs) или Удерживает (Grapples) вашего союзника, и оба они находятся в пределах 15 футов от вас

Вы освобождаете союзника от сдерживающего влияния. Если триггером послужило получение урона союзником, он получает Сопротивление ко всему урону вызвавшему реакцию, равное 2 + ваш уровень. Союзник может попытаться освободиться от эффектов захвата (grabbing), сдерживания (restraining), обездвиживания (immobilizing) или парализации (paralyzing). Он либо пытается пройти новый спасбросок против одного такого эффекта, который позволяет совершить спасбросок, либо пытается Вырваться (Escape) как свободное действие от одного эффекта. Если союзник может двигаться, он может сделать Шаг (Step) как свободное действие, даже если ему не нужно было сбегать.

ЗАКЛИНАНИЯ ПРЕДАННОСТИ DEVOTION SPELLS

Сила вашего божества дарует вам особые сакральные заклинания, называемые заклинаниями преданности, которые являются разновидностью фокусных заклинаний. Сотворение фокусного заклинания стоит 1 Пункт Фокуса, и вы начинаете с размера запаса фокуса равного 1 Пункту Фокуса. Вы восполняете свой запас фокуса во время ежедневных приготовлений, и вы можете восстановить 1 ПФ, потратив 10 минут на использование активности Перефокусировка (Refocus), во время молитв своему божеству или служения его целям.

Фокусные заклинания автоматически усиливаются до половины вашего уровня с округлением вверх, как и заговоры. Некоторые Черты могут дать вам больше фокусных заклинаний и увеличить размер вашего запаса фокуса, хотя он никогда не может содержать более 3 ПФ. Полные правила приведены на странице 300. Вы получаете заклинание преданности в зависимости от вашего призвания, и вы обучены в бросках атаки сакральными заклинаниями и СЛ Заклинаний. Ваша Характеристика, отвечающая за сотворение заклинаний - Харизма.

ЧЕРТЫ ЧЕМПИОНА CHAMPION FEATS

На 1-м уровне и каждом последующем четном уровне вы получаете Черту Класса Чемпион. Черты Класса Чемпион представлены начиная со страницы 109.

БЛОК ЩИТОМ SHIELD BLOCK

Вы получаете общую Черту Блок Щитом (Shield Block) (страница 266) - реакцию, которая позволяет вам уменьшить урон при помощи вашего щита.

ЧЕРТЫ НАВЫКА SKILL FEATS

2 УР

На 2-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете Черту Навыка. Черты Навыков, можно найти в Главе 5, имеющие атрибут «навык». Вы должны обладать рангом Обучены или выше в соответствующем Навыке, чтобы иметь возможность выбрать Черту Навыка.

СВЯЩЕННЫЙ СОЮЗНИК DIVINE ALLY

3 УР

Ваша преданность привлекает дух мировоззрения вашего божества. Как только вы выберете священного союзника, ваш выбор не может быть изменен.

Существуют следующие священные союзники:

Союзник-Клинок (Blade Ally): Дух битвы пребывает в вашем вооружении. Выберите одно оружие или *бинты сокрушительных ударов* (handwraps of mighty blows), когда вы делаете ваши ежедневные приготовления. В ваших руках оружие приобретает эффект руны свойств (property rune). Для Чемпиона, следующего принципам добра, выберите *разрушающее* (disrupting), *призрачного касания* (ghost touch), *возвращающееся* (returning) или *меняющееся* (shifting). Вы также получаете критический эффект специализации оружия.

Союзник-Щит (Shield Ally): Дух защиты пребывает в вашем щите. В ваших руках Твердость (Hardness) щита увеличивается на 2, а его ПЗ и ПП (BT) увеличиваются наполовину.

Союзник-Скакун (Steed Ally): Вы получаете молодого верхового верного зверя (стр. 214). Обычно, ваш верный зверь, обладающий особенностью верховой (mount), например лошадь. Вы можете выбрать другого верного зверя (на усмотрение Ведущего), но эта способность не дает ему особенности верховой (mount).

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ GENERAL FEATS

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 4 уровня вы получаете общую Черту. Общие Черты перечислены в Главе 5 и имеют атрибут «общая» (general).

ПОВЫШЕНИЯ НАВЫКА SKILL INCREASES

3 УР

На 3-м уровне и каждые последующие 2 уровня вы получаете повышение ранга мастерства Навыка. Вы можете использовать его для того, чтобы стать Обученным тому Навыку, которому вы не были обучены ранее, или чтобы стать Экспертом в том Навыке, в котором вы уже Обучены.

Начиная с 7-го уровня, вы можете стать Мастером в том Навыке, в котором вы уже являетесь Экспертом, а начиная с 15-го уровня, стать Легендой в Навыке, в котором вы уже Мастер.

ПОВЫШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY BOOSTS

5 УР

На 5-м уровне и каждые последующие 5 уровней вы повышаете четыре различных показателя основных Характеристики. Вы можете использовать эти повышения Характеристики, чтобы увеличить свои показатели выше 18. Повышение показателя основной Характеристики увеличивает ее на 1, если она уже 18 или выше, или на 2, если она ниже 18.

ЧЕРТЫ НАСЛЕДИЯ ANCESTRY FEATS

5 УР

В дополнение к Черте Наследия, с которой вы начали, вы получаете Черту Наследия на 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого. Список Черт Наследия, доступных вам, можно найти в описании вашего Наследия в Главе 2.

ЭКСПЕРТ ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ WEAPON EXPERTISE

5 УР

Вы посвятили себя изучению тонкостей искусства владения своим оружием. Ваш ранг мастерства в простом и боевом оружии повышается до Эксперта.

ЭКСПЕРТ НОШЕНИЯ БРОНИ ARMOR EXPERTISE

7 УР

Вы провели в доспехах огромное количество времени и знаете как использовать их для получения наилучшей защиты. Ваш ранг мастерства в ношении легкой, средней и тяжелой брони, а также в бездоспешной защите повышается до Эксперта. Вы получаете эффекты специализации в доспехах для средней и тяжелой брони.

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ WEAPON SPECIALIZATION

7 УР

Вы научились наносить более серьезные раны оружием, которым вы владеете лучше всего. Вы наносите +2 дополнительного урона оружием и безоружными атаками, в обращении с которыми вы являетесь Экспертом. Этот дополнительный урон повышается до +3, если вы Мастер, и до +4 если вы Легенда.

ЧЕМПИОН-ЭКСПЕРТ CHAMPION EXPERTISE

9 УР

Молитвы укрепляют вашу сакральную силу. Ваш ранг мастерства в СЛ Класса Чемпиона и бросках атаки сакральными заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Эксперта.

БОЖЕСТВЕННАЯ КАРА DIVINE SMITE

9 УР

Реакция вашего Чемпиона улучшается.

Паладин: Вы опаляете злые цели карающим ореолом. Если вы наносите Удар Возмездия (Retributive Strike), цель получает продолжительный добрый урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Искупитель: Угрызания совести преследуют врагов отвергающих ваш Проблеск Искупления (Glimpse of Redemption). Враг, который реагирует на ваш Проблеск Искупления (Glimpse of Redemption), нанесением урона, получает продолжительный добрый урон, равный вашему модификатору Харизмы.

Освободитель: Вы караете тех, кто держит ваших союзников в неволе. Если вызывающий реакцию враг использовал какие-либо эффекты, чтобы сделать вашего союзника схваченным (grabbed), стесненным (restrained), обездвиженным (immobilized) или парализованным (paralyzed), когда вы использовали Шаг к Свободе (Liberating Step), этот враг получает продолжительный добрый урон, равный вашему модификатору Харизмы.

ДЖАГГЕРНАУТ JUGGERNAUT

9 УР

Ваше тело стало привычно к физическим нагрузкам и устойчиво к недугам. Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Мастера. Вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках Стойкости.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ LIGHTNING REFLEXES

9 УР

Ваши рефлекс молниеносны. Ваш ранг мастерства в спасбросках Рефлексов повышается до Эксперта.

БДИТЕЛЬНОСТЬ ALERTNESS

11 УР

Вы всегда бдительны к опасностям вокруг вас. Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Эксперта.

БОЖЕСТВЕННАЯ ВОЛЯ DIVINE WILL

11 УР

Ваша вера дарует власть над вашей волей. Ваш ранг мастерства в Воле повышается до Мастера. Вы получаете критических успех вместо успеха в спасбросках Воли.

ВОЗВЫШЕНИЕ EXALT

11 УР

Реакция вашего Чемпиона возвышает ближайших союзников, позволяя им также получить преимущество.

Паладин: Когда вы используете Удар Возмездия (Retributive Strike), каждый союзник в пределах 15 футов от вас с целью в досягаемости их ближнего боя может потратить реакцию, чтобы Ударить (Strike) цель со штрафом -5.

Искушитель: Вы способны защитить нескольких союзников. Вы можете применить Соппротивление, полученное от Проблеска Искушения (Glimpse of Redemption), к себе и всем союзникам в радиусе 15 футов от вас, включая вызвавшего реакцию союзника, за исключением того, что Соппротивление уменьшается на 2 для всех.

Освободитель: Вы можете помочь всей вашей группе занять позицию. Когда вы используете Шаг к Свободе (Liberating Step), если ваш союзник не пытается освободиться от эффекта, вы и все союзники в пределах 15 футов можете сделать Шаг (Step), в дополнение к вызвавшему реакцию союзнику.

МАСТЕР НОШЕНИЯ БРОНИ ARMOR MASTERY

13 УР

Ваш навык использования доспехов улучшается, позволяя вам выдерживать более мощные удары. Ваш ранг мастерства в ношении легкой, средней и тяжелой брони, а также для бездоспешной защиты, повышается до Мастера.

МАСТЕР ОРУЖИЯ WEAPON MASTERY

13 УР

Вы прекрасно разбираетесь в своем оружии. Ваш ранг мастерства в простом и боевом оружии повышается до Мастера.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Вы увидите следующие ключевые термины во многих Особенности Класа Чемпион.

Изнуряющий (Flourish): действия с этим атрибутом являются специальными приемами, которые требуют слишком много усилий для того, чтобы их выполняли часто. Вы может использовать только одно действие с атрибутом «изнуряющий» за раунд.

Метамагия (metamagic): Действия с атрибутом «метамагия» изменяют свойство ваших заклинаний. Эти действия обычно получают от метамагических Черт. Вы должны использовать метамагическое действие непосредственно перед тем, как Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое вы хотите изменить. Если вы используете какое-либо действие (включая свободное действие и реакцию), кроме Сотворения Заклинания, сразу после этого, вы теряете преимущества от метамагического действия. Любые дополнительные эффекты, добавляемые метамагическим действием, являются частью заклинания, а не самого метамагического действия.

Клятва (Oath): клятвы добавляют дополнительный принцип к вашему кодексу. Обычно вы можете иметь только одну Черту с этим атрибутом.

ПРЕВОСХОДНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ GREATER WEAPON SPECIALIZATION

15 УР

Ваш дополнительный урон от оружейной специализации увеличивается до +4 для оружия и безоружных атак, в которых вы являетесь Экспертом, до +6 если вы являетесь Мастером и до +8 если вы являетесь Легендой.

ЧЕМПИОН-МАСТЕР CHAMPION MASTERY

17 УР

Вы освоили свой арсенал приемов Чемпиона и сакральных заклинаний. Ваш ранг мастерства в СЛ Класа Чемпион, бросках атаки сакральными заклинаниями и СЛ Заклинаний повышается до Мастера.

ЛЕГЕНДА В НОШЕНИИ БРОНИ LEGENDARY ARMOR

17 УР

Вы защищаете себя сталью так же легко, как и верой. Ваш ранг мастерства в ношении легкой, средней и тяжелой брони, а также бездоспешной защите, повышается до Легенды.

Вы можете бросить вызов судьбе и продолжать сражаться до тех пор, пока у вас есть сакральная энергия. Вы получаете заклинание преданности *героический вызов (hero's defiance)*.

ЧЕРТЫ ЧЕМПИОНА CHAMPION FEATS

На каждом уровне, на котором вы получаете Черту Чемпиона, вы можете взять одну из следующих. Вы должны соответствовать всем требованиям, перед тем как вы возьмёте Черту.

1 УРОВЕНЬ

ДОМЕН БОЖЕСТВА DEITY'S DOMAIN

ЧЕРТА 1
ЧЕМПИОН

Вы воплощаете аспект вашего божества. Выберите один из доменов вашего божества из тех, что перечислены на странице 441. Вы получаете начальное заклинание домена как заклинание преданности.

НАСТИГАЮЩЕЕ ВОЗМЕЗДИЕ RANGED REPRISAL

ЧЕРТА 1
ЧЕМПИОН

Требования: призывание — Паладин

Вы можете использовать Удар Возмездия (Retributive Strike) с дистанционным оружием. Кроме того, если противник, вызвавший вашу реакцию, находится в 5 футах от вашей досягаемости, но вне ее пределов, как часть вашей реакции, вы можете сделать Шаг (Step), чтобы поместить противника в вашу досягаемость, прежде чем нанести Удар Возмездия (Retributive Strike) в ближнем бою.

БЕСПРЕПЯТСТВЕННЫЙ ШАГ UNIMPEDED STEP

ЧЕРТА 1
ЧЕМПИОН

Требования: призывание — Освободитель

При порыве божественного очищения, перемещение вашего союзника от вашего Шага к Свободе (Liberating Step) не подвергается эффектам пересеченной местности, особо пересеченной местности (greater difficult terrain), узких и неровных поверхностей.

ТЯЖЕСТЬ ВИНЫ WEIGHT OF GUILT

ЧЕРТА 1
ЧЕМПИОН

Требования: призывание — Искупитель

Чувство вины затуманивает умы тех, кто игнорирует ваш Проблеск Искупления (Glimpse of Redemption). Вместо того, чтобы сделать вызвавшее реакцию существо ослабленным (enfeebled) 2, вы можете сделать его ошеломленным (stupefied) 2 на ту же длительность.

2 УРОВЕНЬ

БОЖЕСТВЕННАЯ БЛАГОСКЛОННОСТЬ DIVINE GRACE

ЧЕРТА 2
ЧЕМПИОН

Триггер: Вы собираетесь совершить спасбросок от заклинания, но еще не совершили бросок кости

Вы вызываете к милости вашего божества, получая ситуативный бонус + 2 к спасброскам.

КЛЯТВА УБИЙЦЫ ДРАКОНОВ DRAGONSLAYER OATH

ЧЕРТА 2
ЧЕМПИОН КЛЯТВА

Требования: принципы добра

Вы поклялись убивать злых драконов. Добавьте следующий принцип к вашему кодексу после других: «Вы должны убивать злых драконов, с которыми сталкиваетесь, пока у вас есть разумные шансы на успех.»

Ваш Удар Возмездия (Retributive Strike) получает ситуативный бонус +4 к урону против злых драконов или +6, если ваш ранг мастерства в оружии которое вы используете - Мастер. Ваше Соппротивление от Проблеска Искупления (Glimpse of Redemption's) к урону от злого дракона равно 7 + ваш уровень. Если вы используете Шаг к Свободе (Liberating Step), вызванный злым драконом, ваш союзник получает ситуативный бонус +4 к проверкам, предоставленным вашим Шагом к Свободе (Liberating Step), и союзник может сделать Шаг (Step) дважды после этого. Вы не считаете злых драконов законной властью, даже в тех государствах, где они правят.

КЛЯТВА УБИЙЦЫ ИСКАДИЙ FIENDBANE OATH

ЧЕРТА 2
ЧЕМПИОН КЛЯТВА

Требования: принципы добра

Вы поклялись изгнать порочных исчадий на темные Планы, которые они называют домом. Добавьте следующий принцип к кодексу вашего Чемпиона после других принципов: «Вы должны изгонять или убивать исчадий, с которыми вы сталкиваетесь, пока у вас есть разумные шансы на успех; если в невероятно малом случае вы встретите доброе исчадие, вам не нужно изгонять или убивать его.»

Ваш Удар Возмездия (Retributive Strike) получает ситуативный бонус +4 к урону против исчадий или +6, если ваш ранг мастерства в оружии которое вы используете - Мастер. Ваше Сопротивление от Проблеска Искупления (Glimpse of Redemption's) к урона от исчадия равно 7 + ваш уровень. Если вы используете Шаг к Свободе (Liberating Step), вызванный исчадием, ваш союзник получает ситуативный бонус +4 к проверкам, предоставленным вашим Шагом к Свободе (Liberating Step), и союзник может сделать Шаг (Step) дважды после этого. Вы не считаете исчадий законной властью, даже в тех государствах, где они правят.

СИЯЮЩАЯ КЛЯТВА SHINING OATH

ЧЕРТА 2

ЧЕМПИОН КЛЯТВА

Требования: принципы добра

Вы поклялись положить конец существованию нежити. Добавьте следующий принцип к кодексу вашего Чемпиона после других принципов: «Вы должны покончить с нежитью, с которой вы сталкиваетесь, пока у вас есть разумные шансы на успех; в маловероятных случаях, если вы встретите добрую нежить, вы можете попытаться найти более мирный способ помочь ей оправиться от ее неживого состояния, а не уничтожать ее в бою, например, помочь ей завершить свое незаконченное дело и упокоится с миром.»

Ваш Удар Возмездия (Retributive Strike) получает ситуативный бонус +4 к урону против нежити или +6, если ваш ранг мастерства в оружии которое вы используете - Мастер. Ваше Сопротивление от Проблеска Искупления (Glimpse of Redemption's) к урона от нежити равно 7 + ваш уровень. Если вы используете Шаг к Свободе (Liberating Step), вызванный нежитью, ваш союзник получает ситуативный бонус +4 к проверкам, предоставленным вашим Шагом к Свободе (Liberating Step), и союзник может сделать Шаг (Step) дважды после этого. Вы не считаете нежить законной властью, даже в тех государствах, где она правит.

КЛЯТВА МСТИ VENGEFUL OATH

ЧЕРТА 2

ЧЕМПИОН КЛЯТВА

Требования: призвание – Паладин

ПРИМЕР ЧЕМПИОНА

ИСКУПИТЕЛЬ REDEEMER

Ваша истинность и сострадание сияют ярко, как солнце, приводя зло к свету вашей богини, Цветка Зари (Dawnflower).

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Возьмите высокую Силу для ваших боевых способностей и хорошую Харизму для сотворения ваших заклинаний преданности.

НАВЫКИ

Атлетика, Дипломатия, Религия, Медицина

БОЖЕСТВО И ПРИЗВАНИЕ DEITY AND CAUSE

Саренрэй (Sarenrae), Искупитель (redeemer)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Домен Божества (правда) Deity's Domain (truth)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Сияющая Клятва (Shining Oath) (2-й), Милость (Mercy) (4-й), Литания Против Гнева (Litany Against Wrath) (6-й), Ощущение Зла (Sense Evil) (8-й), Фокус Преданности (Devoted Focus) (10-й), Нескончаемое Сомнение (Lasting Doubt) (12-й), Безграничная Милость (Ultimate Mercy) (18-й)

Вы дали клятву отслеживать злодеев и предавать их суду. Добавьте следующий принцип к вашему кодексу после других: «Вы должны отслеживать и ликвидировать злых существ совершающих ужасные злодеяния, пока у вас есть разумные шансы на успех

и вы не участвуете в миссии, которая помешала бы вам сделать это.»

Вы можете использовать *возложение рук (lay on hands)*, чтобы нанести урон существу, которое на ваших глазах, причинило вред невинному или доброму союзнику, как если бы это была нежить; в этом случае *возложение рук (lay on hands)* наносит добрый урон вместо позитивного урона и получает атрибут «добро» (good). Этот добрый урон не может повлиять на не-злых существ. Это не мешает вам исцелять такое существо *возложением рук (lay on hands)*; вы сами выбираете, исцелять или наносить урон.

4 УРОВНЬ

АУРА МУЖЕСТВА AURA OF COURAGE

ЧЕРТА 4

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Вы твердо стоите перед лицом опасности и вдохновляете своих союзников делать то же самое. Всякий раз, когда вы напуганы (frightened), уменьшите значение состояния на 1 (до минимума 0). В конце вашего хода, когда вы уменьшаете значение вашего состояния напуган (frightened) на 1, вы также уменьшите значение на 1 для всех союзников в радиусе 15 футов.

ДИВНОЕ ЗДОРОВЬЕ DIVINE HEALTH

ЧЕРТА 4

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Ваша вера делает вас устойчивыми к болезням, защищая вас, когда вы предлагаете помощь больным. Вы получаете статусный бонус +1 к спасброскам от болезней. Кроме того, вы получаете критический успех вместо успеха в спасбросках от болезней.

МИЛОСТЬ MERCY

ЧЕРТА 4

ЧЕМПИОН КОНЦЕНТРАЦИЯ МЕТАМАГИЯ

Требования: заклинание преданности *возложение рук (lay on hands)*

Ваше прикосновение снимает страх и восстанавливает подвижность. Если вы используете следующее действие чтобы сотворить *возложение рук (lay on hands)*, вы можете попытаться противодействовать эффекту страха (fear) или эффекту, накладывающему состояние паралича (paralyzed) на цель, в дополнение к другим преимуществам *возложения рук (lay on hands)*.

6 УРОВЕНЬ

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ ATTACK OF OPPORTUNITY ➤

ЧЕРТА 6

ЧЕМПИОН

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости использует действие с атрибутами «манипуляция» и/или «движение», совершает дистанционную атаку или покидает квадрат во время действия перемещения.

Вы набрасываетесь на врага, который открывает брешь в своей защите. Совершите Удар ближнего боя (Make a melee Strike) по этому существу. Если ваша атака является критическим ударом, и триггер был действием с атрибутом «манипуляция», вы прерываете это действие. Этот Удар не учитывается при расчете штрафа за многократную атаку для последующих атак в ваш ход, а если он уже действовал на тот момент, не применяется к этой атаке.

ЛИТАНИЯ ПРОТИВ ГНЕВА LITANY AGAINST WRATH

ЧЕРТА 6

ЧЕМПИОН

Требования: заклинания преданности, принципы добра

Вы наказываете врага за его гнев против добрых созданий. Вы можете творить заклинание преданности *литания против гнева* (litany against wrath). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

ПРЕДАННЫЙ БОЕВОЙ КОНЬ LOYAL WARHORSE

ЧЕРТА 6

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (скакун)

Вы и ваш скакун сблизилась, и ваша преданность друг другу нерушима. Ваш скакун, полученный вами благодаря особенности Класа Священный Союзник (divine ally) становится взрослым верным зверем (стр. 214). Кроме того, ваш скакун никогда не нападает на вас, даже если он магически принужден это сделать.

ЗАЩИТНИК SHIELD WARDEN

ЧЕРТА 6

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (щит), принципы добра

Вы используете свой щит, чтобы защитить своих союзников, а также себя. Когда вы Подняли Щит (Raise A Shield), вы можете использовать Блок Щитом (Shield Block) когда атака совершена по вашему союзнику, находящемуся рядом с вами. Если вы так делаете, щит защищает вашего союзника от урона, согласно обычным правилам Блока Щитом (Shield Block), вместо защиты от урона вас.

СОКРУШЕНИЕ ЗЛА SMITE EVIL ➤

ЧЕРТА 6

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (клинок), принципы добра

Ваш союзник-клинок становится еще более грозным оружием против злодеев. Выберите одного врага, которого вы видите. До начала вашего следующего хода ваши Удары (Strikes) оружием, в котором обитает ваш священный союзник, по этому врагу наносят дополнительные 4 доброго урона, увеличиваясь до 6, если ваш ранг мастерства в этом оружии - Мастер. Если враг нападает на одного из ваших союзников, длительность действия увеличивается до конца следующего хода этого врага. Если враг продолжает атаковать ваших союзников каждый ход, длительность продолжает увеличиваться.

8 УРОВЕНЬ

ПРОДВИНУТЫЙ ДОМЕН БОЖЕСТВА ADVANCED DEITY'S DOMAIN

ЧЕРТА 8

ЧЕМПИОН

Требования: Домен Божества (Deity's Domain)

Благодаря своим убеждениям вам открылись глубочайшие тайны домена вашего божества. Вы получаете продвинутое заклинание домена, от выбранного вами чертой Домен Божества (Deity's Domain). Вы творите это заклинание, как заклинание преданности. Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

ВЕЛИКАЯ МИЛОСТЬ GREATER MERCY

ЧЕРТА 8

ЧЕМПИОН

Требования: Милость (Mercy)

Ваша вера усиливает вашу способность устранять состояния. Когда вы используете Милость (Mercy), вы можете попытаться противодействовать состояниям ослеплен, оглушен, тошнота или замедлен (blinded, deafened, sickened, or slowed).

ИСЦЕЛЕНИЕ СКАКУНА HEAL MOUNT

ЧЕРТА 8

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (скакун)

Ваша преданность своему скакуну проявляется приливом позитивной энергии. Когда вы творите *возложение рук* (lay on hands) на своего скакуна, вы можете восстановить 10 ПЗ, плюс 10 за каждый круг усиления.

БЫСТРЫЙ БЛОК QUICK BLOCK

ЧЕРТА 8

ЧЕМПИОН

Вы можете блокировать своим щитом инстинктивно. В начале каждого своего хода вы получаете дополнительную реакцию, которую вы можете использовать только для выполнения Блока Щитом (Shield Block).

ВТОРОЙ СОЮЗНИК SECOND ALLY

ЧЕРТА 8

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник

Ваша внутренняя сила привлекает внимание второго духа-защитника. Выберите второго священного союзника и получите его преимущества.

ОЩУЩЕНИЕ ЗЛА SENSE EVIL

ЧЕРТА 8

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Вы ощущаете присутствие зла как тошнотворное или недоброе предчувствие. Когда вы находитесь в присутствии злой ауры, являющейся мощной или подавляющей (стр. 328), в конце концов вы обнаруживаете ауру, хоть и не можете сделать это мгновенно, и не можете точно определить ее местоположение. Это действует как смутное чувство, подобное человеческому обонянию. Злое существо, использующее маскировку или иным образом пытающееся скрыть свое присутствие, оно должно пройти проверку Обмана против вашего СЛ Восприятия, чтобы скрыть от вас свою ауру. Если существо преуспевает в своей проверке Обмана (Deception), то оно временно невосприимчиво к вашему Ощущению Зла (Sense Evil) в течение 1 дня.

10 УРОВЕНЬ

ФОКУС ПРЕДАННОСТИ DEVOTED FOCUS

ЧЕРТА 10

ЧЕМПИОН

Требования: заклинания преданности

Вы достаточно преданны, чтобы поднять свой фокус до невероятных высот. Если вы потратили по крайней мере 2 Пункта Фокуса с момента последней Перефокусировки, вы восстановите 2 ПФ при Перефокусировке вместо 1.

ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЙ БОЕВОЙ СКАКУН IMPOSING DESTRIER

ЧЕРТА 10

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (скакун), Преданный Боевой Конь (Loyal Warhorse)

Под вашим присмотром ваш скакун реализовал свой врожденный потенциал. Ваш скакун которого вы получили благодаря особенностям Класа Священный Союзник (divine ally) становится ловким или свирепым (nimble or savage) верным зверем (стр. 214). Во время столкновения, даже если вы не используете действие Команда Животному (Command an Animal), ваш скакун все равно может использовать 1 действие в ваш ход, чтобы Бежать (Stride) или Ударить (Strike).

ЛИТАНИЯ ПРОТИВ ЛЕНИ ЧЕРТА LITANY AGAINST SLOTH

ЧЕРТА 10

ЧЕМПИОН

Требования: заклинания преданности, принципы добра

Вы порицаете грех лени, обращая праздность врагов против них самих. Вы можете творить заклинание преданности *литания против лени* (litany against sloth). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

СИЯЮЩИЙ ДУХ-КЛИНОК RADIANT BLADE SPIRIT

ЧЕРТА 10

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (клинок)

Ваш священный союзник излучает силу, улучшая выбранное вами оружие. Когда вы выбираете оружие для своего союзника-клинка во время ежедневных приготовлений, добавьте следующие руны свойств в список эффектов, которые вы можете выбрать: *пылающее* (flaming) и любые руны качеств мировоззрения (*анархичное, аксиоматичное, святое или нечестивое* (anarchic, axiomatic, holy, or unholy)), которые соответствуют мировоззрению вашего призвания.

ЩИТ ВОЗДАНИЯ SHIELD OF RECKONING

ЧЕРТА 10

ЧЕМПИОН ИЗНУРЯЮЩЕЕ

Требования: реакция Чемпиона (champion's reaction), священный союзник (щит), принципы добра, Защитник (Shield Warden);

Триггер: Атаки противника против вашего союзника соответствуют триггеру реакции Блок Щитом (Shield Block) и триггеру вашей реакции Чемпиона (champion's reaction)

Когда вы защищаете своего союзника от атак, вы призываете свою силу, чтобы продолжить его защищать. Вы используете реакцию Блок Щитом (Shield Block), чтобы предотвратить получение урона союзником, а также используете вашу реакцию Чемпиона (champion's reaction) против врага, который напал на вашего союзника.

12 УРОВЕНЬ

СКОРБНАЯ МИЛОСТЬ AFFLICTION MERCY

ЧЕРТА 12

ЧЕМПИОН

Требования: Милость (Mercy)

Божественная сила, протекающая через вас, преодолевает недуги. Когда вы используете Милость (Mercy), вы можете попытаться противодействовать проклятию, болезни или яду.

АУРА ВЕРЫ AURA OF FAITH

ЧЕРТА 12

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Вы излучаете ауру непорочной веры, которая наполняет ваши атаки и атаки ближайших союзников святой силой. Ваши Удары (Strikes) наносят 1 дополнительный добрый урон против злых существ. Кроме того, любой союзник доброго мировоззрения в пределах 15 футов получает это преимущество при первом Ударе (Strike), который поражает злое существо, каждый раунд.

КЛИНОК ПРАВОСУДИЯ BLADE OF JUSTICE ➡➡

ЧЕРТА 12

ЧЕМПИОН

Вы вызываете к божественной силе и совершаете безоружный Удар или Удар оружием против врага, который, как вы видели, причинил вред союзнику или невинному. Удар (Strike) наносит две дополнительные кости урона от оружия, если цель вашего Удара злая. Независимо от того, является ли цель злой или нет, вы можете преобразовать весь физический урон от атаки в добрый урон, и если вы паладин Удар (Strike) применяет все эффекты, которые обычно применяются к Удару Возмездия (Retributive Strike) (например, Божественная Капа (divine smite)).

ПРИМЕР ЧЕМПИОНА

ОСВОБОДИТЕЛЬ LIBERATOR

С именем Укола Возмездия (Savored Sting) на устах вы освобождаете тех, кого удерживают против своей воли, и совершаете акт возмездия над их похитителями.

ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Сосредоточьтесь на Ловкости. Харизма поможет вашим заклинаниям преданности и навыку Обмана, а высокая Мудрость и Выносливость усилят вашу защиту.

НАВЫКИ

Обман, Религия, Общество, Скрытность

БОЖЕСТВО И ПРИЗВАНИЕ DEITY AND CAUSE

Калистрия, Освободитель (Calistria, liberator)

НАЧАЛЬНАЯ ЧЕРТА

Беспрепятственный Шаг (Unimpeded Step)

ЧЕРТЫ БОЛЕЕ ВЫСОКИХ УРОВНЕЙ

Божественная Благосклонность (Divine Grace) (2-й), Аура Мужества (Aura of Courage) (4-й), Атака по Возможности (Attack of Opportunity) (6-й), Рывок к Свободе (Liberating Stride) (12-й)

ЖЕРТВА ЧЕМПИОНА CHAMPION'S SACRIFICE

ЧЕРТА 12

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Вы страдаете чтобы другие могли жить. Вы можете творить заклинание преданности жертва Чемпиона (champion's sacrifice). Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

БОЖЕСТВЕННАЯ СТЕНА DIVINE WALL

ЧЕРТА 12

ЧЕМПИОН

Условия: Вы вооружены щитом

Вы используете свой щит, чтобы изматывать своих врагов, не давая им отшагнуть от вас или обойти вас. Все пространство, прилегающее к вам, является пересеченной местностью для ваших врагов.

НЕСКОНЧАЕМОЕ СОМНЕНИЕ LASTING DOUBT

ЧЕРТА 12

ЧЕМПИОН

Требования: призвание – Искупитель

Когда вы сеете сомнение в своих врагах, эффект длится дольше, чем обычно. После того, как враг получил состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 от вашего Проблеска Искупления (Glimpse of Redemption), враг становится «ослаблен» (enfeebled) 1 в течение еще 1 минуты. Если у вас есть черта Тяжесть Вины (Weight of Guilt), то после того, как враг был «ошеломлен» (stupefied) 2 вашим Проблеском Искупления (Glimpse of Redemption), враг становится ошеломлен (stupefied) 1 в течение еще 1 минуты или до успешной фиксированной проверки от ошеломления, в зависимости от того, что наступит раньше.

РЫВОК К СВОБОДЕ LIBERATING STRIDE

ЧЕРТА 12

ЧЕМПИОН

Требования: призвание – Освободитель

Вместо того, чтобы вы сделали Шаг (Step) в конце вашего Шага к Свободе (Liberating Step), вызвавший реакцию союзник может Бежать (Stride) до половины своей Скорости. Даже если у вас есть Возвышение (exalt), только вызвавший реакцию союзник получает это преимущество.

14 УРОВЕНЬ

ПРЕПЯТСТВУЮЩАЯ АУРА ANCHORING AURA

ЧЕРТА 14

ЧЕМПИОН

Условия: Клятва Убийцы Исчадий (Fiendsbane Oath)

Ваша аура мешает телепортации исчадий. Ваша аура пытается противодействовать

заклинаниям телепортации, творимым исчадиями в радиусе 15 футов, используя круг заклинаний и СЛ ваших заклинаний преданности.

АУРА ЖИЗНИ AURA OF LIFE

ЧЕРТА 14

ЧЕМПИОН

Условия: Сияющая Клятва (Shining Oath)

Ваша аура защищает от эффектов некромантии. Вы и все союзники в радиусе 15 футов получаете Сопротивление 5 к негативной энергии и статусный бонус +1 к спасброскам против эффектов некромантии.

АУРА ПРАВЕДНОСТИ AURA OF RIGHTEOUSNESS

ЧЕРТА 14

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Ваша праведная аура подавляет мощь зла. Вы и все союзники в радиусе 15 футов получаете Сопротивление к злу 5.

АУРА МСТИ AURA OF VENGEANCE

ЧЕРТА 14

ЧЕМПИОН

Условия: Возвышение (exalt), Клятва Мести (Vengeful Oath)

Когда вы призываете других совершить возмездие, вы также указываете им цель. Когда вы используете Удар Возмездия (Retributive Strike), ваши союзники, наносящие Удары, получают штраф -2, вместо -5.

БОЖЕСТВЕННЫЕ РЕФЛЕКСЫ DIVINE REFLEXES

ЧЕРТА 14

ЧЕМПИОН

В начале каждого своего хода вы получаете дополнительную реакцию, которую вы можете использовать только для вашей реакции Чемпиона (champion's reaction).

ЛИТАНИЯ ПРАВЕДНОСТИ LITANY OF RIGHTEOUSNESS

ЧЕРТА 14

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Вы обращаетесь к праведности, чтобы обнажить слабости злого врага. Вы получаете заклинание преданности *литания праведности* (litany of righteousness).

Увеличьте ваш запас Пунктов Фокуса на 1.

АУРА ЗМЕЕВЕРЖЦА WYRMBANE AURA

ЧЕРТА 14

ЧЕМПИОН

Условия: Клятва Убийцы Драконов (Dragonslayer Oath)

Ваша аура защищает от разрушительных энергий и дыхания дракона. Вы и все союзники в радиусе 15 футов получаете Сопротивление, равное вашему модификатору Харизмы к кислоте, холоду, электричеству, огню и яду.

Если источником одного из этих типов повреждений является дыхание дракона, увеличьте Сопротивление до половины вашего уровня.

16 УРОВЕНЬ

БЛАГОСКЛОННЫЙ СКАКУН AUSPICIOUS MOUNT

ЧЕРТА 16

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (скакун), Величественный Боевой Скакун (Imposing Destrier)

Благодаря вашей постоянной заботе, ваш скакун развил невероятный интеллект и навык. Ваш скакун от особенности Класса Священный Союзник (divine ally), получает специализацию верного зверя (стр. 214). Вы можете выбрать одну из обычных специализаций или специализацию покровителя (auspice specialization).

Скакун-покровитель получает следующие преимущества: ваш верный зверь отмечен символом религии вашего божества как его священное создание. Его ранг мастерства в Религии повышается до Эксперта, он может говорить на языке, связанном со служением вашему божеству (Небесном (Celestial) для Чемпионов, которые следуют принципам добра), и его модификатор Интеллекта увеличивается на 2, а модификатор Мудрости на 1.

ОРУДИЕ ПОБОРНИКА INSTRUMENT OF ZEAL

ЧЕРТА 16

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (клинок), принципы добра

Божественная энергия наполняет ваше оружие. Всякий раз, когда вы наносите врагу критический удар Клинком Правосудия (Blade of Justice) или Ударом Возмездия (Retributive Strike), ваша атака добавляет дополнительную кость урона, и цель становится «замедлен» (slowed) 1 на следующий его ход.

ЩИТ МИЛОСЕРДИЯ SHIELD OF GRACE

ЧЕРТА 16

ЧЕМПИОН

Требования: Защитник (Shield Warden)

Вы защищаете союзника и щитом, и телом. Всякий раз, когда вы используете реакцию Блок Щитом (Shield Block), чтобы предотвратить нанесение урона союзнику, вы можете равномерно разделить оставшийся урон после Блока Щитом (Shield Block) между союзником и собой.

18 УРОВЕНЬ

ФОРМА НЕБОЖИТЕЛЯ CELESTIAL FORM

ЧЕРТА 18

ЧЕМПИОН

Требования: принципы добра

Вы принимаете образ небожителя, выглядящий как слуга вашего божества; например, как ангел, вы получаете нимб и перистые крылья. Вы получаете Скорость Полета, равную вашей Скорости. Вы получаете ночное зрение, если у вас его еще нет, а также атрибут «небесный» (celestial) и атрибут, соответствующий типу небожителя, которым вы стали (например, архонт, ангел или азата).

БЕЗГРАНИЧНАЯ МИЛОСТЬ ULTIMATE MERCY

ЧЕРТА 18

ЧЕМПИОН

Требования: Милость (Mercy)

Ваше милосердие выходит за грань жизни и смерти. Когда вы используете черту Милость (Mercy), вы можете сотворить *возложение рук* (lay on hands) на существо, которое погибло с момента вашего последнего хода, чтобы вернуть его к жизни. Цель возвращается к жизни с 1 ПЗ и состоянием «ранен» (wounded) 1. Вы не можете использовать черту Безграничная Милость (Ultimate Mercy) если вызвавшим реакцию эффектом была *дезинтеграция* (disintegrate) или эффект смерти.

20 УРОВЕНЬ

НЕБЕСНЫЙ СКАКУН CELESTIAL MOUNT

ЧЕРТА 20

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (скакун), принципы добра

Ваш скакун обретает невероятную силу небожителей, дарованную вашим божеством. Его максимальное ПЗ увеличивается на 40, он получает ночное зрение и Уязвимость 10 к злому урону.

Кроме того, у него вырастают крылья, соответствующие слуге вашего божества (например, металлические крылья для архонта), что дает ему Скорость Полета, равную его Скорости. Он приобретает атрибут «небесный» (celestial) и атрибут, соответствующий типу небожителя, которым он стал (например архонт, ангел или азата).

ЛУЧЕЗАРНЫЙ МАСТЕР КЛИНКА RADIANT BLADE MASTER

ЧЕРТА 20

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (клинок), Сияющий Дух Клинка (Radiant Blade Spirit)

Ваш священный союзник превращает выбранное вами оружие в эталон его категории. Когда вы выбираете оружие для своего священного союзника-клинка во время ежедневных приготовлений, добавьте следующие руны свойств в список эффектов, которые вы можете выбрать: *танцующее, превосходно разрушающее и острое* (dancing, greater disrupting, and keen).

ЩИТ-ПАРАГОН SHIELD PARAGON

ЧЕРТА 20

ЧЕМПИОН

Требования: священный союзник (щит)

Ваш щит - это вместилище божественной защиты. Когда вы вооружены выбранным вами щитом, он всегда поднят, даже если вы не используете действие Поднять Щит (Raise a Shield). Выбранный вами щит удваивает свои ПЗ и ПП, а не увеличивает их наполовину. Если он будет уничтожен, то исчезнет в царстве вашего божества, где его починит ваш священный союзник. Во время ваших следующих ежедневных приготовлений щит возвращается к вам полностью отремонтированным.

ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ И ФАМИЛЬЯРЫ

Некоторые приключения путешествуют с преданными союзниками, называемыми верными зверями и семьярами. Первые начинают как молодые звери, но приобретают впечатляющие физические способности по мере того, как вы повышаете свой уровень, в то время как вторые разделяют с вами магическую связь.

ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ ANIMAL COMPANIONS

Верный зверь (animal companion) - это преданный товарищ, который выполняет ваши приказы. У вашего верного зверя есть атрибут «миньон» (minion) и он получает 2 действия во время вашего хода, если вы используете действие Команда Животному (Command an Animal), чтобы управлять им; это применяется вместо обычных эффектов Команды Животному и вам не нужно проходить проверку Природы (Nature). Если ваш верный зверь умирает, вы можете потратить неделю в режиме свободного времени, чтобы бесплатно его заменить. У вас может быть только один верный зверь одновременно.

ВЕРХОВЫЕ ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ RIDING ANIMAL COMPANIONS

Вы или ваш союзник можете ездить на вашем верном звере до тех пор, пока он хотя бы на один размер больше всадника. Если он несет всадника, то верный зверь может использовать только свою наземную Скорость и он не может двигаться и Поддерживать (Support) вас на одном и том же ходу. Однако если ваш зверь обладает особыми ездовыми способностями (mount special ability), он отлично подходит для верховой езды и игнорирует оба этих ограничения.

МОЛОДЫЕ ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ YOUNG ANIMAL COMPANIONS

Ниже приведены основные параметры для молодого верного зверя, первого верного зверя, которого получают большинство персонажей. Вы вносите поправки в эти параметры в зависимости от типа выбранного вами животного. По мере того, как вы повышаете уровень, вы можете вносить дополнительные поправки, поскольку ваш зверь становится более сильным. Верные звери рассчитывают свои модификаторы и СИЛ так же, как и вы, с одной разницей: единственные бонусы предмета, которые они могут получить это к Скорости и КБ (их максимальный бонус предмета к КБ равен +3). У верного зверя такой же уровень как и у вас.

МАСТЕРСТВО PROFICIENCIES

Ваш верный зверь использует ваш уровень, чтобы определить свои бонусы мастерства. Он Обучен своим безоружным атакам, бездоспешной защите, бардингу (barding), всем спасброскам, Восприятию, Акробатике и Атлетике. Верные звери не могут использовать действия, требующие большего Интеллекта, такие как Принуждать (Coerce) или Расшифровать Текст (Decipher Writing), даже если они обучены соответствующим Навыкам, если только у них нет специализации, которая позволяет это делать.

МОДИФИКАТОРЫ ХАРАКТЕРИСТИК ABILITY MODIFIERS

Верный зверь начинается с модификаторами базовых характеристик СИЛ +2, ЛВК +2, ВЫН +1, ИНТ -4, МДР +1, ХАР +0. Каждый тип имеет свои сильные стороны и повышает два разных модификатора на 1. Эти повышения модификаторов уже включены в блоки параметров в разделе «Типы Верного Зверя» ниже.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ HIT POINTS

Ваш верный зверь имеет ПЗ Наследия от своего типа, плюс количество ПЗ, равное 6 + его модификатор Выносливости за каждый уровень, который у вас есть.

ВЗРОСЛЫЕ ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ MATURE ANIMAL COMPANIONS

Чтобы улучшить молодого верного зверя до взрослого верного зверя (как правило, получив одну из Черт Класа), увеличьте его модификаторы Силы, Ловкости, Выносливости и Мудрости на 1. Увеличьте его урон от безоружных атак с одной кости до двух (например с 1d8 до 2d8), а также его ранг мастерства в Восприятии и всех спасбросках до Эксперта. Повысьте его ранг мастерства в Запугивании, Скрытности и Выживании до Обучен и если он уже Обучен в одном из этих Навыков благодаря своему типу, увеличьте его ранг мастерства в этом Навыке до Эксперта. Если ваш зверь Среднего или Маленького размера, он вырастает на один размер.

ЛОВКИЕ ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ NIMBLE ANIMAL COMPANIONS

Чтобы улучшить взрослого верного зверя до ловкого верного зверя, увеличьте его модификатор Ловкости на 2, а модификатор Силы, Выносливости и Мудрости на 1. Он наносит 2 дополнительного урона своими безоружными атаками. Повысьте его ранг мастерства в Акробатике и бездоспешной защите до Эксперта. Он также изучает Продвинутой Маневр (advanced maneuver) своего типа. Его атаки становятся магическими, что позволяет им преодолевать сопротивление к не магическим атакам.

СВИРЕПЫЕ ВЕРНЫЕ ЗВЕРИ SAVAGE ANIMAL COMPANIONS

Чтобы улучшить взрослого верного зверя до свирепого верного зверя, увеличьте его модификатор Силы на 2, а модификатор Ловкости, Выносливости и Мудрости на 1. Он наносит 3 дополнительного урона своими безоружными атаками. Повысьте его ранг мастерства в Атлетики до Эксперта. Он также изучает Продвинутый Маневр (advanced maneuver) своего типа. Если ваш зверь Среднего или Маленького размера, он вырастает на один размер. Его атаки становятся магическими, что позволяет им преодолевать Сопротивление к не магическим атакам.

ТИПЫ ВЕРНОГО ЗВЕРЯ COMPANION TYPES

Тот вид животного, который вы выберете, называется типом животного вашего зверя. Каждый тип верных зверей имеет свои параметры. Графа «Размер» указывает на начальный размер вашего зверя в качестве молодого верного зверя. После графы следуют безоружные атаки зверя, а затем его модификаторы Характеристик. Графа «ПЗ» указывает на ПЗ Наследия верного зверя. Графа «Навык» указывает на дополнительный Навык верного зверя, в котором он Обучен. Графа «Чувства» содержит список особых чувств вашего верного зверя. Графа «Скорость» перечисляет какие Скорости имеет ваш верный зверь. Графа «Особенность», если она присутствует, перечисляет любые другие особенности вашего верного зверя, например, можно ли использовать его в качестве скакуна, что особенно подходит для Классов наездников, таких как Чемпион. Графа «Преимущество Поддержки» указывает, какое особое преимущество вы получаете, используя Команду Животному (Command an Animal) для действия Поддержка (Support) (см. ниже). Графа «Продвинутый Маневр» (Advanced Maneuver) указывает на новое мощное действие, которое ваш зверь научился выполнять, если он становится ловким или свирепым верным зверем.

ПОДДЕРЖКА SUPPORT ➡

ДЕЙСТВИЕ

Условия: Это существо верный зверь

Ваш верный зверь поддерживает вас. Вы получаете преимущества, перечисленные в графе «Преимущества Поддержки» (Support Benefit) типа верного зверя. Если зверь использует действие Поддержка, то единственные другие действия, которые он может использовать в этот ход - это основные действия передвижения, чтобы занять позицию, в которой можно воспользоваться преимуществами Поддержки (Support Benefit); если он уже использовал какое-либо действие в этот ход, он не может Поддерживать (Support) вас.

БАРСУК BADGER

Ваш верный зверь - барсук, россомаха или другое большое животное семейства куньих.

Размер: Маленький;

Ближний бой: ♦ челюсти, Урон 1d8 колющий;

Ближний бой: ♦ коготь (проворное), Урон 1d6 режущий;

СИЛ +2, **ЛВК** +2, **ВЫН** +2, **ИНТ** -4, **МДР** +2, **ХАР** +0;

ПЗ 8;

Навык: Выживание;

Чувства: сумеречное зрение, нюх (неточное, 30 футов);

Скорость: 25 футов, копание 10 футов, лазание 10 футов;

Преимущество Поддержки: Ваш барсук начинает рыть вокруг вашего врага, нарушая его равновесие. До начала вашего следующего хода, если вы попали и нанесли урон существу, выбранному целью Поддержки вашего барсука, цель не может использовать действие Шаг (Step) (если только она не может Шагать по пересеченной местности), пока она не сдвинется со своего текущего положения;

Продвинутый Маневр: Ярость Барсука (Badger Rage).

ЯРОСТЬ БАРСУКА BADGER RAGE ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ЭМОЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

Условия: барсук не утомлен (fatigued) и не в ярости (raging)

Барсук впадает в состояние чистой ярости, которая длится 1 минуту, либо пока есть враги которых он может ощущать, либо пока он не потеряет сознание (unconscious), в зависимости от того, что наступит раньше. Он не может добровольно выйти из ярости. Пока барсук в ярости (raging):

- Он наносит 4 дополнительного урона атаками укусом и 2 дополнительного урона атаками когтем;

- Он получает штраф -1 к КБ;

- Он не можете использовать действия с атрибутом «концентрация», если они не имеют атрибута «ярость». Он может использовать действие Поиск (Seek) во время ярости (raging).

Когда барсук выходит из ярости, он не можете впасть в Ярость Барсука (Badger Rage) в течении 1 минуты.

МЕДВЕДЬ BEAR

Ваш верный зверь - черный, гризли, полярный или другого вида медведь.

Размер: Маленький;

Ближний бой: ♦ челюсти, Урон 1d8 колющий;

Ближний бой: ♦ коготь (проворное), Урон 1d6 режущий;

СИЛ +3, **ЛВК** +2, **ВЫН** +2, **ИНТ** -4, **МДР** +1, **ХАР** +0;
ПЗ 8;
Навык: Запугивание;
Чувства: сумеречное зрение, нюх (неточное, 30 футов);
Скорость: 35 футов;

Преимущество Поддержки: Ваш медведь разрывает ваших врагов, когда вы создаете брешь в их защите. До начала вашего следующего хода, каждый раз, когда вы попадаете Ударом (Strike) по существу в пределах досягаемости медведя, он наносит этому существу 1d8 режущего урона. Если ваш медведь ловкий (nimble) или свирепый (savage), то режущий урон увеличивается до 2d8.
Продвинутый Маневр: Медвежий Объятия (Bear Hug).

МЕДВЕЖЬИ ОБЪЯТИЯ BEAR HUG ➡

ДЕЙСТВИЕ

Условия: последним действием медведя, был успешный Удар когтем (claw Strike)

Медведь делает еще один Удар когтем (claw Strike) против той же цели. Если этот Удар попадает по цели, она также оказывается схвачена (grabbed), как если бы медведь успешно использовал действие Схватить (Grapple) на цель.

ПТИЦА BIRD

Ваш верный зверь - хищная птица, например орел, ястреб или сова.

Размер: Маленький;

Ближний бой: ➡ челюсти (фехтовальное), **Урон** 1d6 колющий;

Ближний бой: ➡ когти (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d4 режущий;

СИЛ +2, **ЛВК** +3, **ВЫН** +1, **ИНТ** -4, **МДР** +2, **ХАР** +0;

ПЗ 4;

Навык: Скрытность;

Чувства: сумеречное зрение;

Скорость: 10 футов, Полет 60 футов;

Преимущество Поддержки: Птица выклеивает глаза ваших врагов, когда вы создаете брешь в их защите. До начала вашего следующего хода, каждый раз, когда ваши Удары (Strikes) наносят урон существу выбранному целью действия Поддержки вашей птицы, она также наносит этому существу 1d4 урона и цель становится растерянной (dazzled), пока она не устранил урон от кровотечения (bleed damage). Если ваша птица ловкая (nimble) или свирепая (savage), то продолжительный урон от кровотечения увеличивается до 2d4;

Продвинутый Маневр: Атака на Лету (Flyby Attack).

АТАКА НА ЛЕТУ FLYBY ATTACK ➡➡

ДЕЙСТВИЕ

Птица Летит (Fly) и наносит Удар (Strike) когтями в любой точке своего пути.

КОШКА CAT

Ваш верный зверь - большая кошка, такая как леопард или тигр.

Размер: Маленький;

Ближний бой: ➡ челюсти (фехтовальное), **Урон** 1d6 колющий;

Ближний бой: ➡ коготь (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d4 режущий;

СИЛ +2, **ЛВК** +3, **ВЫН** +1, **ИНТ** -4, **МДР** +2, **ХАР** +0;

ПЗ 4;

Навык: Скрытность;

Чувства: сумеречное зрение, нюх (неточное, 30 футов);

Скорость: 35 футов;

Особенность Ваша кошка наносит 1d4 дополнительного точного урона (precision damage) застигнутым врасплох (flat-footed) целям;

Преимущество Поддержки: Ваша кошка бросается на ваших врагов и выбивает их из равновесия, когда вы создаете брешь в их защите. До начала вашего следующего хода ваши Удары (Strikes), наносящие урон существу выбранному целью действия Поддержки (Support) вашей кошки, делают цель застигнутой врасплох (flat-footed) до конца вашего следующего хода.

Продвинутый Маневр: Кошачий Бросок.

КОШАЧИЙ БРОСОК CAT POUNCE ➡

ДЕЙСТВИЕ

ИЗНУРЯЮЩИЙ

Кошка Бежит (Stride), а затем совершает Удар (Strike). Если она была в состоянии «не обнаружен» (undetected) в начале Прыжка Кошки (Cat Pounce), она остается необнаруженной (undetected) до тех пор, пока не будет атакована.

ДРОМЕОЗАВР DROMAEOSAUR

Ваш верный зверь - дромеозавр (также называемые рапторами), такой как велоцираптор или дейноних.

Размер: Маленький;

Ближний бой: ➡ челюсти (фехтовальное), **Урон** 1d8 колющий;

Ближний бой: ♦ когти (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d6 режущий;

СИЛ +2, **ЛВК** +3, **ВЫН** +2, **ИНТ** -4, **МДР** +1, **ХАР** +0;

ПЗ 6;

Навык: Скрытность;

Чувства: сумеречное зрение, нюх (неточное, 30 футов);

Скорость: 50 футов;

Преимущество Поддержки: Ваш раптор всегда бросается занять позицию чтобы зажать противника в тиски (flanking). До начала вашего следующего хода он считается находящимся на своей клетке или на пустой клетке в пределах 10 футов, которую вы выберете, чтобы определить берете ли вы и ваш верный зверь противника в тиски (flanking); вы можете выбрать другую клетку для каждой из ваших атак;

Продвинутый Маневр: Стремительная Атака (Darting Attack).

СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА DARTING ATTACK ➡

ДЕЙСТВИЕ

ИЗНУРЯЮЩИЙ

Раптор Шагает (Steps) до 10 футов и затем совершает Удар (Strike) или совершает Удар (Strike) и затем Шагает (Steps) до 10 футов.

ЛОШАДЬ HORSE

Ваш верный зверь - лошадь, пони или похожее животное семейства лошадиных.

Размер: Средний или Крупный;

Ближний бой: ♦ когти (проворное), **Урон** 1d6 дробящий;

СИЛ +3, **ЛВК** +2, **ВЫН** +2, **ИНТ** -4, **МДР** +1, **ХАР** +0;

ПЗ 8;

Навык: Выживание;

Чувства: сумеречное зрение, нюх (неточное, 30 футов);

Скорость: 40 футов;

Особенность: верховой (mount);

Преимущество Поддержки: Ваша лошадь добавляет стремительности к вашей атаке. До начала вашего следующего хода, если вы переместились как минимум на 10 футов действием перед вашей атакой, добавьте ситуативный бонус к урону для этой атаки, равный удвоенному количеству костей урона. Если у вашего оружия уже есть атрибут «кавалерийское» (jousting), увеличьте бонус урона от этого атрибута на 2 за каждую кость;

Продвинутый Маневр: Галоп.

ГАЛОП GALLOP ➡➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Лошадь дважды Бежит (Stride) с ситуативным бонусом +10 футов к Скорости.

ЗМЕЯ SNAKE

Ваш верный зверь - змея семейства ложноногих, такая как удав или питон.

Размер: Маленький;

Ближний бой: ♦ челюсти (фехтовальное), **Урон** 1d8 колющий;

СИЛ +3, **ЛВК** +3, **ВЫН** +1, **ИНТ** -4, **МДР** +1, **ХАР** +0;

ПЗ 6;

Навык: Скрытность;

Чувства: сумеречное зрение, нюх (неточное, 30 футов);

Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов, плавание 20 футов;

Преимущество Поддержки: Ваша змея удерживает своих врагов своими кольцами, препятствуя их реакции. До начала вашего следующего хода любое существо выбранное целью действия Поддержки (Support) вашей змеи, не может использовать реакции, вызванные вашими действиями, если только его уровень не выше вашего;

Продвинутый Маневр: Сдавливание (Constrict).

СДАВЛИВАНИЕ CONSTRICT ➡

ДЕЙСТВИЕ

Условия: Змея схватила (grabbed) существо меньшего размера

Змея наносит 12 дробящего урона по схваченному (grabbed) существу; существо должно пройти базовый сброс Стойкости. Если змея специализированный верный зверь (specialized animal companion), увеличьте этот урон до 20.

ВОЛК WOLF

Ваш верный зверь - волк или другое существо семейства псовых, например собака.

Размер: Маленький;

Ближний бой: ♦ челюсти (фехтовальное), **Урон** 1d8 колющий;

СИЛ +2, **ЛВК** +3, **ВЫН** +2, **ИНТ** -4, **МДР** +1, **ХАР** +0;

ПЗ 6;

Навык: Выживание;

Чувства: сумеречное зрение, нюх (неточное, 30 футов);

Скорость: 40 футов;

Преимущество Поддержки: Ваш волк разрывает сухожилия, когда вы создаете брешь в защите врага. До начала вашего следующего хода, ваши Удары (Strikes) которые наносят урон существу, выбранному целью действия Поддержки (Support) вашего волка, налагают статусный штраф -5 футов к Скорости на 1 минуту (-10 футов при критическом успехе);

Продвинутый Маневр: Нокдаун (Knockdown).

НОКДАУН KNOCKDOWN ➡

ДЕЙСТВИЕ

Условия: Последнее действие верного зверя было успешным Ударом челюстями

Волк автоматически сбивает цель (knocks) своим Ударом (Strike) челюстями, делая ее распластанной (prone).

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ ВЕРНЫХ ЗВЕРЕЙ SPECIALIZED ANIMAL COMPANIONS

Специализированные верные звери умнее и выполняют более сложные маневры. В первый раз, когда зверь обретает специализацию, он получает следующее: его ранг мастерства в безоружных атаках повышается до Эксперта. Его ранг мастерства в спасбросках и Восприятии повышается до Мастера. Увеличьте модификатор Ловкости на 1 и его модификатор Интеллекта на 2. Его урон от безоружных атак увеличивается с двух костей до трех и он увеличивает свой дополнительный урон от безоружных атак с 2 до 4 или с 3 до 6.

Каждая специализация дает дополнительные преимущества. Большинство верных зверей могут иметь только одну специализацию.

МАСТЕР ЗАСАДЫ AMBUSER

В естественной среде вашего верного зверя, он может использовать действие Красться (Sneak), даже если он замечен (observed). Его ранг мастерства в Скрытности повышается до Эксперта (или Мастера, если он уже Эксперт благодаря своему типу) и его модификатор Ловкости увеличивается на 1. Его ранг мастерства в бездоспешной защите повышается до Эксперта или Мастера, если он ловкий (nimble).

ДЕБОШИР BULLY

Ваш зверь устрашает врагов демонстрируя свое превосходство и теснит их на поле боя. Его ранг мастерства в Атлетике и Запугивании повышается до Эксперта (или Мастера, если он уже Эксперт благодаря своему типу), его модификатор Силы увеличивается на 1, а модификатор Харизмы увеличивается на 3.

СМЕЛЬЧАК DAREDEVIL

Грациозным прыжком или нырком, ваш верный зверь врывается в битву. Он получает способность Лишить Преимущества (deny advantage), поэтому скрытые (hidden), необнаруженные (undetected) или берущие его в тиски (flanking) существа, не могут застигнуть его врасплох (flat-footed), если только уровень существа не выше вашего. Его ранг мастерства в Акробатике повышается до Мастера, а модификатор Ловкости увеличивается на 1. Его ранг мастерства в бездоспешной защите повышается до Эксперта или Мастера, если он ловкий (nimble).

ГОНЧИЙ RACER

Ваш верный зверь гончий. Он получает статусный бонус +10 футов к Скорости, Скорости плавания или Скорости полета (на ваш выбор). Его ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Легенды и его модификатор Выносливости увеличивается на 1.

ИЩЕЙКА TRACKER

Ваш верный зверь непревзойденный следопыт. Он может двигаться с полной Скоростью идя по следу. Его ранг мастерства в Выживании повышается до Эксперта (или Мастера, если он уже Эксперт благодаря своему типу), а его модификатор Мудрости увеличивается на 1.

КРУШИТЕЛЬ WRECKER

Ваш верный зверь ломает вещи. Его безоружные атаки игнорируют половину Твердости (Hardness) объектов. Его ранг мастерства в Атлетике повышается до Мастера, а его модификатор Силы увеличивается на 1.

ФАМИЛЬЯРЫ FAMILIARS

Фамильяры - это мистически связанные с вашей магией существа. Большинство фамильяров изначально были животными, хотя ритуал превращения в фамильяра делает их чем-то большим. Вы можете выбрать в качестве своего фамильяра Крошечное (Tiny) животное, например летучую мышь, кошку, ворона или змею. Некоторые фамильяры отличаются, как правило, описанными в способности, дарующей вам фамильяра; например, фамильяр леший - это Крошечное (Tiny) растение вместо животного, образованного из малого духа природы.

У фамильяров есть атрибут «миньон» (minion) (стр. 634), поэтому во время столкновений они получают 2 действия в раунд, если вы тратите действие чтобы командовать им. Фамильяр не может наносить Удары (Strikes). Уровень фамильяра равен вашему уровню. Если ваш фамильяр погибнет, вы можете потратить неделю в режиме свободного времени, чтобы бесплатно его заменить. Вы можете иметь только одного фамильяра одновременно.

МОДИФИКАТОРЫ И КБ MODIFIERS AND DC

Модификаторы спасбросков и КБ вашего фамильяра равны вашим, до применения ситуативных и статусных бонусов или штрафов. Его модификатор Восприятия, Акробатики и Скрытности равны вашему уровню плюс ваш модификатор характеристики, отвечающей за

сотворение заклинаний (Харизмы, если у вас нет такой взаимосвязи, когда не указано иное). Если он пытается совершить бросок атаки или проверку другого Навыка, он использует ваш уровень в качестве своего модификатора. Он не имеет и не использует свой собственный модификатор Характеристики и никогда не получает преимуществ от бонусов предмета.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ HIT POINTS

У вашего фамильяра 5 ПЗ за каждый ваш уровень.

РАЗМЕР SIZE

Размер вашего фамильяра Крошечный (Tiny).

ЧУВСТВА SENSES

Ваш фамильяр обладает сумеречным зрением и может получить дополнительные чувства от способностей фамильяра. Он может эмпатически общаться с вами, пока находится в пределах 1 мили от вас, разделяя эмоции. Он не может нормально говорить и понимать языки, но он может получить возможность понимать и говорить от способностей фамильяра.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ MOVEMENT

Ваш фамильяр имеет Скорость 25 футов, либо Скорость плавания 25 футов (выберите один из видов Скорости, при получении фамильяра). Он может получить другие виды Скорости от способностей фамильяра.

СПОСОБНОСТИ ФАМИЛЬЯРА И ХОЗЯИНА FAMILIAR AND MASTER ABILITIES

Каждый день, вы направляете свою магию в две способности, либо фамильяра, либо хозяина. Если ваш фамильяр животное, которое естественно обладает одной из этих способностей (например, имеет Скорость полета), вы обязаны выбрать эту способность. Ваш фамильяр не может быть животным, которое естественно имеет больше способностей фамильяра, чем максимальное ежедневное количество способностей фамильяра.

СПОСОБНОСТИ ФАМИЛЬЯРА FAMILIAR ABILITIES

Амфибия (Amphibious): Фамильяр получает Скорость плавания 25 футов (или Скорость 25 футов, если у него уже есть Скорость плавания).

Землекоп (Burrower): Фамильяр получает Скорость копания 5 футов, что позволяет ему рыть Крошечные (Tiny) норы.

Скалолаз (Climber): Фамильяр получает Скорость лазания 25 футов.

Предотвращение Урона (Damage Avoidance): Выберите один из видов спасбросков. Фамильяр не получает никакого урона, когда он успешно проходит спасбросок; это не предотвращает никаких других эффектов, кроме урона.

Ночное зрение (Darkvision): Фамильяр получает ночное зрение.

Быстрое Передвижение (Fast Movement): Увеличьте одну из Скоростей фамильяра с 25 футов до 40 футов.

Летун (Flier): Фамильяр получает Скорость полета 25 футов.

Родной Язык (Kinspeech): Фамильяр может понимать и говорить с животным того же вида. Чтобы выбрать эту способность, ваш фамильяр должен быть животным, он должен обладать способностью говорить и вы должны быть как минимум 6-го уровня.

Лабораторный Ассистент (Lab Assistant): Фамильяр может использовать ваше действие Быстрая Алхимия. У вас должна быть способность Быстрая Алхимия и ваш фамильяр должен находиться в одной клетке с вами. Это имеет такие же требования и стоимость, как если бы вы использовали это действие.

Ловкость Рук (Manual Dexterity): Фамильяр может использовать до двух своих конечностей, как если бы они были руками, чтобы использовать манипуляционные (manipulate) действия.

Нюх (Scent): Фамильяр получает нюх (неточное, 30 футов).

Речь (Speech): Фамильяр понимает и говорит на языке, который вы знаете.

СПОСОБНОСТИ ХОЗЯИНА MASTER ABILITIES

Связь с Заговором (Cantrip Connection): Вы можете подготовить дополнительный заговор или, если у вас есть Репертуар, вместо этого выбираете заговор, который добавляете в свой Репертуар, каждый раз, когда вы выбираете эту способность; вы можете переподготовить его, но не можете иначе его изменить. Вы должны уметь подготавливать заговоры или добавлять их в свой Репертуар, чтобы выбрать эту способность.

Дополнительные Реагенты (Extra Reagents): На теле вашего фамильяра или внутри него, вырастают дополнительные инфузионные реагенты. Вы получаете дополнительную партию инфузионных реагентов. Чтобы выбрать эту способность, вы должны обладать способностью создавать инфузивные реагенты.

Цепь Жизни (Lifelink): Если здоровье вашего фамильяра из-за урона будет снижено до 0, вы можете получить урон вместо него используя реакцию с атрибутом «концентрация». Если вы это сделаете, то получите весь урон, а ваш фамильяр нет. Однако, если особые эффекты, при попадании наносят урон вашему фамильяру (например, змеиный яд), они все еще применяются к вашему фамильяру.

Заряд Заклинания (Spell Battery): Вы получаете одну дополнительную ячейку заклинания, которая на 3 круга ниже, чем ваша ячейка с самым высоким кругом; вы должны уметь творить заклинания 4-го круга, используя ячейки заклинаний, чтобы выбрать эту способность.

Отправленное Заклинание (Spell Delivery): Если ваш фамилляр находится в одной клетке с вами, вы можете сотворить заклинание с дистанцией - касание, передать его силу своему фамилляру и приказать ему доставить заклинание. Если вы это сделаете, фамилляр использует свои 2 действия в раунде, чтобы переместиться к цели, которую вы выбрали и коснуться ее. Если он не достигнет цели, чтобы коснуться ее в этом ходу, то заклинание не произведет никакого эффекта.

Фокус Фамилляра (Familiar Focus): один раз в день ваш фамилляр может использовать 2 действия с атрибутом «концентрация», чтобы восстановить 1 ПФ, до вашего обычного максимума. У вас должен быть запас фокуса, чтобы выбрать эту способность.

АРХЕТИПЫ ARCHETYPES

Существует бесконечное множество возможных концепций персонажей, но вы можете обнаружить, что Черты и набор Навыков из одного Класса недостаточны для полной реализации вашего персонажа. Архетипы позволяют вам расширить область развития Класса вашего персонажа.

Применение архетипа требует, чтобы вы выбрали Черты Архетипа (archetype feats), вместо Черт Класса. Начните с поиска архетипа, который лучше всего соответствует вашей концепции персонажа, и выберите Черту Посвящения Архетипа (archetype's dedication feat), используя один из вариантов получения Черты вашего Класса. После получения Черты Посвящения (dedication feat), вы можете выбрать любую Черту из этого архетипа, вместо Черты Класса, если вы соответствуете его требованиям. Выбранная вами Черта Архетипа по-прежнему подчинена любым ограничениям выбора Черты Класса, которую она заменяет. Например, если вы получили способность на 6-м уровне, которая предоставила вам Черту Класса 4-го уровня с атрибутом «дварф», вы можете поменять эту Черту Класса только на Черту Архетипа 4-го уровня или ниже и с атрибутом «дварф». Черты Архетипов, которые вы получаете вместо Черт Класса, называются Чертами Класса Архетипов (archetype class feats). Иногда Черта Архетипа работает как Черта Навыка, а не как Черта Класса. Эти Черты Архетипа имеют атрибут «навык», и вы выбираете их вместо Черт Навыка, в противном случае следуя тем же правилам, что и выше. Это не Черты Класса Архетипов (например, Черта Архетипа Стойкость Воина (Fighter Resiliency), определяющая количество Пунктов Здоровья, которые вы получаете от нее).

Каждая Черта Посвящения Архетипа отражает затраченные определенную часть времени и внимания вашего персонажа, поэтому, как только вы выберете Черту Посвящения для Архетипа, вы должны удовлетворять ее требованиям, прежде чем сможете получить еще одну Черту Посвящения. Как правило, вы реализуете Черту Посвящения Архетипа, получая определенное количество Черт из списка этого Архетипа. Вы не можете переучивать Черту Посвящения, пока у вас есть какие-либо другие Черты из этого Архетипа.

Иногда Черта Архетипа позволяет вам получить еще одну Черту, например, Черта Архетипа Алхимика Основная Смесь (basic concoction). Вы всегда должны соответствовать требованиям Черты, которую вы приобретаете таким образом. Два особых вида Архетипов обозначаются атрибутами «класс» и «мультикласс». Архетипы в этой книге - все мультиклассовые Архетипы (multiclass archetypes).

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ АРХЕТИПЫ MULTICLASS ARCHETYPES

Архетипы с атрибутом «мультикласс» представляют собой диверсификацию вашего обучения на специализации другого Класса. Вы не можете выбрать Черту Посвящения мультиклассового Архетипа, если вы являетесь представителем одноименного Класса (например, Воин не может выбрать Черту Посвящения Воина (Fighter Dedication)).

АРХЕТИПЫ КЛАССОВ CLASS ARCHETYPES

Архетипы с атрибутом «класс» представляют собой фундаментальное расхождение с особенностями вашего Класса, но такое, которое существует в контексте вашего Класса. Архетип Класса можно выбрать только в том случае, если вы являетесь представителем одноименного Класса. Архетипы Классов всегда изменяют или заменяют некоторые параметры Особенности Класса (class features), в дополнение к любым новым Чертам, которые они предлагают. Можно взять Архетип Класса на 1-м уровне, если он изменяет или заменяет некоторые из начальных Особенности Класса. В этом случае вы должны принять Черту Посвящения этого Архетипа на 2-м уровне, и после этого вы будете продвигать своего персонажа как обычно. У вас никогда не может быть больше одного Архетипа Класса.

МАГИЧЕСКИЕ АРХЕТИПЫ SPELLCASTING ARCHETYPES

Некоторые Архетипы дают вам овладеть искусством сотворения заклинаний в значительной степени, хотя и с задержкой по сравнению с персонажем из Класса заклинателей. В этой книге магические архетипы (spellcasting archetypes) - это Бард, Жрец, Друид, Чародей и Волшебник, мультиклассовые архетипы для пяти основных Классов заклинателей, но в будущих книгах могут появиться магические архетипы, которые не являются мультиклассовыми архетипами. Архетип заклинателя позволяет использовать свитки, посохи и жезлы также, как это может сделать представитель Класса заклинателей.

Магические архетипы всегда предоставляют способность творить заговоры в своей Черте Посвящения, и тогда у них есть Черта Базовое Заклинание (basic spellcasting feat), Черта Экспертное Заклинание (expert spellcasting feat) и Черта Мастерское Заклинание (master spellcasting feat). Эти Черты имеют общее название с архетипом; например, Черта Мастерское Заклинание относящаяся к Классу Волшебник называется Мастерское Заклинание Волшебника (Master Wizard Spellcasting). Все ячейки заклинаний, которые вы получаете от магических архетипов, имеют ограничения в зависимости от архетипа; например, архетип Барда предоставляет вам ячейки заклинаний, которые вы можете использовать только для сотворения оккультных заклинаний из вашего Репертуара Барда, даже если вы Чародей с оккультными заклинаниями в вашем Репертуаре Чародея.

Черта Базовое Заклинание (Basic Spellcasting Feat): Доступные на 4-м уровне, эти Черты предоставляют ячейку заклинания 1-го круга. На 6-м уровне они предоставляют вам ячейку заклинаний 2-го круга, и если у вас есть Репертуар заклинаний, вы можете выбрать одно заклинание из своего Репертуара в качестве Избранного Заклинания (signature spell). На 8-м уровне они предоставляют вам ячейку заклинаний 3-го круга. Архетипы называют эти преимущества «основными магическими преимуществами» (basic spellcasting benefits).

Черта Экспертное Заклинание (Expert Spellcasting Feat): Взятые на 12-м уровне, эти Черты делают вас Экспертом в бросках атаки заклинаниями и СЛ Заклинаний соответствующей магической традиции и предоставляют вам ячейку заклинаний 4-го круга. Если у вас есть Репертуар заклинаний, вы можете выбрать второе заклинание из своего Репертуара в качестве избранного заклинания (signature spell). На 14-м уровне они предоставляют вам ячейку заклинаний 5-го круга, а на 16-м уровне они предоставляют вам ячейку заклинаний 6-го

круга. Архетипы называют эти преимущества «экспертными магическими преимуществами сотворения заклинания» (expert spellcasting benefits).

Черта Мастерское Заклинание (Master Spellcasting Feat): Достигнув 18-го уровня, эти Черты делают вас Мастером в бросках атаки заклинаниями и СЛ Заклинаний соответствующей магической традиции и предоставляют вам ячейку заклинаний 7-го круга. Если у вас есть Репертуар заклинаний, вы можете выбрать третье заклинание из своего Репертуара в качестве избранного заклинания (signature spell). На 20-м уровне они предоставляют вам ячейку заклинаний 8-го круга. Архетипы называют эти преимущества «мастерскими магическими преимуществами» (master spellcasting benefits).

АЛХИМИК ALCHEMIST

Вам нравится возиться с алхимическими формулами и веществами в свободное время, и ваши исследования продвинулись дальше простого экспериментирования.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ АЛХИМИКИ MULTICLASS ALCHEMIST CHARACTERS

Бесплатные алхимические составы из архетипа Алхимика чрезвычайно полезны для персонажей любого Класса. Ниже приведены лишь некоторые из возможных комбинаций.

- Варвары-Алхимики могут смешивать мутагены со своей Яростью, чтобы добиться дикого эффекта;
- Чемпионы-Алхимики могут сосредоточиться на алхимических составах, которые повышают защиту и исцеляют других, позволяя своей реакции Чемпиона (champion’s reaction) и *возложению рук (lay on hands)* открыть новые возможности;
- Воины-Алхимики могут использовать свою алхимию, чтобы получить дополнительные возможности в ситуациях, когда их обычная тактика не работает;
- Рейнджеры-Алхимики концентрируются на алхимии и ловушках, получая дополнительные преимущества от своего навыка Ремесла и снаряжают бомбами свои бомбы-ловушки;
- Плуты-Алхимики могут комбинировать Черты Плута с использованием яда с бесплатными ежедневными ядами, а бомбы предоставят интересный способ Атаки Исподтишка (sneak attack) с различными типами энергетического урона;
- Заклинатели-Алхимики часто используют свои алхимические составы, чтобы снять нагрузку со своего Репертуара или подготовленных заклинаний. Например, Волшебник-Алхимик, который умеет готовить эликсиры ночного зрения, вместо заклинания *ночное зрение (darkvision)* может подготовить другое заклинание).

ПОСВЯЩЕНИЯ АЛХИМИКА ALCHEMIST DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Интеллект 14

Вы применяете свой интерес к алхимии на практике. Вы становитесь Обучены алхимическим бомбам и Ремеслу (Crafting); если вы уже были Обучены в Ремесле, вместо этого вы становитесь Обучены одному Навыку по вашему выбору. Вы становитесь Обучены в СЛ Класса Алхимик.

Вы приобретаете Особенность Класса Инфузивные Реагенты (infused reagents), каждый день получая количество реагентов равное вашему уровню. Вы также получаете Черту Алхимическое Ремесло, четыре дополнительные формулы алхимических составов 1-го уровня и возможность создавать бесплатные составы во время ежедневных приготовлений. Ваш уровень Продвинутой Алхимии (advanced alchemy) равен 1 и он не может увеличиваться сам по себе.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Алхимика.

ОСНОВНАЯ СМЕСЬ BASIC CONCOCTION

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Алхимика (Alchemist Dedication)

Вы получаете Черту Алхимика 1-го или 2-го уровня.

БЫСТРАЯ АЛХИМИЯ QUICK ALCHEMY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Алхимика (Alchemist Dedication)

Вы получаете действие Быстрая Алхимия (Quick Alchemy) (стр. 72).

ПРОДВИНУТАЯ СМЕСЬ ADVANCED CONCOCTION

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основная Смесь (Basic Concoction)

Вы получаете одну Черту Алхимика. Для выполнения требований ваш уровень Алхимика равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Алхимика которой у вас еще нет.

ЭКСПЕРТНАЯ АЛХИМИЯ EXPERT ALCHEMY

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Алхимика (Alchemist Dedication), Эксперт в Ремесле (Crafting)

Ваш уровень Продвинутой Алхимии (advanced alchemy) равен 3. На 10-м уровне он увеличивается до 5.

МАСТЕРСКАЯ АЛХИМИЯ MASTER ALCHEMY

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Черта Экспертная Алхимия (Expert Alchemy), Мастер в Ремесле (Crafting)

Ваш уровень Продвинутой Алхимии (advanced alchemy) повышается до 7. За каждый уровень после 12-го, ваш уровень Продвинутой Алхимии (advanced alchemy) увеличивается на 1.

БАРА BARD

Муза призвала вас к изучению оккультных знаний, что позволяет вам творить несколько заклинаний. Чем глубже вы погружаетесь в изучение, тем более впечатляющими становятся ваши выступления.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ БАРДЫ MULTICLASS BARD CHARACTERS

Архетип Барда дает мощные эффекты, которые, как правило, требуют использования действий; это отличный выбор, если у вас есть лишние действия.

ПОСВЯЩЕНИЯ БАРДА BARD DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Харизма 14

Вы творите заклинания как Бард и получаете активность Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Вы получаете Репертуар заклинаний с двумя обычными заговорами из списка оккультных заклинаний или любыми другими оккультными заговорами, которые вы изучили или открыли. Вы Обучены броскам атаки заклинаниями и СЛ Заклинаний для оккультных заклинаний. Ваша ключевая характеристика для сотворения заклинаний архетипа Бард - Харизма, и эти заклинания оккультной традиции. Вы становитесь Обучены в Оккультизме и Выступлении, за каждый Навык в котором вы уже Обучены, вы можете выбрать другой Навык, которому станете Обучены.

Выберите музу, как если бы вы были Бардом. Вы обладаете этой музой для всех требований, позволяя вам получать Черты этой музыки, но вы не получаете никаких других способностей, которые она предоставляет.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Барда.

БАЗОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ БАРДА BASIC BARD SPELLCASTING

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Барда (Bard Dedication)

Вы получаете основные магические преимущества (basic spellcasting benefits) (стр. 219) Каждый раз, когда вы получаете ячейку заклинаний нового круга от архетипа Барда, добавьте в свой Репертуар общедоступное (common) оккультное заклинание или другое заклинание, которое вы изучили или открыли, соответствующего круга, вы можете подготавливать или добавлять в свой Репертуар общедоступные заговоры вашей традиции, будь то заговоры из этой книги или другие заговоры вашей традиции, которые вы изучили или открыли.

ОСНОВНОЙ ШЕПОТ МУЗЫ BASIC MUSE'S WHISPERS

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Барда (Bard Dedication)

Вы получаете Черту Барда 1-го или 2-го уровня.

ПРОДВИНУТЫЙ ШЕПОТ МУЗЫ ADVANCED MUSE'S WHISPERS

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основной Шепот Музы (Basic Muse's Whispers)

Вы получаете одну Черту Барда. Для выполнения требований ваш уровень Барда равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Барда, которой у вас еще нет.

КОНТРВЫСТУПЛЕНИЕ COUNTER PERFORM

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Барда (Bard Dedication)

Вы получаете композиционное заклинание *контрвыступление* (counter performance). Вы получаете запас фокуса с 1 ПФ (Focus Point), если у вас его еще нет, который вы можете восстановить Перефокусировкой (Refocus), воззвав к своей музе. (Подробнее о композиционных заклинаниях см. стр. 97.)

ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ INSPIRATIONAL PERFORMANCE

ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Барда (Bard Dedication)

Вы получаете композиционное заклинание *пробудить отвагу* (inspire courage).

ОККУЛЬТНОЕ МНОГООБРАЗИЕ OCCULT BREADTH

ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Барда (Basic Bard Spellcasting)

Ваш Репертуар расширяется, и вы можете использовать больше оккультных заклинаний в день. Увеличьте количество заклинаний в своем Репертуаре и количество ячеек заклинаний, которые вы получаете от Черт Архетипа Барда, на 1 в каждом круге заклинаний, кроме двух ваших самых высоких кругов ячеек заклинаний Барда.

ЭКСПЕРТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ БАРДА EXPERT BARD SPELLCASTING

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Барда (Basic Bard Spellcasting), Мастер в Оккультизме

Вы получаете экспертное магическое преимущество (expert spellcasting benefits) (стр. 219)

МАСТЕРСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ БАРДА MASTER BARD SPELLCASTING

ЧЕРТА 18

АРХЕТИП

Требования: Экспертное Заклинание Барда (Expert Bard Spellcasting), Легенда в Оккультизме

Вы получаете мастерское магическое преимущество (master spellcasting benefits) (стр. 219).

ВАРВАР BARBARIAN

Глубоко внутри вас таится ярость, которая иногда прорывается наружу, даруя вам часть силы Варвара в дополнение к другим вашим способностям.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВАРВАРЫ MULTICLASS BARBARIAN CHARACTERS

Архетип Варвара - отличный выбор для персонажей, которые делают акцент на Силе и атаках ближнего боя больше, чем обычно предусмотрено их Классом, до тех пор, пока они могут справиться с ограничениями Ярости на сотворение заклинаний. Это особенно хорошо подходит для персонажей, которые хотят добавить больше урона.

ПОСВЯЩЕНИЯ ВАРВАРА BARBARIAN DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Сила 14, Выносливость 14

Вы становитесь Обучены в Атлетике, если вы уже были Обучены в Атлетике, вместо этого вы становитесь Обучены одному Навыку по вашему выбору.

Вы становитесь Обучены в СЛ Класса Варвар.

Вы можете использовать действие Ярость (Rage) (стр. 84).

Выберите Инстинкт (instinct), как если бы вы были Варваром. Вы обладаете этим Инстинктом для всех требований и теперь вы связаны его анафемой, но не получаете никаких других способностей, которые он дает.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Варвара.

СТОЙКОСТЬ ВАРВАРА BARBARIAN RESILIENCY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Черта Посвящения Варвара, Класс дающий не более чем 10 + ваш модификатор Выносливости ПЗ за уровень

Вы получаете дополнительные 3 ПЗ за каждую Черту Класса Архетипа Варвара, которая у вас есть. По мере того как вы продолжаете получать Черты Класса Архетипа Варвара, вы продолжаете получать дополнительные ПЗ таким способом.

ОСНОВЫ ГНЕВА BASIC FURY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Варвара (Barbarian Dedication)

Вы получаете Черту Варвара 1-го или 2-го уровня.

ПРОДВИНУТЫЙ ГНЕВ ADVANCED FURY

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основы Гнева (Basic Fury)

Вы получаете Черту Варвара. Для выполнения требований ваш уровень Варвара равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Варвара, которой у вас еще нет.

СПОСОБНОСТЬ ИНСТИНКТА INSTINCT ABILITY

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Варвара (Barbarian Dedication)

Вы приобретаете способность Инстинкта, для Инстинкта, который вы выбрали в Черте Посвящения Варвара (Barbarian Dedication).

СТОЙКОСТЬ ДЖАГГЕРНАУТА JUGGERNAUT'S FORTITUDE

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Варвара (Barbarian Dedication), Эксперт в спасбросках Стойкости

Ваш ранг мастерства в спасбросках Стойкости повышается до Мастера.

ВОИН FIGHTER

Вы потратили много времени, изучая искусство ведения боя, повышая свое мастерство в боевом оружии и ношении доспехов. При дальнейшем обучении вы можете стать настоящим боевым специалистом.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВОИНЫ MULTICLASS FIGHTER CHARACTERS

Архетип Воина дает доступ к отличным Чертам для персонажей, сосредоточенных на любом боевом стиле, и особенно это полезно для персонажей, желающих разнообразить свои атакующие способности или сосредоточиться на более мощном оружии.

- Варвары-Воины могут сочетать свои таланты в обращении двуручным оружием с некоторыми Чертами Воина для двух рук, создавая разрушительный эффект;
- Чемпионы-Воины сосредотачиваются на стиле боя, примером которого является их божество; Чемпион, использующий щит, извлекает преимущества из Черт щита от обоих Классов.
- Монахи-Воины отлично сочетают необычные стили оружия; Например, Монахам не мешает ограничение держать одну руку свободной, потому что они все равно хотят ударить вас этой рукой.
- Рейнджеры-Воины могут либо специализироваться на стрельбе из лука, либо использовать свои Черты Воина, чтобы подобрать необычную комбинацию боевого стиля;
- Плуты-Воины могут хорошо использовать свободную руку Воина, бой парным оружием или стрельбу из лука;
- Заклинатели-Воины значительно выигрывают от дополнительных навыков владения оружием, и Воин - это верный выбор для любого заклинателя с особенно боевым уклоном.

ПОСВЯЩЕНИЯ ВОИНА FIGHTER DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Сила 14, Ловкость 14

Вы становитесь Обучены в простом и боевом оружии. Вы становитесь Обучены в Атлетике или Акробатике, если вы уже Обучены в обоих Навыках, вместо этого вы становитесь Обучены одному Навыку по вашему выбору. Вы становитесь Обучены в СЛ Класа Воин.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Воина.

БАЗОВЫЙ МАНЕВР BASIC MANEUVER

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Воина (Fighter Dedication)

Вы получаете Черту Воина 1-го или 2-го уровня.

СТОЙКОСТЬ ВОИНА FIGHTER RESILIENCY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Воина (Fighter Dedication), Класс, дающий не более чем 8 + ваш модификатор Выносливости ПЗ за уровень

Вы получаете дополнительные 3 ПЗ за каждую Черту Класа Архетипа Воина, которая у вас есть. По мере того как вы продолжаете получать Черты Класа Архетипа Воина, вы продолжаете получать дополнительные ПЗ таким способом.

ОППОРТУНИСТ OPPORTUNIST

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Воина (Fighter Dedication)

Вы получаете реакцию Атака по Возможности (Attack of Opportunity), стр. 142.

ПРОДВИНУТЫЙ МАНЕВР ADVANCED MANEUVER

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Базовый Маневр (Basic Maneuver)

Вы получаете черту Воина. Для выполнения требований ваш уровень Воина равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Воина, которой у вас еще нет.

РАЗНОСТОРОННИЙ ЭКСПЕРТ ОРУЖИЯ DIVERSE WEAPON EXPERT

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Воина (Fighter Dedication), Эксперт в любом виде оружия или безоружных атаках

Ваш ранг мастерства в простом и боевом оружии повышается до Эксперта, а также вы становитесь Обучены в продвинутом оружии.

ВОЛШЕБНИК WIZARD

Вы увлеклись мистическими искусствами и, благодаря дисциплине и академическим занятиям, научились произносить несколько заклинаний.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ВОЛШЕБНИКИ MULTICLASS WIZARD CHARACTERS

Архетип Волшебника предоставляет универсальные подготавливаемые заклинания, идеально подходящие для персонажей, желающих принести больше пользы.

ПОСВЯЩЕНИЯ ВОЛШЕБНИКА WIZARD DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП **ПОСВЯЩЕНИЕ** **МУЛЬТИКЛАСС**

Требования: Интеллект 14

Вы творите заклинания как Волшебник, получая книгу заклинаний (spellbook) с четырьмя обычными мистическими заговорами на ваш выбор. Вы получаете активность Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Каждый день вы можете подготавливать два заговора из вашей книги заклинаний. Вы Обучены броскам атаки заклинаниями и СЛ для мистических заклинаний. Ваша ключевая Характеристика для сотворения заклинаний архетипа Волшебника - Интеллект, и эти заклинания мистической традиции. Вы становитесь Обучены в Мистике, если вы уже были Обучены в Мистике, вместо этого вы становитесь Обучены одному Навыку по вашему выбору.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Волшебника.

МИСТИЧЕСКАЯ ШКОЛА ARCANES SCHOOL

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Волшебника (Wizard Dedication)

Выберите одну мистическую школу магии. Вы получаете начальное заклинание этой школы. Вы получаете запас фокуса с 1 ПФ (Focus Point), если у вас его еще нет, который вы можете восстановить Перефокусировкой (Refocus) обучаясь. (Подробнее о мистических школах см. стр. 204.)

ОСНОВЫ МИСТИКИ BASIC ARCANA

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Волшебника (Wizard Dedication)

Вы получаете Черту Волшебника 1-го или 2-го уровня.

БАЗОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ВОЛШЕБНИКА BASIC WIZARD SPELLCASTING

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Волшебника (Wizard Dedication)

Вы получаете основные магические преимущества (basic spellcasting benefits) (стр. 219) Каждый раз, когда вы получаете ячейку заклинаний нового круга за архетип Волшебника, добавьте два обычных заклинания этого круга в свою книгу заклинаний (spellbook).

ПРОДВИНУТАЯ МИСТИКА ADVANCED ARCANA

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основы Мистики (Basic Arcana)

Вы получаете одну Черту Волшебника. Для выполнения требований ваш уровень Волшебника равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Волшебника, которой у вас еще нет.

МИСТИЧЕСКОЕ МНОГООБРАЗИЕ ARCANES BREADTH

ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Волшебника (Basic Wizard Spellcasting)

Вы можете использовать больше мистических заклинаний в день. Увеличьте количество ячеек заклинаний, которые вы получаете от Черты архетипа Волшебника, на 1 в каждом круге заклинаний, кроме двух ваших самых высоких кругов ячеек заклинаний Волшебника.

ЭКСПЕРТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ВОЛШЕБНИКА EXPERT WIZARD SPELLCASTING

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Волшебника (Basic Wizard Spellcasting), Мастер в Мистике

Вы получаете экспертное магическое преимущество (expert spellcasting benefits) (стр. 219)

МАСТЕРСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ВОЛШЕБНИКА MASTER WIZARD SPELLCASTING

ЧЕРТА 18

АРХЕТИП

Требования: Экспертное Заклинание Волшебника (Expert Wizard Spellcasting), Легенда в Мистике

Вы получаете мастерское магическое преимущество (master spellcasting benefits) (стр. 219).

ДРУИД DRUID

Вы вступили в орден Друидов и узнали несколько тайн этого ордена, даровавших вам первобытные силы.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДРУИДЫ MULTICLASS DRUID CHARACTERS

Архетип Друида может подлатать раны или наносить урон стихиями, а также принести больше пользы в естественной среде при помощи заклинаний, таких как *разговор с животными* (*speak with animals*) и *слияние с камнем* (*meld into stone*).

ПОСВЯЩЕНИЯ ДРУИДА DRUID DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Мудрость 14

Вы творите заклинания как Друид, а также, получаете доступ к активности Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Каждый день вы можете подготавливать два обычных заговора из списка первобытных заклинаний этой книги или любые другие первобытные заговоры, которые вы изучили или открыли. Вы Обучены броскам атаки заклинаниями и СЛ для первобытных заклинаний. Ваша ключевая Характеристика для сотворения заклинаний архетипа Друида - Мудрость, и эти заклинания первобытной традиции.

Вы выучили Друидический язык.

Выберите орден, как если бы вы были Друидом. Вы становитесь членом этого ордена и связаны его анафемой, что позволяет вам выбирать Черты Ордена. Вы становитесь Обучены в Религии и Навыку, связанному с вашим орденом, за каждый Навык, в котором вы уже Обучены, вы можете выбрать другой Навык, которому станете Обучены. Вы не получаете никаких других способностей от выбранного вами ордена.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Друида.

БАЗОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ДРУИДА BASIC DRUID SPELLCASTING

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Друида (Druid Dedication)

Вы получаете основные магические преимущества (basic spellcasting benefits) (стр. 219) Вы можете подготавливать или добавлять в свой Репертуар обычные заговоры вашей традиции, будь то заговоры из этой книги или другие заговоры вашей традиции, которые вы изучили или открыли.

ОСНОВЫ ДРУИДИЗМА BASIC WILDING

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Друида (Druid Dedication)

Вы получаете Черту Друида 1-го или 2-го уровня.

ЗАКЛИНАНИЕ ОРДЕНА ORDER SPELL

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Друида (Druid Dedication)

Вы получаете начальное заклинание ордена от вашего ордена. Вы получаете запас фокуса с 1 ПФ (Focus Point), если у вас его еще нет, который вы можете восстановить Перефокусировкой (Refocus), находясь наедине с природой. (Подробнее о заклинаниях ордена см. стр. 131.)

ПРОДВИНУТЫЙ ДРУИДИЗМ ADVANCED WILDING

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основы Друидизма (Basic Wilding)

Вы получаете одну Черту Друида. Для выполнения требований ваш уровень Друида равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Друида, которой у вас еще нет.

ШИРОТА ПРИРОДЫ PRIMAL BREADTH

ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Друида (Basic Druid Spellcasting)

Увеличьте количество ячеек заклинаний, которые вы получаете от Черт архетипа Друида, на 1 в каждом круге заклинаний, кроме двух ваших самых высоких кругов ячеек заклинаний Друида.

ЭКСПЕРТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ДРУИДА EXPERT DRUID SPELLCASTING

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Друида (Basic Druid Spellcasting), Мастер в Природе

Вы получаете экспертное магическое преимущество (expert spellcasting benefits) (стр. 219)

МАСТЕРСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ДРУИДА MASTER DRUID SPELLCASTING

ЧЕРТА 18

АРХЕТИП

Требования: Экспертное Заклинание Друида (Expert Druid Spellcasting), Легенда в Природе

Вы получаете мастерское магическое преимущество (master spellcasting benefits) (стр. 219).

ЖРЕЦ CLERIC

Вы рукоположенный священник своего божества и даже научились творить несколько сакральных заклинаний. Несмотря на то, что ваша основная подготовка заключается в другом, ваше религиозное призвание наделяет вас божественными дарами.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ЖРЕЦЫ MULTICLASS CLERIC CHARACTERS

Архетип Жреца - это отличный способ создать персонажа другого Класса, преданного определенному божеству. Множество доменов, доступных Жрецам различных божеств, предоставляют различные варианты фокусных заклинаний.

- Алхимики-Жрецы хорошо справляются с обязанностями полевого хирурга, исцеляя различные недуги с помощью алхимии или заклинаний;
- Боевые Жрецы обычно стараются найти сильное заклинание домена или какое-нибудь исцеление, чтобы использовать его в трудную минуту;
- Сакральные Чародеи-Жрецы удваивают свои сакральные силы заклинателя;
- Другие Жрецы-заклинатели разнообразят свои возможности, становясь теургическими персонажами, которые объединяют две магические традиции.

ПОСВЯЩЕНИЯ ЖРЕЦА CLERIC DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Мудрость 14

Вы творите заклинания как Жрец, а также получаете доступ к активности Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Каждый день вы можете подготавливать два общедоступных заговора из списка сакральных заклинаний этой книги или любые другие сакральные заговоры, которые вы изучили или открыли. Вы Обучены броскам атаки заклинаниями и СЛ для сакральных заклинаний. Ваша ключевая характеристика для сотворения заклинаний архетипа Жреца - это Мудрость, и эти заклинания сакральной традиции. Выберите божество, как если бы вы были Жрецом. Вы становитесь связанной анафемой этого божества. Вы становитесь Обучены в Религии и Навыку, связанному с вашим божеством, за каждый Навык, в котором вы уже Обучены, вы можете выбрать другой Навык, которому станете Обучены. Вы не получаете никаких других способностей от вашего выбора божества.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Жреца.

БАЗОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ЖРЕЦА BASIC CLERIC SPELLCASTING

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Жреца (Cleric Dedication)

Вы получаете основные магические преимущества (basic spellcasting benefits) (стр. 219) Вы можете подготавливать заклинания вашего божества в ваши ячейки заклинаний соответствующего круга от архетипа Жреца, вы можете подготавливать или добавлять в свой Репертуар обычные заговоры вашей традиции, будь то заговоры из этой книги или другие заговоры вашей традиции, которые вы изучили или открыли.

ОСНОВНАЯ ДОГМА BASIC DOGMA

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Жреца (Cleric Dedication)

Вы получаете Черту Жреца 1-го или 2-го уровня.

ПРОДВИНУТАЯ ДОГМА ADVANCED DOGMA

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основная Догма (Basic Dogma)

Вы получаете одну Черту Жреца. Для выполнения требований ваш уровень Жреца равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Жреца, которой у вас еще нет.

САКРАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ DIVINE BREADTH

ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Жреца (Basic Cleric Spellcasting)

Вы можете использовать больше сакральных заклинаний в день. Увеличьте количество ячеек заклинаний, которые вы получаете от Черты архетипа Жреца, на 1 в каждом круге заклинаний, кроме двух ваших самых высоких кругов ячеек заклинаний Жреца.

ЭКСПЕРТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ЖРЕЦА EXPERT CLERIC SPELLCASTING

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Жреца (Basic Cleric Spellcasting), Мастер в Религии

Вы получаете экспертное магическое преимущество (expert spellcasting benefits) (стр. 219)

МАСТЕРСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ЖРЕЦА MASTER CLERIC SPELLCASTING

ЧЕРТА 18

АРХЕТИП

Требования: Экспертное Заклинание Жреца (Expert Cleric Spellcasting), Легенда в Религии

Вы получаете мастерское магическое преимущество (master spellcasting benefits) (стр. 219).

МОНАХ MONK

Монашеское обучение научило вас боевым искусствам и позволило вам отточить свой ум, тело и дух до новых высот.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ МОНАХИ MULTICLASS MONK CHARACTERS

Архетип Монаха - это сильный выбор для любого персонажа, который сражается без доспехов или без оружия.

- Варвары-Монахи с животным инстинктом могут сочетать превосходный урон безоружных атак Варвара с различными особыми способностями Монаха в безоружном бое;
- Чемпионы-Монахи идеально подходят для Чемпионов Иорри или других божеств, которые предпочитают безоружные атаки;
- Воины-Монахи могут дополнить бой со свободной рукой и добавить маневренности в арсенал Воина;
- Плуты-Монахи невероятно эффективны, поскольку стойки позволяют выполнять одни из лучших проворных фехтовальных атак, а также шквал дает больше Атак Исподтишка (sneak attacks);
- Заклинатели-Монахи могут сражаться свободной рукой и все еще использовать материальные компоненты для заклинаний.

ПОСВЯЩЕНИЯ МОНАХА MONK DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Сила 14, Ловкость 14

Вы становитесь Обучены в безоружных атаках и получаете Особенность Класа Могучие Кулаки (powerful fist) (стр. 156). Вы становитесь Обучены в Атлетике или Акробатике, если вы уже Обучены в обоих Навыках, вместо этого вы становитесь Обучены одному Навыку по вашему выбору. Вы становитесь Обучены в СЛ Класа Монах.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Монаха.

БАЗОВАЯ КАТА BASIC KATA

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Монаха (Monk Dedication)

Вы получаете Черту Монаха 1-го или 2-го уровня.

СТОЙКОСТЬ МОНАХА MONK RESILIENCY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Монаха (Monk Dedication), Клас, дающий не более чем 8 + ваш модификатор Выносливости ПЗ за уровень

Вы получаете дополнительные 3 ПЗ за каждую Черту Класа Архетипа Монаха, которая у вас есть. По мере того как вы продолжаете получать Черты Класа Архетипа Монаха, вы продолжаете получать дополнительные ПЗ таким способом.

ПРОДВИНУТАЯ КАТА ADVANCED KATA

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Базовая Ката (Basic Kata)

Вы получаете одну Черту Монаха. Для выполнения требований ваш уровень Монаха равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Монаха, которой у вас еще нет.

ДВИЖЕНИЯ МОНАХА MONK MOVES

ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Монаха (Monk Dedication)

Вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости, когда вы не носите броню.

ШКВАЛ МОНАХА MONK'S FLURRY

ЧЕРТА 10

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Монаха (Monk Dedication)

Вы получаете действие Шквал Ударов (Flurry of Blows) (стр. 156).

ПУТЬ СОВЕРШЕНСТВА PERFECTION'S PATH

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Монаха (Monk Dedication), Эксперт хотя бы в одном спасброске

Выберите один из спасбросков (Стойкости, Рефлексов, Воли), в котором вы являетесь Экспертом. Ваш ранг мастерства в выбранном спасброске повышается до Мастера.

ПЛУТ ROGUE

Вы научились подкрадываться, красть и обезвреживать ловушки. Со временем и удачей вы станете способны двигаться сквозь тени, пронзать незримое и неожиданно сбегать.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ПЛУТЫ MULTICLASS ROGUE CHARACTERS

Почти любой персонаж может извлечь преимущества из множества навыков и трюков, которые предоставляет архетип Плути.

- Алхимики-Плуты могут использовать Отравленное Оружие (Poison Weapon) Плути для отличного эффекта с их ежедневными ядами, а Атака Исподтишка (sneak attack) это хорошее усиление урона от бомбы;
- Варвары-Плуты могут стать мастерами в спасбросках и разнообразить свои навыки;
- Чемпионы-Плуты добавляют урон от Атаки Исподтишка (sneak attack), защищая своих берущих в тиски (flanking) союзников от вреда;
- Воины-Плуты сочетают точность бойца с дополнительным уроном, смертельная комбинация для лучников или ловких Воинов;
- Монахи-Плуты обладают отличной совместимостью, так как многие стойки (stances) имеют мощные Удары (Strikes), работающие с Атакой Исподтишка (sneak attack);
- Рейнджеры-Плуты получают преимущество, делая акцент на преследовании врагов и застигая их врасплох (flat-footed). Превосходство (edge) Шквал (flurry) может позволить вам провести множество Атак Исподтишка (sneak attacks) или благодаря превосходству (edge) Точность (precision) удвоить точный урон;
- Заклинатели-Плуты используют мультикласс Плути, чтобы укрепить свои Навыки или подобрать пронырливые Черты Плути, такие как Подвижность (Mobility), помогающие им оставаться в безопасности.

ПОСВЯЩЕНИЯ ПЛУТА ROGUE DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП ПОСВЯЩЕНИЕ МУЛЬТИКЛАСС

Требования: Ловкость 14

Вы получаете Черту Навыка и Особенность Класса Плут - Внезапная Атака (surprise attack) (стр. 181). Вы становитесь Обучены в ношении легкой брони. Кроме того, вы становитесь Обучены в Скрытности или Воровстве и в одном Навыке на ваш выбор; если вы уже Обучены и в Скрытности и Воровстве, то вы можете выбрать любой другой Навык, которому вы станете Обучены. Вы становитесь Обучены в СЛ Класса Плут.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Плути.

ОСНОВЫ ХИТРОСТИ BASIC TRICKERY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Плути (Rogue Dedication)

Вы получаете Черту Плути 1-го или 2-го уровня.

АТАКУЮЩИЙ ИСПОДТИШКА SNEAK ATTACKER

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Плути (Rogue Dedication)

Вы получаете Особенность Класса - Атака Исподтишка (sneak attack), за исключением того, что она наносит 1d4 урона, увеличиваясь до 1d6 на 6-м уровне. Вы не увеличиваете количество костей по мере того, как продвигаетесь в уровнях.

ПРОДВИНУТАЯ ХИТРОСТЬ ADVANCED TRICKERY

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основы Хитрости (Basic Trickery)

Вы получаете одну Черту Плути. Для выполнения требований ваш уровень Плути равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Плути, которой у вас еще нет.

ВЛАДЕНИЕ НАВЫКАМИ SKILL MASTERY

ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Плути (Rogue Dedication), вы Обучены, хотя бы в одном Навыке и Эксперт, хотя бы в одном Навыке

Повысьте ваш ранг мастерства одного из ваших Навыков с Эксперта до Мастера и другого Навыка, которому вы Обучены до Эксперта. Вы получаете Черту Навыка, связанную с одним из выбранных вами Навыков.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту до пяти раз.

НЕВЕРОЯТНОЕ УКЛОНЕНИЕ UNCANNY DODGE

ЧЕРТА 10

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Плути (Rogue Dedication)

Вы получаете Особенность Класса - Лишить Преимущества (deny advantage) (стр. 181).

УВЕРТЛИВОСТЬ EVASIVENESS

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Плути (Rogue Dedication), Эксперт в спасбросках Рефлексов

Ваш ранг мастерства для спасбросков Рефлексов возрастает до Мастера.

РЕЙНДЖЕР RANGER

Вы изучили охоту, отслеживание и выживание в дикой природе, добавив приемы Рейнджера к своему набору навыков.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ РЕЙНДЖЕРЫ MULTICLASS RANGER CHARACTERS

Архетип Рейнджера имеет доступ к отличным вариантам улучшения знаний персонажа о монстрах и навыках выживания, однако Рейнджер представляет особый интерес для любого персонажа, желающего стать преданным лучником.

- Алхимики-Рейнджеры могут добавлять ловушки к своим ежедневным бесплатным составам, извлекая пользу из высокого модификатора Ремесла, а их Интеллект делает их выдающимися знатоками чудовищ; Архетип Рейнджера также полезен бомбистам, которые рассматривают как альтернативу атаки из лука.
- Чемпионы-Рейнджеры особенно подходят для божеств, которые тематически связаны с природой или имеют лук в качестве своего любимого оружия. (Или, в случае с Эрастилом, и то и другое!);
- Воины-Рейнджеры являются одними из самых грозных лучников, сочетая лучшие навыки стрельбы из лука из обоих Классов, они создают боевой стиль, уникальный для каждого Воина-Рейнджера;
- Рейнджеры-Плуты превосходные снайперы или стрелки на большие дистанции, а капканы позволяют им побить по другую сторону ловушек для разнообразия;
- Заклинатели-Рейнджеры могут получить большое преимущество при помощи Черт Рейнджера, подкрепляя свои заклинания атаками из оружия дальнего боя. Друиды имеют наибольшее тематическое совпадение с Рейнджерами среди заклинателей, что позволяет создать настоящего мастера разбирающегося в дикой природы.

ПОСВЯЩЕНИЯ РЕЙНДЖЕРА RANGER DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП **ПОСВЯЩЕНИЕ** **МУЛЬТИКЛАСС**

Требования: Ловкость 14

Вы становитесь Обучены в Выживании, если вы уже были Обучены в Выживании, вместо этого вы становитесь Обучены одному Навыку по вашему выбору. Вы становитесь Обучены в СЛ Класса Рейнджер.

Вы можете использовать действие Охота на Добычу (Hunt Prey) (стр. 168).

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Рейнджера.

БАЗОВЫЕ ОХОТНИЧЬИ ПРИЕМЫ BASIC HUNTER'S TRICK

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Рейнджера (Ranger Dedication)

Вы получаете Черту Рейнджера 1-го или 2-го уровня.

СТОЙКОСТЬ РЕЙНДЖЕРА RANGER RESILIENCY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Рейнджера (Ranger Dedication), Класс, дающий не более чем 8 + ваш модификатор Выносливости ПЗ за уровень

Вы получаете дополнительные 3 ПЗ за каждую Черту Класса Архетипа Рейнджера, которая у вас есть. По мере того, как вы продолжаете получать Черты Класса Архетипа Рейнджера, вы продолжаете получать дополнительные ПЗ таким способом.

ПРОДВИНУТЫЕ ОХОТНИЧЬИ ПРИЕМЫ ADVANCED HUNTER'S TRICK

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Базовые Охотничьи Приемы (Basic Hunter's Trick)

Вы получаете одну Черту Рейнджера. Для выполнения требований ваш уровень Рейнджера равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Рейнджера, которой у вас еще нет.

МАСТЕР НАБЛЮДЕНИЯ MASTER SPOTTER

ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Рейнджера (Ranger Dedication), Эксперт в Восприятии

Ваш ранг мастерства в Восприятии повышается до Мастера.

ЧАРОДЕЙ SORCERER

Вы упрощаете магическую силу в вашей крови проявиться, получая доступ к магии, которую другие не ожидают от вас.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ЧАРОДЕИ MULTICLASS SORCERER CHARACTERS

Архетип Чародея - это способ, с помощью которого любой может подобрать наиболее полезные заклинания, такие как *невидимость* (invisibility) и *ускорение* (haste).

ПОСВЯЩЕНИЯ ЧАРОДЕЯ SORCERER DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП **ПОСВЯЩЕНИЕ** **МУЛЬТИКЛАСС**

Требования: Харизма 14

Выберите кровную линию. Вы становитесь Обучены в двух Навыках кровной линии; за каждый из этих Навыков, в котором вы уже были Обучены, вы можете выбрать любой другой Навык, которому вы станете Обучены.

Вы творите заклинания как Чародей, а также получаете доступ к активности Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Вы получаете Репертуар заклинаний с двумя обычными заговорами из списка заклинаний, связанных с вашей кровной линией, дарованных заклинаний вашей кровной линией или любыми другими заговорами этой традиции, которые вы изучили или открыли. Вы Обучены броскам атаки заклинаниями и СЛ для заклинаний вашей традиции. Ваша ключевая Характеристика для сотворения заклинаний архетипа Чародея - Харизма, и эти заклинания традиции вашей кровной линии. Вы не получаете никаких других способностей от выбранной вами кровной линии.

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Чародея.

БАЗОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ЧАРОДЕЯ BASIC SORCERER SPELLCASTING ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чародея (Sorcerer Dedication)

Вы получаете основные магические преимущества (basic spellcasting benefits) (стр. 219) Каждый раз, когда вы получаете ячейку заклинаний нового круга от архетипа Чародея, добавьте заклинание соответствующего круга в свой Репертуар: обычное заклинание традиции вашей кровной линии, дарованное заклинание вашей кровной линии или другое заклинание, которое вы изучили или открыли, вы можете подготавливать или добавлять в свой Репертуар обычные заговоры вашей традиции, будь то заговоры из этой книги или другие заговоры вашей традиции, которые вы изучили или открыли.

БАЗОВАЯ СИЛА КРОВИ BASIC BLOOD POTENCY ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чародея (Sorcerer Dedication)

Вы получаете Черту Чародея 1-го или 2-го уровня.

БАЗОВОЕ КРОВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ BASIC BLOODLINE SPELLCASTING ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чародея (Sorcerer Dedication)

Вы получаете начальное кровное заклинание (initial bloodline spell). Вы получаете запас фокуса с 1 ПФ (Focus Point), если у вас его еще нет, который вы можете восстановить Перефокусировкой (Refocus) без каких-либо усилий. (Подробнее о кровных заклинаниях см. стр. 194.)

ПРОАВНУТАЯ СИЛА КРОВИ ADVANCED BLOOD POTENCY ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Базовая Сила Крови (Basic Blood Potency)

Вы получаете одну Черту Чародея. Для всех требований ваш уровень Чародея равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Чародея, которой у вас еще нет.

РАЗВИТИЕ КРОВНОЙ ЛИНИИ BLOODLINE BREADTH ЧЕРТА 8

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Чародея (Basic Sorcerer Spellcasting)

Ваш Репертуар расширяется, и вы можете творить больше заклинаний традиции вашей кровной линии в день. Увеличьте количество заклинаний в своем Репертуаре и количество ячеек заклинаний, которые вы получаете от Черты Архетипа Чародея, на 1 в каждом круге заклинаний, кроме двух ваших самых высоких кругов ячеек заклинаний Чародея.

ЭКСПЕРТНОЕ КРОВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ EXPERT BLOODLINE SPELLCASTING ЧЕРТА 12

АРХЕТИП

Требования: Базовое Заклинание Чародея (Basic Sorcerer Spellcasting), Мастер в Мистике, Природе, Оккультизме или Религии, в зависимости от кровной линии

Вы получаете экспертное магическое преимущество (expert spellcasting benefits) (стр. 219)

МАСТЕРСКОЕ КРОВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ MASTER BLOODLINE SPELLCASTING ЧЕРТА 18

АРХЕТИП

Требования: Экспертное Заклинание Чародея (Expert Sorcerer Spellcasting), Легенда в Мистике, Природе, Оккультизме или Религии, в зависимости от кровной линии

Вы получаете мастерское магическое преимущество (master spellcasting benefits) (стр. 219).

ЧЕМПИОН CHAMPION

Вы дали священную клятву своему божеству, которое даровало вам силу Чемпиона, чтобы помочь в вашем призвании.

МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ЧЕМПИОНЫ MULTICLASS CHAMPION CHARACTERS

Архетип Чемпиона значительно улучшает защиту, особенно броню. Это отличный способ для персонажа получить навыки ношения брони или мощную защитную реакцию.

ПОСВЯЩЕНИЯ ЧЕМПИОНА CHAMPION DEDICATION

ЧЕРТА 2

АРХЕТИП **ПОСВЯЩЕНИЕ** **МУЛЬТИКЛАСС**

Требования: Сила 14, Харизма 14

Выберите божество и призвание (cause), как если бы вы были Чемпионом. Вы становитесь Обучены в ношении легкой, средней и тяжелой брони. Вы становитесь Обучены в Религии и Навыку, связанному с вашим божеством, за каждый Навык, в котором вы уже Обучены, вы можете выбрать другой Навык, которому станете Обучены. Вы становитесь Обучены в СЛ Класса Чемпион.

Вы связаны анафемой вашего божества и должны следовать кодексу Чемпиона и требованиям мировоззрения вашего призвания (cause). Вы не получаете никаких других способностей от вашего выбора божества или призвания (cause).

Особенность: Вы не можете выбрать другую Черту Посвящения, до тех пор, пока вы не получите две других Черты от архетипа Чемпиона.

ОСНОВЫ ПРЕДАННОСТИ BASIC DEVOTION

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чемпиона (Champion Dedication)

Вы получаете Черту Чемпиона 1-го или 2-го уровня.

СТОЙКОСТЬ ЧЕМПИОНА CHAMPION RESILIENCY

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чемпиона (Champion Dedication), Класс, дающий не более чем 8 + ваш модификатор Выносливости ПЗ за уровень

Вы получаете дополнительные 3 ПЗ за каждую Черту Класса Архетипа Чемпиона, которая у вас есть. По мере того, как вы продолжаете получать Черты Класса Архетипа Чемпиона, вы продолжаете получать дополнительные ПЗ таким способом.

ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ HEALING TOUCH

ЧЕРТА 4

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чемпиона (Champion Dedication)

Вы получаете соответствующее заклинание преданности для вашего призвания (*возложение рук (lay on hands)* для Паладина, Искупителя и Освободителя). Вы получаете запас фокуса с 1 ПФ (Focus Point), если у вас его еще нет, который вы можете восстановить Перефокусировкой (Refocus) - молясь или служа своему божеству. (Подробнее о заклинаниях преданности см. стр. 107.)

ПРОДВИНУТАЯ ПРЕДАННОСТЬ ADVANCED DEVOTION

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Основы Преданности (Basic Devotion)

Вы получаете одну Черту Чемпиона. Для выполнения требований ваш уровень Чемпиона равен половине уровня вашего персонажа.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Всякий раз, когда вы выбираете эту Черту, вы получаете Черту Чемпиона, которой у вас еще нет.

РЕАКЦИЯ ЧЕМПИОНА CHAMPION'S REACTION

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чемпиона (Champion Dedication)

Вы можете использовать реакцию Чемпиона (champion's reaction), связанную с вашим призванием (cause).

СВЯЩЕННЫЙ СОЮЗНИК DIVINE ALLY

ЧЕРТА 6

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чемпиона (Champion Dedication)

Вы обретае священного союзника на свой выбор (стр. 108).

РАЗНОСТОРОННИЙ ЭКСПЕРТ БРОНИ DIVERSE ARMOR EXPERT

ЧЕРТА 14

АРХЕТИП

Требования: Посвящения Чемпиона (Champion Dedication), Эксперт в бездоспешной защите или в ношении одного или нескольких видов брони

Ваш ранг мастерства в ношении легкой, средней и тяжелой брони, а также в бездоспешной защите повышается до Эксперта.

ГЛАВА 4: НАВЫКИ SKILLS

В то время как Характеристики персонажа представляют его природный талант и потенциал, Навыки отражают его подготовку и опыт выполнения определенных задач. Каждый Навык привязан к одному из значений Характеристики персонажа и используется для выполнения множества действий. Ранг мастерства в Навыке персонаж получает из нескольких источников, в том числе из его Происхождения (background) и Класса. В этой главе вы узнаете о Навыках, их сфере применения и действиях, для которых они могут использоваться.

Уровень Навыка персонажа может быть увеличен различными способами, от тренировок акробатических трюков до изучения академических тем. Когда вы создаете своего персонажа и по мере его продвижения по уровням, вы вольны в выборе Навыков, в которых он становится лучше и когда. Некоторые Классы сильно зависят от определенных Навыков. Например, Алхимик зависит от Ремесла (Crafting), но для большинства Классов вы можете выбрать любые Навыки, наиболее подходящие для персонажа и его предыстории на 1-м уровне, а затем использовать опыт, полученный в приключениях и в свободное время (downtime), чтобы сообщить, как его Навыки должны улучшаться по мере повышения уровня персонажа.

Персонаж получает ранг мастерства в определенных Навыках на 1-м уровне: обычно два Навыка из его Происхождения, один-два заранее определенных Навыка от его Класса и несколько Навыков по вашему выбору, предоставленных вашим Классом. Эта подготовка увеличивает ваш ранг мастерства в этих Навыках до «Обучен» взамен «Не обучен», и позволяет вам использовать больше действий с помощью этих Навыков. Иногда вы можете получить обучение одному Навыку из нескольких источников, например, если ваше Происхождение (background) предоставляет вам обучение Ремеслу (Crafting), и вы выбрали класс Алхимика, который также предоставляет вам обучение Ремеслу. Каждый раз, когда вы получаете в Навыке ранг мастерства «Обучен», в котором вы уже «Обучены», вы вместо этого получаете этот ранг в любом другом Навыке по вашему выбору, однако если Навык был подразделом Знание (Lore), то новый Навык также должен быть подразделом Знаний (Lore).

КЛЮЧЕВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА KEY ABILITY

Каждый Навык привязан к одной Характеристике. Вы добавляете модификатор этой Характеристике для проверки и определения СЛ при использовании этого Навыка. Например, навык Скрытность (Stealth), позволяющий вам скрыться в тенях ночного города, использует ваш модификатор Ловкости, а навык Общество (Society), позволяющий вам ориентироваться в хитросплетениях дворцовых интриг, использует ваш модификатор Интеллекта, и так далее. Ключевые Характеристики для каждого Навыка приведены в Таблице 4-1: Навыки, Ключевые Характеристики и Действия на стр. 235, а также отображаются в скобках после названия Навыка в описаниях на следующих страницах. Однако если Ведущий сочтет это необходимым при определенной ситуации, он может попросить вас использовать другой модификатор Характеристики для проверки Навыка или при определении вашей СЛ Навыка.

ДЕЙСТВИЯ НАВЫКОВ SKILL ACTIONS

Действия, которые вы можете выполнять с помощью данного Навыка, сортируются по тем, которые вы можете использовать будучи необученным, и тем, которые требуют, чтобы вы были обучены в Навыке, как показано в Таблице 4-1: Навыки, Ключевые Характеристики и Действия (стр. 235). Действия, не требующие и требующие обучения для каждого Навыка появляются в отдельных разделах в описании Навыка.

Любой может использовать действия Навыков, не требующие обучения, но вы сможете использовать действия, требующие обучения только в том случае, если вы обладаете рангом мастерства «Обучен» или выше в этом Навыке. Обстоятельство, состояние или эффект могут помешать вам выполнить действие Навыка независимо от вашего ранга мастерства Навыка, и иногда использование Навыка в конкретной

УЛУЧШЕНИЕ НАВЫКОВ

По мере того, как ваш персонаж получает уровни, есть два основных способа улучшить его Навыки: повышение Навыков и Черты Навыков. Описание вашего Класса содержит перечень уровней, на которых вы получаете каждое из этих улучшений.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКОВ

Получение уровня повышает ранг мастерства в Навыке по вашему выбору. Вы можете использовать эти повышения, чтобы стать обученным в новых Навыках или повысить свой ранг мастерства в Навыках, которым вы обучались ранее (от Обучен до Эксперта на любом уровне, от Эксперта до Мастера на 7-м уровне или выше, и от Мастера до Легенды на 15-м уровне или выше). В отличие от того, когда вы впервые стали «Обучены» Навыку, если две разные способности сделают вас Экспертом, Мастером или Легендой в Навыке, вам не удастся выбрать другой Навык, чтобы стать Экспертом – избыточная выгода просто не действует.

ЧЕРТЫ НАВЫКОВ SKILL FEATS

Черты Навыков - это тип Общих Черт (general feat), который часто дает вам новый способ использования Навыка или делает вас лучше в использовании Навыка определенным образом.

Черты Навыков всегда имеют атрибут «навык». Черты приведены в Главе 5.

ситуации может потребовать, чтобы вы имели более высокий ранг мастерства, чем указано в таблице. Например, даже Варвар, необученный Мистике (Arcana), может идентифицировать конструкта успешным броском, используя Мистику, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), Ведущий может решить, что Варвар не может Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о конкретных заклинаниях, используемых для создания подобного конструкта, так как это выходит за рамки знаний Варвара. Ведущий решает, требует ли задача определенного ранга мастерства Навыка.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ И СЛ НАВЫКОВ SKILL CHECKS AND SKILL DCS

Когда вы активно используете Навык, часто выполняя одно из его действий, вы можете попробовать совершить проверку Навыка: бросить d20 и добавить свой модификатор Навыка. Чтобы определить этот модификатор, добавьте модификатор ключевой Характеристики этого Навыка, бонус вашего мастерства в этом Навыке и любые другие бонусы и штрафы.

**Модификатор Навыка = модификатор ключевой
Характеристики Навыка + бонус мастерства + другие
бонусы + штрафы**

Когда вы вносите модификатор в свой лист персонажа, вы должны записывать только те числа, которые всегда применяются - обычно только ваш модификатор Характеристики и бонус мастерства на 1-м уровне. На более высоких уровнях вы можете постоянно носить или использовать предметы, которые будут улучшать ваш Навык. В таком случае вы должны будете записать и их тоже.

Ведущий устанавливает СЛ проверки Навыков, используя рекомендации из Главы 10: Ведение Игры. Наиболее важные для запоминания СЛ - это пять простых СЛ Навыков, представленных ниже.

Сложность задачи	Простая СЛ
Не обучены	10
Обучены	15
Эксперт	20
Мастер	30
Легенда	40

Когда кто-то или что-то проверяет ваш Навык, он совершает проверку против вашей СЛ Навыка, которая равна 10 плюс ваш модификатор Навыка. СЛ Навыка работает как любая другая СЛ, чтобы определить эффективность действия Навыка противостоящего существа. См. Страницу 444 в Главе 9 для получения дополнительной информации о модификаторах, бонусах и штрафах.

БРОНЯ И НАВЫКИ ARMOR AND SKILLS

Некоторая броня накладывает штраф на определенные проверки и СЛ Навыков. Если существо носит доспехи, которые накладывают штраф на Навык, этот штраф применяется к проверкам Навыков и СЛ Навыков существа, основанным на Силе и Ловкости, если действие не имеет атрибута «атака». Штрафы от брони подробно приведены на странице 274 в Главе 6: Снаряжение.

СЕКРЕТНЫЕ ПРОВЕРКИ SECRET CHECKS

Иногда вы не будете знать, добились ли вы успеха при проверке Навыка. Если действие имеет атрибут «секрет», Ведущий сам совершает бросок и информирует вас о результате, не раскрывая ни результата броска, ни степени успеха. Ведущий проводит секретные проверки, когда ваши знания о результате неполные, например, когда вы ищете скрытое существо или объект, пытаетесь обмануть кого-то, переводите сложный отрывок древнего текста или вспоминаете какую-то часть утерянных знаний. Таким образом, вы, как игрок, не знаете того, чего не знает ваш персонаж. Это правило используется по умолчанию для действий с секретным броском, но Ведущий может не использовать секретные проверки, если он предпочитает, чтобы некоторые или все броски были публичными.

АКТИВНОСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ И СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ EXPLORATION AND DOWNTIME ACTIVITIES

Некоторые действия Навыков имеют атрибуты «свободное время» или «исследование». Исследовательские активности обычно занимают минуту или более, а свободного времени может занимать день или более. Они обычно не могут быть использованы во время столкновения, хотя Ведущий может обойти это ограничение. Если вы не уверены, есть ли у вас время, чтобы использовать одну из этих активностей, спросите вашего Ведущего.

ДЕЙСТВИЯ ОБЩИХ НАВЫКОВ GENERAL SKILL ACTIONS

Действия Общих Навыков - это действия Навыков, которые можно использовать с несколькими различными Навыками. Когда вы используете действие Общего Навыка, вы можете использовать модификатор из любого Навыка, который перечисляет его как одно из действий Навыка, в зависимости от ситуации.

Действие Общего Навыка	Ранг Мастерства	Страница
Расшифровать Текст (Decipher Writing)	Обучены	234
Получить Доход (Earn Income)	Обучены	236
Опознать Магию (Identify Magic)	Обучены	238
Выучить Заклинание (Learn a Spell)	Обучены	238
Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ♦	Не обучены	238
Поиск Крова и Пищи (Subsist)	Не обучены	240

РАСШИФРОВАТЬ ТЕКСТ DECIPHER WRITING (ОБУЧЕНЫ)

Когда вы сталкиваетесь с особенно древними или запутанными текстами, Ведущий может потребовать, чтобы вы расшифровали написанное, прежде чем вы сможете его понять. Вы должны быть обучены соответствующему Навыку для расшифровки текстов. Мистика обычно используется для расшифровки текста о магии или науке, Окультизм для эзотерических текстов и философии, Религия для священных писаний и Общество для закодированных сообщений или архаичных документов.

РАСШИФРОВАТЬ ТЕКСТ DECIPHER WRITING

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЕ СЕКРЕТ

Вы пытаетесь расшифровать сложный текст или литературу по непонятной вам теме. Обычно это занимает 1 минуту на страницу текста, но может занять больше времени (обычно час на страницу для расшифровки кода и т.п.). Текст должен быть на языке, который вы можете прочитать, хотя Ведущий может позволить вам попытаться Расшифровать Текст (Decipher Writing), написанный на незнакомом языке, используя Навык Общество (Society).

СЛ определяется Ведущим, в зависимости от состояния или сложности документа. Ведущий может попросить вас пройти одну проверку на короткий текст или совершить бросок на каждый раздел большего текста.

Критический успех: Вы понимаете истинный смысл текста;

Успех: Вы понимаете истинный смысл текста. Если это был зашифрованный документ, вы знаете общий смысл, но не уверены в дословном переводе;

Провал: Вы не можете понять текст и получаете штраф -2 к дальнейшим проверкам для его расшифровки;

Критический провал: Вы считаете, что понимаете текст на этой странице, но на самом деле вы неверно поняли его значение.

ПРИМЕРЫ РАСШИФРОВКИ ТЕКСТА

Обучены: Философский трактат начального уровня;

Эксперт: Сложный код, такой как шифр;

Мастер: Код шпиона или заметки к высоконаучным исследованиям;

Легенда: Мистический планарный текст, написанный метафоричным древним небесным (celestial) языком

ТАБЛИЦА 4-1: НАВЫКИ, КЛЮЧЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ДЕЙСТВИЯ

Навык	Ключевая Характеристика	Действия, не требующие обучения	Действия, требующие обучения
Акробатика (Acrobatics)	Ловкость	Балансировать (Balance) ♦ Проскочить (Tumble Through) ♦	Маневрирование в Полете (Maneuver in Flight) ♦ Протиснуться (Squeeze) ^u
Атлетика (Athletics)	Сила	Лазать (Climb) ♦ Открыть Силой (Force Open) ♦ Схватить (Grapple) ♦ Прыжок в Высоту (High Jump) ♦♦ Прыжок в Длину (Long Jump) ♦♦ Толкнуть (Shove) ♦ Плавать (Swim) ♦ Сбить с Ног (Trip) ♦	Обезоружить (Disarm) ♦
Воровство (Thievery)	Ловкость	Спрятать в Рукаве (Palm an Object) ♦	Отключить Устройство (Disable a Device) ♦♦

Навык	Ключевая Характеристика	Действия, не требующие обучения	Действия, требующие обучения
		Украсть (Steal) ♦	Вскрыть Замок (Pick a Lock) ♦♦
Выживание (Survival)	Мудрость	Определить Направление (Sense Direction) ^И Поиск Крова и Пищи (Subsist) ^{С, Б}	Скрыть Следы (Cover Tracks) ^И Выслеживать (Track) ^И
Выступление (Performance)	Харизма	Исполнять (Perform) ♦	Получить Доход (Earn Income) ^{С, Б}
Дипломатия (Diplomacy)	Харизма	Собрать Информацию (Gather Information) ^И Произвести Впечатление (Make an Impression) ^И Просьба (Request) ♦	
Запугивание (Intimidation)	Харизма	Принуждать (Coerce) ^И Деморализовать (Demoralize) ♦	
Знание (Lore)	Интеллект	Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б ♦	Получить Доход (Earn Income) ^{С, Б}
Медицина (Medicine)	Мудрость	Оказание Первой Помощи (Administer First Aid) ♦♦ Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б ♦	Лечить Болезнь (Treat Disease) ^С Вывести Яд (Treat Poison) ♦ Лечить Раны (Treat Wounds) ^И
Мистика (Arcana)	Интеллект	Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б	
Обман (Deception)	Харизма	Отвлечь Внимания (Create a Diversion) ♦ Имитировать (Impersonate) ^И Лгать (Lie)	Ложный Выпад (Feint) ♦
Общество (Society)	Интеллект	Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б ♦ Поиск Крова и Пищи (Subsist) ^{С, Б}	Создать Подделку (Create Forgery) ^С Расшифровать Текст (Decipher Writing) ^{И, Б}
Оккультизм (Occultism)	Интеллект	Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б ♦	Расшифровать Текст (Decipher Writing) ^{И, Б} Опознать Магию (Identify Magic) ^{И, Б} Выучить Заклинание (Learn a Spell) ^{И, Б}
Природа (Nature)	Мудрость	Команда Животному (Command an Animal) ♦ Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б ♦	Опознать Магию (Identify Magic) ^{И, Б} Выучить Заклинание (Learn a Spell) ^{И, Б}
Религия (Religion)	Мудрость	Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б ♦	Расшифровать Текст (Decipher Writing) ^{И, Б} Опознать Магию (Identify Magic) ^{И, Б} Выучить Заклинание (Learn a Spell) ^{И, Б}
Ремесло (Crafting)	Интеллект	Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) ^Б ♦ Починить (Repair) ^И	Изготовить (Craft) ^С Получить Доход (Earn Income) ^{С, Б} Опознать Алхимию (Identify Alchemy) ^И
Скрытность (Stealth)	Ловкость	Скрыть Предмет (Conceal an Object) ♦ Скрыться (Hide) ♦ Красться (Sneak) ♦	

^С Это действие Навыка можно использовать только в свободное время.
^И Это действие умения используется во время исследования.
^Б Это базовое действие Навыка, описание которого можно найти на страницах 234-240, а не в описании конкретных Навыков, для которых оно используется.

ПОЛУЧИТЬ ДОХОД EARN INCOME (ОБУЧЕНЫ)

Вы можете использовать Навык - обычно Ремесло, Знание или Выступление - чтобы зарабатывать деньги в свободное время. Вы должны быть обучены Навыку, чтобы сделать это. Это требует времени, чтобы подготовиться, а ваш заработок зависит от вашего ранга мастерства и того, насколько прибыльное вы сможете найти дело. Поскольку этот процесс требует значительного количества времени и включает отслеживание событий вне приключений, он не будет подходить для каждой кампании.

В некоторых случаях Ведущий может позволить вам использовать другой Навык для получения дохода благодаря специализированной работе. Обычно это академическая работа, например, использование Религии в монастыре для изучения древних текстов, но проповедь в храме все равно попадает под Выступление, а не Религию. Вы также можете использовать физические Навыки, чтобы заработать деньги, например, использовать Акробатику для совершения выступлений в цирке или Воровство, чтобы обчищать карманы. Если вы используете Навык, отличный от Ремесла, Знания или Выступления, СЛ как правило, значительно выше.

ПОЛУЧИТЬ ДОХОД EARN INCOME

ДЕЙСТВИЕ

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Вы используете один из своих Навыков, чтобы заработать деньги в свободное время. Ведущий назначает уровень задачи, представляющий наиболее прибыльную работу из всех доступных. Вы можете искать задачи более низкого уровня, при этом Ведущий определяет, найдёте ли вы их. Иногда вы можете попытаться найти лучшую работу, чем первоначальные предложения, хотя это требует времени и требует использования Навыка Дипломатии для Сбора Информации (Gather Information), проведения исследований или общения.

Когда вы берётесь за работу, Ведущий тайно устанавливает СЛ проверки вашего Навыка. После первого рабочего дня вы бросаете кость для определения своего заработка. Вы получаете сумму дохода, основанную на вашем результате, уровне задания и вашего ранга мастерства в Навыке, как показано в Таблице 4-2: Полученный доход.

Вы можете продолжить работу над заданием в последующие дни без необходимости повторных бросков. За каждый день, проведенный после первого, вы зарабатываете ту же сумму, что и первый день, вплоть до завершения задания. Ведущий определяет, как долго вы можете работать над задачей. Большинство задач длится неделю или две, хотя некоторые могут занять месяцы или даже годы.

Критический успех: Вы поразили всех своей работой. Вы получите заработок, указанный для уровня задачи на единицу выше той, что вы выбирали изначально, и вашего ранга мастерства;

Успех: Вы хорошо поработали. Вы получаете доход, указанный для выбранного вами уровня задачи и вашего ранга мастерства;

Провал: Вы выполняете работу плохо и получаете минимум денег за свое время. Вы получаете доход, указанный в столбце Провала для выбранного вами уровня задачи. Ведущий, скорее всего, сократит время, в течение которого вы можете продолжить выполнение задания;

Критический Провал: Вы ничего не зарабатываете за свою работу и вас немедленно увольняют. Вы не можете продолжить эту задачу. Ваша репутация страдает, что может затруднить вам поиск работы в этом сообществе в будущем.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

При получении дохода вы можете потратить дни свободного времени, чтобы подготовиться к своей задаче, дабы уменьшить СЛ проверки Навыков. Это может включать репетицию выступления, изучение темы и так далее. Ведущий определяет, сколько времени занимает подготовка и насколько изменяется СЛ. Это наиболее полезно, когда вы пытаетесь выполнить задачу более высокого уровня, чем ваш; в противном случае такие задачи имеют повышенный СЛ проверки Навыка!

ЗАВЕРШЕНИЕ ИЛИ ОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

Когда задача, которую вы выполняете, завершилась или вы останавливаетесь в середине ее выполнения, вам обычно нужно найти новую задачу, если вы хотите продолжать зарабатывать. Например, если вы уволились с работы в доках, вам нужно будет найти другое место работы, взамен утраченного, чтобы сохранить ваш заработок. Обычно это занимает 1 или больше дней свободного времени. Однако, вы можете приостановить выполнение работы из-за приключения или события, которые не помешают вам вернуться к работе позже. Ведущий может решить, что вы можете продолжить с того места, где остановились, при условии, что другие не выполнили работу в ваше отсутствие. Либо вы совершите новую проверку, это остается на усмотрение Ведущего. Если у вас был хороший начальный бросок, и вы хотите его сохранить, вы можете это сделать, но если у вас был плохой начальный бросок, вы не можете попытаться совершить новый, сделав паузу, чтобы сделать что-то еще. Если ваши Характеристики изменились за время перерыва - обычно из-за того, что вы получили уровень во время приключений - вы можете попробовать новую проверку.

ТАБЛИЦА 4-2: ПОЛУЧЕННЫЙ ДОХОД

Уровень задачи	Провал	Обучен	Эксперт	Мастер	Легенда
0	1 мм	5 мм	5 мм	5 мм	5 мм
1	2 мм	2 см	2 см	2 см	2 см
2	4 мм	3 см	3 см	3 см	3 см
3	8 см	5 см	5 см	5 см	5 см
4	1 см	7 см	8 см	8 см	8 см
5	2 см	9 см	1 зм	1 зм	1 зм

Уровень задачи	Провал	Обучен	Эксперт	Мастер	Легенда
6	3 см	1 зм, 5 см	2 зм	2 зм	2 зм
7	4 см	2 зм	2 зм, 5 см	2 зм, 5 см	2 зм, 5 см
8	5 см	2 зм, 5 см	3 зм	3 зм	3 зм
9	6 см	3 зм	4 зм	4 зм	4 зм
10	7 см	4 зм	5 зм	6 зм	6 зм
11	8 см	5 зм	6 зм	8 зм	8 зм
12	9 см	6 зм	8 зм	10 зм	10 зм
13	1 зм	7 зм	10 зм	15 зм	15 зм
14	1 зм, 5 см	8 зм	15 зм	20 зм	20 зм
15	2 зм	10 зм	20 зм	28 зм	28 зм
16	2 зм, 5 см	13 зм	25 зм	36 зм	40 зм
17	3 зм	15 зм	30 зм	45 зм	55 зм
18	4 зм	20 зм	45 зм	70 зм	90 зм
19	6 зм	30 зм	60 зм	100 зм	130 зм
20	8 зм	40 зм	75 зм	150 зм	200 зм
20 (критический успех)	—	50 зм	90 зм	175 зм	300 зм

ПРИМЕРЫ ЗАРАБОТКА ДОХОДА

В примерах используется Знание Алкоголя (Alcohol Lore) для работы в таверне или Знание Права (Legal Lore) для работы адвокатом.

Обучены: работа бармена, юридическое консультирование;

Эксперт: помощь в выборе напитков, мелкие дела в суде;

Мастер: управление большой пивоварней, крупные дела в суде;

Легенда: управление международной пивной франшизой, защита интересов на суде в Аду.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ТОВАРОВ НА ПРОДАЖУ (РЕМЕСЛО) CRAFTING GOODS FOR THE MARKET (CRAFTING)

Используя Ремесло, вы можете работать над изготовлением обычных предметов на продажу. Обычно легко найти работу по изготовлению базовых предметов, уровень которых на 1 или 2 ниже уровня вашего поселения (см. Заработок на стр. 504).

Задачи более высокого уровня представляют собой специальные заказы, которые могут потребовать, чтобы вы изготовили конкретный предмет с помощью действия Ремесла в Свободное время и продали его покупателю по полной стоимости. Эти возможности встречаются не так часто и могут иметь особые требования или серьезные последствия, если вы разочаруете известного клиента.

ПРАКТИКА В ТОРГОВЛЕ (ЗНАНИЕ) PRACTICING A TRADE (LORE)

Вы получаете выгоду от вашего Навыка Знание в свободное время, занимаясь продажами. Это наиболее эффективно для таких сфер Знания, как управление делом (business), юриспруденция (law) или мореходство (sailing), где высок спрос на работников. Ведущий может увеличить СЛ или решить, что доступны только низкоуровневые задания, если вы пытаетесь использовать малоприменимое Знание для получения дохода. Вам также могут понадобиться специализированные инструменты для приема на работу. Например, инструменты шахтера, чтобы работать на руднике или торговые весы для покупки и продажи ценностей на рынке.

ВЫСТУПАТЬ НА СЦЕНЕ (ВЫСТУПЛЕНИЕ) STAGING A PERFORMANCE (PERFORMANCE)

Вы можете выступать перед публикой, чтобы заработать. Доступная публика определяет уровень задачи, так как более разборчивую публику сложнее впечатлить, но она и готова больше заплатить за представление. Ведущий определяет уровень доступной публики. Выступление перед людьми на улице это задача 0-го уровня, но выступление перед группой ремесленников с более утончённым вкусом будет задачей 2-го или 3-го уровня. Выступление перед богатыми купцами, аристократами и королями — задачи всё более и более высоких уровней. Степень вашего успеха определяет удалось ли вам тронуть души людей своим представлением и были ли ваши старания вознаграждены овациями или гнилыми фруктами.

ПРИМЕРЫ ЗАРАБОТКА

Следующие примеры демонстрируют какие задачи вы можете выполнять для заработка во время низкоуровневой или высокоуровневой игры.

ХАРСК ДЕЛАЕТ ЧАЙ

Харск - Рейнджер 3-го уровня и Эксперт по сбору и завариванию чая. У него есть навык Знание Чае (Tea Lore) с модификатором +7. В его распоряжении 30 дней свободного времени, и он решает работать в местной престижной чайной. Ведущий решает, что это задача 5-го уровня, если Харск хочет помочь чайному мастеру, или задача 2-го уровня, если он хочет продавать чай. Харск выбирает более сложную задачу, и Ведущий тайно устанавливает СЛ на 20. Харск получает 4 при проверке его Знания Чае в результате 11. Бедный Харск потерпел неудачу! За свои усилия он зарабатывает только 2 см и продолжает работать еще 3 дня, всего заработав 8 см. В этот момент Ведущий предлагает Харску выбор: либо он может закончить неделю с чайным мастером и искать новую работу, либо он может понизить свои амбиции и продолжить работать в чайной. Харск, теперь более осведомлен о своих способностях, и теперь он принимает менее престижную работу. Он переходит на новую работу и пытается провести новую проверку навыка «Знание Чае» (Tea Lore) со СЛ 16. Совершив бросок на 19, он получает результат 26 - критический успех! Он зарабатывает 5 см в день (как успех на задании 3-го уровня). По правилам Ведущий - спрашивает, будет ли Харск работать там до конца своего свободного времени, все 26 дней. Харск соглашается и зарабатывает в этом месяце в общей сложности 138 см (13 зм, 8 см).

ЛЕМ ВЫСТУПАЕТ

Лем - Бард 16-го уровня, Легенда в игре на своей флейте. У него есть навык Выступление с модификатором +31, благодаря его зачарованной флейте. У Лема впереди 30 дней свободного времени, и он задается вопросом, сможет ли он найти что-то лучше, чем выступление перед кучкой напыщенных аристократов. Он действительно находит лучшее предложение — выступление на Небесном Плате, и там возможно даже будет присутствовать богиня-покровительница Лема — Шелин. Это задача 20-го уровня, и Ведущий тайно устанавливает СЛ на 40. Лем получает 11 на броске проверки навыка Выступление, в сумме 42. Успех! Праздник длится неделю, и в конце благодарные небожители дарят Лему потрясающую живую неувядающую алмазную розу, стоимостью 1400 золотых монет (200 зм в день в течение 7 дней). На оставшиеся 23 дня свободного времени Лем принимает задание 14-го уровня — выступление в престижном колледже Бардов для членов королевского двора. Ведущий тайно устанавливает СЛ на 32, и Лем получает критический успех, зарабатывая 28 зм в день, всего 644 зм. За два выступления Лем заработал чуть более 2000 зм за все свободное время, хотя он не уверен, что когда-нибудь продаст эту розу.

ОПОЗНАТЬ МАГИЮ IDENTIFY MAGIC (ОБУЧЕНЫ)

Используя Навык, связанный с соответствующей магической традицией, как описано в «Магических традициях и Навыках» на стр. 238, вы можете попытаться опознать магический предмет, место или текущий эффект. Во многих случаях вы можете использовать Навык, чтобы попытаться определить магическую школу, отличную от вашей, на более высоком СЛ. Ведущий определяет, можете ли вы это сделать, и какой будет СЛ.

ОПОЗНАТЬ МАГИЮ IDENTIFY MAGIC

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЕ СЕКРЕТ

Как только вы обнаружите, что предмет, место или текущий эффект магический, вы можете потратить 10 минут, чтобы попытаться выяснить особенности его магии. Если ваша попытка прервана, вы должны начать все сначала. Ведущий устанавливает СЛ для вашей проверки. Проклятые предметы или эзотерические объекты, знания о которых сокрыты от большинства, обычно имеют более высокие СЛ или их даже может быть невозможно идентифицировать, используя только эту активность. Усиление заклинания не увеличивает СЛ для его идентификации.

Критический успех: Вы изучаете все магические свойства субъекта, в том числе его название (для эффекта), его функции, любые средства его активации (для предмета или места) и проклят ли он.

Успех: Для предмета и места – его функции, и изучаете любые способы их активации. Для постоянного эффекта (например, заклинания с продолжительностью) вы узнаете название эффекта и его свойства. Вы не можете повторить попытку в надежде добиться критического успеха;

Провал: Вы не можете определить магические свойства и не можете повторить попытку в течение 1 дня;

Критический Провал: Вы ошибочно идентифицируете магию как что-то другое, на выбор Ведущего.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ И НАВЫКИ

Каждая магическая традиция имеет соответствующий Навык, как показано в таблице ниже. Вы должны быть обучены Навыку, чтобы использовать его для действий Опознать Магию (Identify Magic) или Выучить Заклинание (Learn a Spell). Что-то не принадлежащее определенной традиции, например, предмет с атрибутом «магический» может быть идентифицирован с помощью любого из этих Навыков.

Магическая Традиция	Соответствующий Навык
Мистическая	Мистика
Сакральная	Религия
Оккультная	Оккультизм
Первобытная	Природа

ВЫУЧИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ LEARN A SPELL (ОБУЧЕНЫ)

Если вы заклинатель, вы можете использовать Навык, соответствующий вашей магической традиции, чтобы выучить новое заклинание этой традиции. Таблица 4-3: Изучение Заклинания указывает стоимость материалов, необходимых для изучения заклинания каждого круга.

ВЫУЧИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ LEARN A SPELL

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЕ

Требования: Вы способны творить заклинания и заклинание, которое вы хотите выучить, находится в списке заклинаний вашей магической традиции

Вы можете получить доступ к новому заклинанию своей традиции от кого-то, кто знает это заклинание, или из магической записи, такой как книга заклинаний или свиток. Если вы можете творить заклинания нескольких традиций, вы можете выучить заклинание любой из этих традиций, но вы должны использовать соответствующий Навык, чтобы сделать это. Например, если бы вы были Жрецом с мультиклассом Барда, вы не могли бы использовать Религию, чтобы добавить оккультное заклинание в свой Репертуар заклинаний Барда.

Чтобы Выучить Заклинание (Learn A Spell), вы должны сделать следующее:

- Потратить 1 час за каждый круг заклинания, в течении которого вы должны находиться в общении с владеющим им или на изучение магической записи заклинания, в случае его наличия;
- Иметь материалы со Стоимостью, указанной в Таблице 4-3;
- Совершить проверку Навыка, соответствующего вашей традиции (СЛ определяет Ведущий, обычная сложность указана в Таблице 4-3) необычные или редкие заклинания имеют более высокую СЛ (стр. 503 для Ведущего).

Если у вас есть книга заклинаний, то действие Выучить Заклинание (Learn A Spell) позволяет добавить заклинание в вашу книгу заклинаний; если вы подготавливаете заклинания из списка, оно добавляется в ваш список заклинаний; если творите заклинания из Репертуара, вы можете выбрать его, когда добавляете или меняете заклинания.

Критический успех: Вы расходуете половину материалов и осваиваете заклинание;

Успех: Вы расходуете материалы и осваиваете заклинание;

Провал: Вы не можете выучить заклинание, но можете повторить попытку после получения уровня. Материалы не израсходованы;

Критический провал: Как при провале, плюс вы тратите половину материалов.

ТАБЛИЦА 4-3: ИЗУЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Круг Заклинания	Стоимость	Обычная СЛ
1-й и заговор	2 зм	15
2-й	6 зм	18
3-й	16 зм	20
4-й	36 зм	23
5-й	70 зм	26
6-й	140 зм	28
7-й	300 зм	31
8-й	650 зм	34
9-й	1500 зм	36
10-й	7000 зм	41

ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ RECALL KNOWLEDGE (НЕ ОБУЧЕНЫ)

Чтобы вспомнить полезные знания по теме, вы можете попытаться Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Вы можете знать основную информацию о чем-то и без проверки, но действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) требует, чтобы вы остановились и подумали, чтобы вы могли сконцентрироваться и вспомнить более конкретные факты и сопоставить их. Возможно, вам даже придется потратить время на исследование. Например, чтобы использовать Медицину для выяснения причины смерти, вам может потребоваться провести медицинскую экспертизу, прежде чем пытаться Вспомнить Информацию (Recall Knowledge).

ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ RECALL KNOWLEDGE ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ СЕКРЕТ

Вы совершаете проверку Навыка, чтобы попытаться вспомнить некоторую информацию относительно определённой темы, связанной с этим Навыком. Ведущий определяет СЛ для таких проверок и какие конкретно Навыки применяются.

Критический успех: Вы точно вспоминаете информацию и получаете дополнительную информацию или контекст;

Успех: Вы точно вспоминаете информацию или получаете полезную подсказку о вашей текущей ситуации;

Критический Провал: Вы вспоминаете неверную информацию или получаете ошибочную или вводящую в заблуждение подсказку.

Следующие Навыки могут быть использованы, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) по перечисленным темам. В некоторых случаях вы можете получить разрешение Ведущего на использование другого, но связанного Навыка, обычно против более высокой СЛ, чем обычно. Некоторые темы могут появляться в нескольких списках, но Навыки могут давать разную информацию. Например, Мистика может рассказать вам о магической защите голема, тогда как Ремесло может рассказать вам о его устойчивости к физическим атакам.

- **Мистика:** Мистические теории, магические традиции, существа мистической значимости и мистические Планы;
- **Ремесло:** Алхимические реакции и существа, стоимость предметов, инженерное искусство, необычные материалы и конструкты;
- **Знание:** Темы области подкатегории Знания;
- **Медицина:** Болезни, яды, раны и криминалистика;
- **Природа:** Окружающая среда, флора, география, погода, существа естественного происхождения и первобытные Планы;
- **Оккультизм:** Древние тайны, непонятная философия, существа оккультной значимости и оккультные Планы.
- **Религия:** Божественные посланники, сакральные Планы, богословие, неясные мифы и существа религиозной значимости;
- **Общество:** Местная история, ключевые личности, правовые институты, структура общества и культуры наций.

Ведущий может разрешить проверки для того, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), используя другие Навыки. Например, вы можете оценить мастерство акробата с помощью Акробатики. Если вы используете физический Навык (как в этом примере), Ведущий, скорее всего, попросит вас использовать показатель умственных Характеристики – обычно Интеллект - вместо обычного модификатора Характеристики физических Навыков.

ПРИМЕРЫ ВОСПОМИНАНИЯ ИНФОРМАЦИИ

В данном примере используются Общество или Религия.

Не обучены: Имя правителя, ключевого дворянина или основного божества;

Обучены: Линия преемственности для знатного рода, главные доктрины основного божества;

Эксперт: Генеалогия младших дворянских домов, учения древнего священника;

Мастер: Иерархия дворцовой аристократии джинов, главные межпланарные храмы божества;

Легенда: Существование давно потерянного благородного наследника, тайные религиозные доктрины.

ПОИСК КРОВА И ПИЩИ SUBSIST (НЕ ОБУЧЕНЫ)

Если вам необходимы пища и кров, вы можете использовать активность свободного времени - Поиски Крова и Пищи (Subsist). Обычно для этого используется навык Общество, если вы находитесь в поселении или Выживание, если вы в дикой местности.

ПОИСК КРОВА И ПИЩИ SUBSIST

ДЕЙСТВИЕ

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Вы пытаетесь обеспечить пищу и кров для себя и, возможно, для других, обеспечив им достойный уровень жизни, как описано на стр. 294. Ведущий определяет СЛ в зависимости от характера места, где вы пытаетесь прокормиться. Вам может потребоваться минимальный ранг мастерства Навыка, чтобы Искать Кров и Пищу (Subsist) в особенно непривычных условиях. В отличие от большинства активностей свободного времени, вы можете попытаться Найти Кров и Пищу (Subsist) после 8 или меньше часов исследования, но со штрафом -5.

Критический успех: Вы либо обеспечиваете себя и одно дополнительное существо пригодным жильем и едой, либо улучшаете качество своей еды и жилья, обеспечивая себе комфортную жизнь;

Успех: Вы находите достаточно еды и жилье с базовой защитой от стихий, чтобы обеспечить себя пригодным жильем и едой;

Провал: Вы подвергаетесь воздействию стихий и не получаете достаточно пищи, вы становитесь утомлены (fatigued) до тех пор, пока не найдёте кров и достаточное количество пищи;

Критический Провал: Вы привлекаете неприятности, едите то, что не должны, или иным образом ухудшаете свое положение. Вы получаете ситуативный штраф -2 к проверкам Поиска Крова и Пищи (Subsist) в течение 1 недели. Вы совсем не смогли найти еду; если у вас нет запаса, вы рискуете умереть от голода или жажды, если продолжите терпеть неудачи.

ПРИМЕРЫ ПОИСКА КРОВА И ПИЩИ

Не обучены: Густой лес со спокойной погодой или большой город с обильными ресурсами;

Обучены: Типичный склон холма или деревня;

Эксперт: Типичные горы или островная деревня;

Мастер: Типичная пустыня или осажденный город;

Легенда: Бесплодная пустошь или город нежити

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ SKILL DESCRIPTIONS

Следующие записи описывают Навыки в игре. Заголовок для каждой записи содержит название Навыка и ключевую Характеристику этого Навыка в скобках. За кратким описанием Навыка следует список действий, которые вы можете использовать, если вы не обучены этому Навыку, и затем действия, которые вы можете выполнить, если вы обучены Навыку. Для некоторых действий перечисляются примеры задач для каждого ранга мастерства, чтобы дать вам лучшее представление о том, что вы можете выполнить по мере повышения

вашего уровня в Навыках. Поскольку действия Навыка не являются исчерпывающими, могут быть случаи, когда Ведущий попросит вас выполнить проверку Навыка без использования какого-либо из перечисленных действий, или моменты, когда Ведущий попросит вас сделать бросок, используя модификатор другой Характеристики.

Большинство Навыков включают описание результата успеха и провала, а также эффекты критических успехов или критических провалов. Если описание критических эффектов отсутствует, считайте эти результаты за просто успех или провал.

АКРОБАТИКА (ЛОВ) ACROBATICS (DEX)

Акробатика показывает вашу способность выполнять задачи, требующие координации и грации. Когда вы используете базовое действие Вываться (Escape) (стр. 470), вы можете использовать свой модификатор Акробатики вместо модификатора безоружной атаки.

БАЛАНСИРОВАТЬ BALANCE ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Требования: Вы находитесь в квадрате с узкой поверхностью, неровной поверхностью или другим аналогичным элементом

Вы перемещаетесь по узкой поверхности или по неровной поверхности, пытаясь пройти проверку Акробатики против СЛ Балансирования (Balance). Вы застигнуты врасплох (flat-footed) пока находитесь на узкой или неровной поверхности.

Критический успех: Вы двигаетесь со своей Скоростью;

Успех: Вы двигаетесь со своей Скоростью, считая поверхность пересеченной местностью (difficult terrain) (каждые 5 футов стоят 10 футов движения);

Провал: Вы должны оставаться на месте, чтобы сохранить равновесие (тратить впустую действие), иначе вы упадете. Если вы упадете, ваш ход закончится;

Критический провал: Вы падаете, и ваш ход заканчивается.

ПРИМЕРЫ БАЛАНСИРОВАНИЯ

Не обучены: Спутанные корни, неровные булыжники;

Обучены: Деревянный брус;

Эксперт: Склон, рыхлый гравий;

Мастер: Канат, гладкая поверхность льда;

Легенда: Лезвие бритвы, куски пола летают в воздухе

ПРОСКОЧИТЬ TUMBLE THROUGH ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Вы можете Бежать (Stride) со своей Скоростью. Во время этого действия, вы можете попытаться пройти через пространство одного противника. Совершите проверку Акробатики против СЛ Рефлексов противника, как только вы пытаетесь пройти через его пространство. Вы так же можете Проскочить (Tumble Through) во время Лазанья (Climb), Полёта (Fly) или Плавания (Swim) или другого действия вместо Бег (Stride), соответствующего окружающей среде.

Успех: Вы двигаете через пространство противника, считая его клетки пересеченной местностью (difficult terrain) (каждые 5 футов стоят 10 футов движения). Если вам не хватает Скорости, чтобы пройти весь путь через пространство, вы получаете тот же эффект, что и при провале;

Провал: Ваше движение заканчивается, и вы провоцируете реакции, как если бы вы вышли из квадрата, в котором начали движение.

ДЕЙСТВИЯ АКРОБАТИКИ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ ACROBATICS TRAINED ACTIONS

МАНЕВРИРОВАТЬ В ПОЛЁТЕ MANEUVER IN FLIGHT ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Требования: У вас есть Скорость Полёта

Вы пробуете совершить сложный маневр во время полета. Совершите проверку Акробатики. Ведущий определяет, какие маневры возможны, но они редко позволяют вам двигаться дальше, чем ваша Скорость Полета.

Успех: Вы добились успеха в маневре;

Провал: Ваш маневр не удался. Ведущий выбирает, либо вы просто не можете двигаться, либо произойдет какой-то другой вредный эффект. Последствия должны соответствовать предпринимаемому маневру (например, вы сбиваетесь с курса, если пытаетесь лететь против сильного ветра);

Критический провал: Как провал, но последствия будут страшнее.

ПРИМЕРЫ МАНЕВРИРОВАНИЯ В ПОЛЁТЕ

Обучены: Резкий взлет или снижение;

Эксперт: Лететь против ветра, парить в воздухе;

Мастер: Лететь в обратном направлении;

Легенда: Лететь сквозь сильный штормовой ветер

ПРОТИСНУТЬСЯ SQUEEZE

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ ДВИЖЕНИЕ

Вы изгибаетесь, пытаетесь протиснуться через маленькое отверстие или щель, в которые вы едва можете пролезть. Это действие предназначено для исключительно маленьких проходов; многие труднопроходимые места уже представляют собой пересеченную местность (difficult terrain) (стр. 475), по которой вы можете перемещаться быстрее и без проверки.

Критический успех: Вы протискиваетесь в тесном пространстве на 10 футов, за 1 минуту;

Успех: Вы протискиваетесь на 5 футов, за 1 минуту;

Критический провал: Вы застряли в тесном пространстве. Застряв, вы можете потратить 1 минуту, пытаясь выполнить еще одну проверку Акробатики с той же СЛ. Любой результат этой проверки, кроме критического провала, приведет к тому, что вы освободитесь.

ПРИМЕРЫ ПРОТИСКИВАНИЯ

Обучены: Пространство, куда едва проходят ваши плечи;

Мастер: Пространство, куда едва проходит ваша голова

АТЛЕТИКА (СИЛ) ATHLETICS (STR)

Атлетика позволяет выполнять действия, требующие физических усилий. Когда вы используете базовое действие Вывраться (Escape) (стр. 470), вы можете использовать свой модификатор Атлетики вместо модификатора безоружной атаки.

ЛАЗАТЬ CLIMB ➔

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Условия: У вас свободны обе руки

Вы двигаетесь вверх, вниз или по наклонной поверхности. Если это не просто, вы должны пройти проверку Атлетики. Ведущий определяет СЛ на основе характера наклона и прочих обстоятельств. Вы застигнуты врасплох (flat-footed), если у вас нет Скорости Лазания.

Критический успех: Вы двигаетесь вверх, вдоль или безопасно спускаетесь по склону на 5 футов плюс 5 футов за каждые 20 футов вашей наземной Скорости (всего 10 футов для большинства игроков);

Успех: Вы перемещаетесь вверх, поперек или безопасно спускаетесь по склону на 5 футов за каждые 20 футов вашей наземной Скорости (всего 5 футов для большинства игроков, минимум 5 футов, если ваша Скорость ниже 20 футов);

Критический провал: Вы упали. Если вы начали карабкаться с твердой земли, вы падаете и становитесь «распластаны» (prone).

ПРИМЕРЫ ЛАЗАНИЯ

Не обучены: Лестница, крутой склон, дерево с низкими ветвями;

Обучены: Такелаж, канат, обычное дерево;

Эксперт: Стена с небольшими выступами или выемками для рук и ног;

Мастер: Потолок с небольшими выступами или выемками для рук и ног, скальная стена;

Легенда: Гладкая поверхность

ТАБЛИЦА 4-4: РАССТОЯНИЕ ЛАЗАНИЯ И ПЛАВАНИЯ

В этой таблице приведены краткие сведения о том, как далеко вы можете продвинуться с действием Лазать (Climb) или Плыть (Swim).

Скорость	Расстояние Лазания		Расстояние Плавания	
	Успех	Критический Успех	Успех	Критический Успех
5-15 футов	5	5	5	10
20-35 футов	5	10	10	15
40-55 футов	10	15	15	20
60-65 футов	15	20	20	25

ОТКРЫТЬ СИЛОЙ FORCE OPEN ➔

ДЕЙСТВИЕ

АТАКА

Используя свое тело, рычаг или какой-либо другой инструмент, вы пытаетесь силой открыть дверь, окно, контейнер или тяжелые ворота. При достаточно высоком результате вы можете даже пробить стену. Когда вы пытаетесь силой открыть что-либо без лома, вы получаете штраф предмета -2 к проверке Атлетики, чтобы Открыть Силой (Force Open).

Критический успех: Вы открываете дверь, окно, контейнер или ворота, не повреждая их в процессе;

Успех: Вы открываете дверь, окно, контейнер или ворота, которые при этом выходят из строя. Если объекты достаточно крепкие, они могут получить урон, но не сломаться;

Критический Провал: Ваша попытка клинит дверь, окно, контейнер или ворота, накладывая ситуативный штраф -2 к последующим попыткам Открыть Силой (Force Open).

ПРИМЕРЫ ОТКРЫТИЯ СИЛОЙ

Не обучены: Текстиль, хрупкое стекло;

Обучены: Лед, крепкое стекло;

Эксперт: Хлипкая деревянная дверь, деревянные подъемные ворота;

Мастер: Крепкая деревянная дверь, металлические ворота, металлические прутья;

Легенда: Каменная или металлическая дверь

СХВАТИТЬ GRAPPLE ➡

ДЕЙСТВИЕ

АТАКА

Условия: Хотя бы одна из ваших рук свободна или ваша цель уже схвачена (grappled) или стеснена (restrained). Ваша цель должна быть не более чем на один размер больше вас

Вы пытаетесь схватить объект или существо свободной рукой. Совершите проверку Атлетики против СЛ Стойкости цели. Вы также можете совершить повторную проверку, чтобы продолжить удерживать объект или существо, которое вы уже схватили.

Критический успех: Ваша цель стеснена (restrained) до конца вашего следующего хода, если вы не двинетесь или она не совершит попытку Вырваться (Escapes) (стр. 470);

Успех: Ваша цель схвачена (grabbed) до конца вашего следующего хода, если вы не двинетесь или ваш оппонент не совершит попытку Вырваться (Escapes);

Провал: Вам не удалось схватить вашу цель. Если ваша цель уже была схвачена (grabbed) или стеснена (restrained), то эти состояния снимаются;

Критический провал: Если ваша цель уже была схвачена (grabbed) или стеснена (restrained), она вырывается на свободу. Она может либо схватить вас, как если бы ей удалось использовать действие Схватить (Grapple) против вас, либо силой повалить вас на землю сделав распластанным (prone).

ПРЫЖОК В ВЫСОТУ HIGH JUMP ➡➡

ДЕЙСТВИЕ

Вы Разбегаетесь (Stride), затем совершаете Прыжок (Leap) в высоту и проходите проверку Атлетики со СЛ 30, чтобы увеличить высоту прыжка. Если разбег будет менее 10 футов, вы автоматически провалите эту проверку. Эта СЛ может быть изменена на усмотрение Ведущего, в зависимости от обстоятельств.

Критический успех: Увеличьте максимальное вертикальное расстояние на 8 футов или увеличьте максимальное вертикальное расстояние на 5 футов и максимальное горизонтальное расстояние на 10 футов;

Успех: Увеличьте максимальное вертикальное расстояние на 5 футов;

Провал: Вы совершаете обычный Прыжок (Leap);

Критический провал: Вы не Прыгаете (Leap), а вместо этого падаете и становитесь «распластаны» (prone).

ПРЫЖОК LEAP

Базовое действие Прыжок (Leap) используется для Прыжков в Высоту (High Jump) и Прыжков в Длину (Long Jump). Прыжок (Leap) позволяет сделать осторожный, короткий прыжок. Вы можете Прыгнуть (Leap) на 10 футов по горизонтали, если ваша Скорость составляет не менее 15 футов, или на 15 футов по горизонтали, если ваша Скорость не менее 30 футов. Вы приземляетесь в месте, где заканчивается ваш прыжок (это означает, что вы, как правило, можете перепрыгнуть 5-футовый промежуток, если ваша Скорость составляет от 15 до 30 футов, или 10-футовый промежуток, если ваша Скорость составляет 30 футов или более). Если вы совершите вертикальный Прыжок (Leap), вы можете переместиться на 3 фута по вертикали и 5 футов по горизонтали на возвышенную поверхность.

ПРЫЖОК В ДЛИНУ LONG JUMP ➡➡

ДЕЙСТВИЕ

Вы Разбегаетесь (Stride), затем совершаете Прыжок (Leap) в длину и проходите проверку Атлетики, чтобы увеличить расстояние прыжка. СЛ проверки Атлетики равна общему расстоянию в футах, которое вы пытаетесь преодолеть во время своего Прыжка (Leap) (так, например, вам нужно преуспеть в проверке СЛ 20, чтобы Прыгнуть (Leap) на 20 футов). Вы не можете Прыгнуть (Leap) дальше, чем ваша Скорость.

Если Разбег (Stride) будет менее 10 футов или вы попытаетесь прыгнуть в другом направлении, не в направлении разбега, вы автоматически проваливаете проверку. Эта СЛ может быть изменена на усмотрение Ведущего, в зависимости от обстоятельств.

Успех: Увеличьте максимальное горизонтальное расстояние, на которое вы Прыгаете (Leap) до желаемого расстояния;

Провал: Вы совершаете обычный Прыжок (Leap);

Критический провал: Вы совершаете обычный Прыжок (Leap), но затем падаете и становитесь «распластаны» (prone).

ТОЛКНУТЬ SHOVE ➡

ДЕЙСТВИЕ

АТАКА

Условия: Хотя бы одна из ваших рук свободна. Ваша цель должна быть не более чем на один размер больше вас

Вы отталкиваете от себя существо. Совершите проверку Атлетики против СЛ Стойкости цели.

Критический успех: Вы отталкиваете цель на расстояние до 10 футов от вас. После этого вы можете Бежать (Stride), но на то же расстояние и в том же направлении;

Успех: Вы отталкиваете цель на расстоянии до 5 футов от вас. После этого вы можете Бежать (Stride), но на то же расстояние и в том же направлении;

Критический провал: Вы теряете равновесие, падаете и становитесь «распластаны» (prone).

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Действие Толкнуть (Shove) может заставить существо двигаться. Когда эффект вынуждает вас двигаться, или если вы начинаете падать, расстояние, на которое вы перемещаетесь, определяется эффектом который вас переместил, а не вашей Скоростью. Поскольку вы не совершаете действий, чтобы переместиться, это не вызывает реакций, вызванных действиями с атрибутом «движение».

ПЛАТЬ SWIM ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Вы передвигаетесь через воду. В спокойной воде вы добиваетесь успеха, не делая проверок. Если вам нужно дышать и вы погружены в воду, вы должны задерживать дыхание каждый раунд. Если вы не можете задержать дыхание, вы начинаете тонуть (как описано на стр. 478). Если вода, в которой вы плаваете неспокойна или иным образом опасна, вам может потребоваться совершить проверку Атлетики чтобы Плыть (Swim). Если вы завершили свой ход в воде и не смогли выполнить действие Плыть (Swim) в этом раунде, вы опускаетесь на 10 футов или движетесь по течению, как определит Ведущий. Однако, если последним действием в этот ход вы вошли в воду, то в этот ход вы не тонете и не движетесь по течению.

Критический успех: Вы передвигаетесь в воде на 10 футов плюс 5 футов за каждые 20 футов вашей наземной Скорости (всего 15 футов для большинства игроков);

Успех: Вы передвигаетесь в воде на 5 футов плюс 5 футов за каждые 20 футов вашей наземной Скорости (всего 10 футов для большинства игроков);

Критический провал: Вы не добиваетесь успеха, и если вы задерживали дыхание, то тратите запас воздуха на 1 раунд.

ПРИМЕРЫ ПЛАВАНИЯ

Не обучены: Озеро или другая стоячая вода;

Обучены: Проточная вода, например, река;

Эксперт: Река с бурным течением;

Мастер: Шторм в море;

Легенда: Водоворот, водопад

СБИТЬ С НОГ TRIP ➡

ДЕЙСТВИЕ

АТАКА

Условия: Хотя бы одна из ваших рук свободна. Ваша цель должна быть не более чем на один размер больше

Вы пытаетесь сбить противника с ног. Совершите проверку Атлетики против СЛ Рефлексов цели.

Критический успех: Цель падает и становится «распластанной» (prone), а также получает 1d6 дробящего урона;

Успех: Цель падает и становится «распластанной» (prone);

Критический провал: Вы теряете равновесие, падаете и становитесь «распластаны» (prone).

ПАДЕНИЕ

Когда вы падаете с высоты более чем 5 футов, вы получаете дробящий урон, равный половине высоты с которой упали. Если вы получили урон от падения, то вы также получаете состояние «распластан» (prone). Кроме того, если вы упадете в воду, снег или другую относительно мягкую субстанцию, то при расчете урона вы можете уменьшить высоту падения на 20 футов. Данное уменьшение не может быть больше глубины (поэтому при падении в воду глубиной 10 футов вы можете уменьшить расстояние только на 10 футов). В качестве реакции вы можете Ухватиться за Край (Grab an Edge) (стр.472), чтобы уменьшить или вообще не получить урон от некоторых падений. Более подробные правила об уроне от падения приведены на стр.463.

ДЕЙСТВИЯ АТЛЕТИКИ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ ATHLETICS TRAINED ACTION

ОБЕЗОРУЖИТЬ DISARM ➡

ДЕЙСТВИЕ

АТАКА

Условия: Хотя бы одна из ваших рук свободна. Ваша цель должна быть не более чем на один Размер больше вас

Вы пытаетесь выбить что-то из рук цели. Совершите проверку Атлетики против СЛ Рефлексов цели.

Критический успех: Вы выбиваете предмет из рук цели. Он падает на землю в пространстве целевого существа;

Успех: Вы ослабляете хватку существа, держащего предмет. До начала хода этого существа попытки Обезоружить (Disarm) цель получают ситуативный бонус +2, и цель получает ситуативный штраф -2 к атакам этим предметом или другим проверкам, требующих уверенно держать предмет;

Критический провал: Вы теряете равновесие становясь «застигнутым врасплох» (flat-footed) до начала вашего следующего хода.

ВОРОВСТВО (ЛОВ) THIEVERY (DEX)

Вы обучены определенному набору навыков, предпочитаемых ворами и негодяями.

СПРЯТАТЬ В РУКАВЕ PALM AN OBJECT ➡

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Чтобы незаметно взять в руки маленький, не прикрепленный предмет, вам нужно совершить одну проверку Воровства против СЛ Восприятия всех существ, которые в настоящее время наблюдают за вами. Вы берете объект вне зависимости от того, успешно ли вы скрываете это или нет. Обычно вы можете «Спрятать в Рукаве» (Palm an Object) только объекты незначительной Нагрузки, хотя Ведущий может это изменить.

Успех: Существо не замечает, что вы берёте предмет;

Провал: Существо замечает, что вы берёте предмет, и Ведущий определяет реакцию этого существа.

УКРАСТЬ STEAL ➡

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Вы пытаетесь украсть маленький предмет у другого существа, не будучи замеченным. Как правило, вы можете Украсть (Steal) только предметы незначительной Нагрузки и автоматически потерпите неудачу, если существо, у которого находится предмет, находится в бою или настороже.

Совершите проверку Воровства, чтобы определить, успешно ли вы Украли (Steal) объект. Обычно СЛ для Кражи (Steal) - это СЛ Восприятия существа, носящего объект. Это предполагает, что предмет на существе, но не пристально охраняется (как мешочек с монетами на поясе, или предмет внутри такого мешочка). Если объект находится в кармане или аналогично защищён, вы получаете штраф -5 к проверке Воровства. Ведущий может увеличить СЛ вашей проверки, если природа объекта затрудняет его кражу (например, как очень маленький предмет в большом мешке или лист пергамента, смешанный с другими документами).

Вам также может потребоваться сравнить результаты проверки Воровства со СЛ Восприятия наблюдателей, кроме человека, носящего объект. Ведущий может изменить СЛ Восприятия этих наблюдателей, если они отвлечены.

Успех: Вы крадете предмет не потревожив владельца, или наблюдатель не видит, что вы берете или пытаетесь взять предмет;

Провал: Владелец предмета замечает вашу попытку, прежде чем вы сможете взять предмет, или наблюдатель видит, что вы берете или пытаетесь взять предмет. Ведущий определяет реакцию любого существа, которое замечает вашу кражу.

ДЕЙСТВИЯ ВОРОВСТВА, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ THIEVERY TRAINED ACTION

ОТКЛЮЧИТЬ УСТРОЙСТВО DISABLE A DEVICE ➡➡

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Условия: Некоторые устройства требуют использования воровских инструментов (стр. 291) для их отключения

Это действие позволяет отключить ловушку или другое сложное устройство. Зачастую устройство требует многочисленных успехов перед тем, как вы сможете полностью его отключить, в зависимости от его конструкции и сложности. Воровские инструменты полезны, а иногда даже необходимы для отключения устройства, как определит Ведущий, и иногда устройству требуется более высокий ранг мастерства в Воровстве для его отключения.

Ваш результат проверки Воровства определяет ваш успех.

Критический успех: Вы отключили устройство или добились двух успехов в отключении сложного устройства. Вы не оставляете следов отключения и можете перезапустить устройство позже, если это возможно;

Успех: Вы отключили устройство или добились одного успеха в отключении сложного устройства;

Критический провал: Вы активируете устройство.

ВСКРЫТЬ ЗАМОК PICK A LOCK ➡➡

ДЕЙСТВИЯ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Условия: У вас должны быть воровские инструменты (стр. 291)

Открытие замка без ключа очень похоже на Отключение устройства, но СЛ проверки определяется сложностью и конструкцией замка, который вы пытаетесь вскрыть (замки и их СЛ находятся на стр. 290). Замки более высокого качества могут потребовать многократных успехов, чтобы открыть их, так как в противном случае даже неквалифицированный грабитель мог легко взломать замок, пытаясь совершить проверку, пока он не выбросит 20. Если вам не хватает подходящих инструментов, Ведущий может позволить вам использовать импровизированные отмычки, которые рассматриваются как некачественные инструменты, в зависимости от особенностей замка.

Критический успех: Вы открываете замок или добиваетесь двух успехов в открытии сложного замка. Вы не оставляете следов своего вмешательства;

Успех: Вы открываете замок или добиваетесь двух успехов в открытии сложного замка;

Критический провал: Вы ломаете свои инструменты. Для их ремонта необходимо использовать Ремесло, чтобы «Починить» (Repair) их, или заменить их сменными отмычками (стоимостью 3 см или 3 зм для воровских инструментов лазутчика).

ВЫЖИВАНИЕ (МДР) SURVIVAL (WIS)

Вы можете жить в дикой местности, добывать пищу и строить укрытия, а Обучившись вы узнаете секреты выслеживания и сокрытия своих следов. Даже если вы Не обучены, вы все равно можете использовать Выживание для Поиска Крова и Пищи (Subsist) (стр. 240).

- **Поиск Крова и Пищи (Subsist)** в дикой местности через охоту или собирательство и создания укрытия.

ОПРЕДЕЛИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ SENSE DIRECTION

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ СЕКРЕТ

Используя звезды, положение солнца, особенности географии или флоры или поведение фауны, вы можете ориентироваться в дикой природе. Как правило, вы пытаетесь выполнить проверку Выживание только один раз в день, но некоторые местности или изменения могут потребовать более частых проверок.

Ведущий определяет СЛ и сколько времени занимает эта активность (обычно около минуты). В более необычных локациях или в тех, с которыми вы не знакомы, может потребоваться, чтобы вы имели минимальный ранг мастерства, чтобы «Определить Направление» (Sense Direction). Без компаса вы получаете штраф предмета -2 к проверкам, чтобы «Определить Направление» (Sense Direction).

Критический успех: Вы прекрасно понимаете, где находитесь. Если вы находитесь в среде с основными направлениями (например, сторонами света), вы точно знаете их положение;

Успех: Вы находите достаточно ориентиров, чтобы не потеряться. Если вы находитесь в среде с основными направлениями, вы примерно понимаете их положение.

ПРИМЕРЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ НАПРАВЛЕНИЯ

Не обучены: Определить основные направления с помощью солнца;

Обучены: Найти заросший путь в лесу;

Эксперт: Ориентироваться в лабиринте живой изгороди;

Мастер: Ориентироваться в запутанном лабиринте или пустыне относительно без ориентиров;

Легенда: Ориентироваться в постоянно меняющемся мире снов

ДЕЙСТВИЯ ВЫЖИВАНИЯ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ SURVIVAL TRAINED ACTION

СКРЫТЬ СЛЕДЫ COVER TRACKS

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЕ ДВИЖЕНИЕ

Вы скрываете свои следы, уменьшая скорость своего путешествия до половины, используя правила на стр. 479. Вам не нужно совершать проверку Выживания, чтобы скрыть свои следы, но любой, кто отслеживает вас, должен преуспеть в своей проверке Выживания против вашей СЛ Выживания, если она выше, обычной СЛ для Выслеживания.

В некоторых случаях вы можете скрывать следы в столкновении. В этом случае «Скрыть Следы» (Cover Tracks) это одно действие и оно не имеет атрибута «исследование».

ВЫСЛЕЖИВАТЬ TRACK

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЕ ДВИЖЕНИЕ

Вы идёте по следам, уменьшая скорость своего путешествия до половины, используя правила на стр. 479. После успешной проверки на Выслеживание, вы можете продолжать следовать по следам с половиной вашей Скорости, не предпринимая дополнительных проверок в течение 1 часа. В некоторых случаях вы можете «Выслеживать» (Track) в столкновении. В этом случае «Выслеживание» (Track) тратит одно действие и оно не имеет атрибута «исследование», но в этом случае вам придётся совершать проверки чаще, так как вы находитесь в напряжённой ситуации. Ведущий определяет как часто вам нужно совершать проверки.

Вы совершаете проверку Выживания, когда начинаете «Выслеживать» (Track), один раз в час или в любой момент когда какие-то аспекты следа сильно меняются вы должны продолжить «Выслеживать» (Track). Ведущий определяет СЛ для таких проверок, в зависимости от свежести следа, погоды и типа грунта.

Успех: Вы нашли след или продолжаете идти по следу;

Провал: Вы теряете след, но можете попытаться снова после 1- часовой задержки;

Критическая Провал: Вы теряете след и не можете повторить попытку в течение 24 часов.

ПРИМЕРЫ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ

Не обучены: След большой армии, идущей по дороге;

Обучены: Относительно свежие следы неистовствующего медведя на равнинах;

Эксперт: Следы локвой пантеры, проследовавшей через джунгли, следы после дождя;

Мастер: Следы под свежеснеженным снегом; следы мыши или меньшего существа; следы, оставленные на поверхностях, обычно не хранящих отпечатки, такие как голые камни;

Легенда: Старые следы на песке ветреной пустыни; следы после сильной метели или урагана

ВЫСТУПЛЕНИЕ (ХАР) PERFORMANCE (СНА)

Вы отлично овладели определённой формой представления и можете развлекать ей толпу или зарабатывать себе на жизнь.

БАЗОВАЯ КОМПЕТЕНТНОСТЬ BASIC COMPETENCE

Некоторые выступления требуют от вас не только быть харизматичным, но и обладать некоторыми другими умениями, и если вы не соответствуете требованиям художественной формы или аудитории, Ведущий может наложить штраф, основанный на значении соответствующей характеристики. Например, если вы танцуете и у вас отрицательный модификатор Ловкости, вы можете получить штраф к своей попытке танцевать. Точно так же, если вы говорите речь и имеете отрицательный модификатор Интеллекта, вам, возможно, придется надеяться, что ваша харизма сможет преодолеть штрафы из-за ваших интеллектуальных недостатков - или попросить кого-нибудь помочь написать вашу речь!

АТТРИБУТЫ ВЫСТУПЛЕНИЯ PERFORMANCE TRAITS

Когда вы используете действие, которое использует навык Выступление, оно получает один или несколько атрибутов, соответствующих типу выступления. Ведущий может изменить их в зависимости от обстоятельств, но наиболее распространенные атрибуты, применяемые к выступлению, перечислены ниже.

Выступление	Дополнительные Атрибуты
Пьесы или комедийные представления	звук, язык и зрение
Танец	движение и зрение
Игра на инструменте	звук и манипуляция
Песня или речь	звук и язык

ВЫСТУПИТЬ PERFORM ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Когда вы делаете короткое представление - одну песню, быстрый танец или несколько шуток - вы используете действие Выступить. Это действие наиболее полезно, когда вы хотите доказать свою одарённость или быстро произвести на кого-то впечатление. Выступление редко оказывает влияние само по себе, но оно может повлиять на СЛ последующих проверок Дипломатии против наблюдателей - или даже изменить их отношение - если Ведущий сочтет это допустимым.

Критический успех: Ваше выступление впечатляет наблюдателей, и они, вероятно, поделятся историями о ваших способностях;

Успех: Вы хорошо себя проявляете и наблюдатели оценивают ваше выступление;

Провал: Ваше выступление терпит крах;

Критическая провал: Вы демонстрируете только свою некомпетентность.

ПРИМЕРЫ ВЫСТУПЛЕНИЯ

Не обучены: Аудитория простолюдинов;

Обучены: Аудитория ремесленников;

Эксперт: Аудитория торговцев и мелких дворян;

Мастер: Аудитория высшего дворянства;

Легенда: Аудитория крупных королевских особ или существ с иных Планов

ДЕЙСТВИЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ PERFORMANCE TRAINED ACTION

Вы должны быть обучены Выступлению чтобы использовать его для Получения дохода (Earn Income) (стр. 234).

- Получить Доход (Earn Income), поставив представление.

ДИПЛОМАТИЯ (ХАР) DIPLOMACY (CHA)

Вы влияете на других через переговоры и лесть.

СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ GATHER INFORMATION

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ СЕКРЕТ

Вы можете исследовать местные рынки, таверны и места собраний, пытаясь узнать о конкретном человеке или теме. Ведущий определяет СЛ проверки и количество времени, которое требуется (обычно 2 часа, но иногда больше), а также любую выгоду, которую вы можете получить, потратив деньги на взятки, выпивку или подарки.

Успех: Вы собираете информацию о человеке или теме. Ведущий определяет, что конкретно вы узнаете;

Критический провал: Вы собрали неверную информацию о человеке или теме.

ПРИМЕРЫ СБОРА ИНФОРМАЦИИ

Не обучены: Главная новость в городе;

Обучены: Распространенный слух;

Эксперт: Неясный слух, плохо хранимый секрет;

Мастер: Хорошо хранимый секрет;

Легенда: Информация, известная только малому числу избранных или сверхъестественным созданиям

ПРОИЗВЕСТИ ВПЕЧАТЛЕНИЕ MAKE AN IMPRESSION

ДЕЙСТВИЕ

ЗВУК **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ИССЛЕДОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЯЗЫК**

Потратив хотя бы 1 минуту на разговоры, в процессе которых вы рассказываете собеседнику истории, льстите и другими способами демонстрируете свою доброжелательность, вы стремитесь произвести на кого-то хорошее впечатление, чтобы сделать его временно более дружелюбным по отношению к вам. В конце разговора совершите проверку Дипломатии против СЛ Воли одной цели, модифицированной любыми обстоятельствами, которые Ведущий сочтет целесообразными. Хорошие впечатления (или плохие впечатления от критического провала) сохраняются только для текущего социального взаимодействия, если Ведущий не посчитает иначе.

Критический успех: Отношение цели к вам улучшается на два шага;

Успех: Отношение цели к вам улучшается на один шаг;

Критический провал: Отношение цели к вам ухудшается на один шаг.

ИЗМЕНЕНИЕ ОТНОШЕНИЯ

Ваше влияние на персонажей ведущего измеряется набором установок, отражающих то, как они воспринимают вашего персонажа. Это только краткое изложение отношения существа. Ведущий предоставит дополнительный нюанс, основанный на истории и убеждениях персонажей, с которыми вы взаимодействуете, и их отношение может измениться в соответствии с историей.

- **Хочет помочь (helpful):** Готов помочь вам и с удовольствием ответит на ваши просьбы;
- **Дружелюбен (friendly):** Хорошо к вам относится, но не обязательно захочет помочь вам;
- **Равнодушен (indifferent):** Безразличен к вам и вашим действиям. (Большинство персонажей ведущего изначально равнодушны);
- **Недружелюбен (unfriendly):** Недолгоблудит вас и не желает вам помогать;
- **Враждебен (hostile):** Активно действует против вас и может напасть на вас только из-за неприязни.

Никто не может изменить отношение персонажа игрока с помощью этих навыков. Вы можете взаимодействовать с персонажами игрока в ролевой игре и даже использовать результаты «Дипломатии», если игрок хочет получить механическое представление о том, насколько убедительным или обаятельным является персонаж, но игроки принимают окончательные решения о том, как реагируют их персонажи.

ПРОСЬБА REQUEST ➡

ДЕЙСТВИЕ

ЗВУК **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЯЗЫК**

Вы можете обратиться с просьбой к существу, которое дружелюбно (friendly) по отношению к вам или хочет помочь (helpful) вам. Вы должны сформулировать запрос в терминах, которые цель примет, учитывая её текущее отношение к вам. Ведущий устанавливает СЛ в зависимости от сложности просьбы. Некоторые просьбы сомнительны или невозможны, и даже желающий помочь персонаж ведущего никогда не согласится выполнить их.

Критический успех: Цель соглашается на вашу просьбу без оговорок;

Успех: Цель соглашается с вашим запросом, но может потребовать добавления или изменений условий просьбы;

Критическая провал: Мало того, что цель отклоняет просьбу, но и её отношение к вам ухудшается на один шаг из-за необдуманной просьбы.

ЗАПУГИВАНИЕ (ХАР) INTIMIDATION (СНА)

Вы подчиняете других своей воле, используя угрозы.

ПРИНУЖДАТЬ COERCE

ДЕЙСТВИЕ

ЗВУК **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЭМОЦИЯ** **ИССЛЕДОВАНИЕ** **ЯЗЫК** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Угрозами, прямыми или завуалированными, вы пытаетесь заставить существо делать удобное вам. Вы должны провести не менее 1 минуты в разговоре с существом, которое вы можете видеть и которое может видеть или ощущать вас. В конце разговора совершите проверку Запугивания против СЛ Воли одной цели, модифицированной любыми обстоятельствами, которые Ведущий сочтет целесообразными. Отношения, упомянутые в приведенных ниже эффектах, обобщены в сноске «Изменение Отношения» на стр. 246 и полностью описаны в Приложении Состояния, начиная со стр. 618.

Критический успех: Цель дает вам информацию, которую вы ищете, или соглашается следовать вашим указаниям, если они никаким образом не повредят ей. Цель подчиняется определенный период времени, на усмотрение Ведущего, но не более одного дня, после чего цель становится недружелюбной (unfriendly) (если она уже не была таковой, то враждебной (hostile)). Однако цель слишком напугана, чтобы отомстить - по крайней мере, в краткосрочной перспективе;

Успех: Как критический успех, но как только цель становится недружелюбной (unfriendly), она может решить действовать против вас - например, сообщив о вас властям или помогая вашим врагам;

Провал: Цель не делает то, что вы говорите, и если она не была уже недружелюбна или враждебна, она становится недружелюбной (unfriendly);

Критический провал: Цель отказывается подчиниться, становится враждебной (hostile), если она уже не была таковой, и не может быть Принуждена (Coerce) вами в течение как минимум 1 недели.

ДЕМОРАЛИЗОВАТЬ DEMORALIZE ➡

ДЕЙСТВИЕ

ЗВУК **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЭМОЦИЯ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **СТРАХ**

Внезапным криком, своевременной насмешкой или остроумным ответом вы можете поколебать решимость врага. Выберите существо в пределах 30 футов от вас, о котором вы знаете. Совершите проверку Запугивания против СЛ Воли этой цели. Если цель не понимает язык, на котором вы говорите, вы не говорите на каком-либо языке или вас не слышат, то вы получаете

ситуативный штраф -4 к проверке. Независимо от вашего результата, цель временно невосприимчива к вашим попыткам Деморализовать (Demoralize) ее в течение 10 минут.

Критический успех: Цель напугана (frightened) 2;

Успех: Цель напугана (frightened) 1.

ЗНАНИЕ (ИНТ) LORE (INT)

У вас есть специализированная информация по узкой теме. Знание имеет много подкатегорий. У вас могут быть Армейские Знания (Military Lore), Знание Мореходства (Sailing Lore), Знания о Вампирах (Vampire Lore), или любая другая подобная подкатегория Навыка. Каждая подкатегория считается своим собственным Навыком, поэтому применение повышения Навыка к Знаниям Планов (Planar Lore), например, не увеличит ваше мастерство в Знаниях Мореходства (Sailing Lore).

ОБЫЧНЫЕ ПОДКАТЕГОРИИ ЗНАНИЙ

Вы можете изучить любой навык Знания, на который ваш Ведущий дает вам разрешение. Следующий список охватывает широкий спектр общих тем знаний, подходящих для большинства кампаний. Происхождение часто дает вам знание из этого списка.

- Академические Знания (Academia Lore)
- Бухгалтерские Знания (Accounting Lore)
- Архитектурные Знания (Architecture Lore)
- Знание Искусств (Art Lore)
- Знания о Цирке (Circus Lore)
- Инженерные Знания (Engineering Lore)
- Знание Земледелия (Farming Lore)
- Знание Рыболовства (Fishing Lore)
- Знание Прорицания (Fortune-Telling Lore)
- Знание Азартных Игр (Games Lore)
- Знание Генеалогии (Genealogy Lore)
- Знания Гладиаторов (Gladiatorial Lore)
- Знания Гильдии (Guild Lore)
- Знание Геральдики (Heraldry Lore)
- Знание Травничества (Herbalism Lore)
- Охотничьи Знания (Hunting Lore)
- Знание Ручного Труда (Labor Lore)
- Знание Права (Legal Lore)
- Библиотечные Знания (Library Lore)
- Знания о конкретном божестве (Знания об Абадаре, Знания о Иомедэй и т.д.)
- Знания о конкретном существе или узкой категории существ (Знания о Демонах (Demon Lore), Знания о Вампирах (Vampire Lore) и т.д.)
- Знания о конкретном Пlane, не являющимся Материальным Планом (Material Plane) или другим Планом, в котором происходит большая часть событий кампании (Знания о Бездне (Abyss Lore), Знания об Астральном Пlane (Astral Plane Lore) и т.д.)
- Знания о конкретном поселении (Знания об Авессаломе, Знания о Магнимаре, и т.д.)
- Знания о конкретном типе местности (Знание Гор (Mountain Lore), Знание Рек (River Lore) и т.д.)
- Знания об одном типе еды или питья (Знание Алкоголя (Alcohol Lore), Знание Выпечки (Baking Lore), Знания Мясника (Butchering Lore), Знание Чая (Tea Lore) и т.д.)
- Знание Коммерции (Mercantile Lore)
- Акушерские Знания (Midwifery Lore)
- Знание Мельничного Дела (Milling Lore)
- Шахтерские Знания (Mining Lore)
- Знание Мореходства (Sailing Lore)
- Знание Разведки (Scouting Lore)
- Знание Каллиграфии (Scribing Lore)
- Знание Содержания Животных (Stabling Lore)
- Знание Дубления Кож (Tanning Lore)
- Театральные Знания (Theater Lore)
- Знания Преступного Мира (Underworld Lore)
- Знание Ведения Войны (Warfare Lore)

Вы получаете определенную подкатегорию навыка Знания из своего Происхождения. Ведущий определяет, какие другие подкатегории он позволят использовать в качестве навыков Знания, хотя эти категории всегда менее обширны, чем любые другие Навыки, которые позволяют вам Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), и они никогда не смогут полностью или в большинстве случаев занять место другого Навыка в ситуациях, когда вам нужно Вспомнить Информацию (Recall Knowledge).

Например, Знание Магии (Magic Lore) не позволит вам вспомнить ту же широту знаний, что и Мистика, Знания Авантюриста (Adventuring Lore) не выдаст вам всю информацию, необходимую искателю приключений, а Знание Планов (Planar Lore) не будет достаточно для получения всей информации, распространяемой через различные навыки и подкатегории, такие как Знания о Небесах (Heaven Lore).

Если у вас есть несколько подкатегорий Знаний, которые могут быть применены к проверке или могут совпадать с другим Навыком в данных обстоятельствах, вы можете использовать Навык с лучшим модификатором или тот, который вы предпочитаете использовать.

Даже если вы Не Обучены в Знание вы можете Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) (стр. 238).

- **Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)** по теме подкатегории Знаний.

ДЕЙСТВИЯ ЗНАНИЯ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ LORE TRAINED ACTION

Вы должны быть Обучены навыку Знание, чтобы использовать его для Получения Дохода (Earn Income) (стр. 236).

- **Получить Доход (Earn Income)**, используя свои знания для практики торговли.

МЕДИЦИНА (MDP) MEDICINE (WIS)

Вы можете залатать раны и помочь людям оправиться от болезней и ядов. Даже если вы Не Обучены Медицине, вы можете Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) (стр. 238).

- **Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)** о болезнях, травмах, ядах и других недугах. Вы можете использовать это для проведения судебно-медицинских экспертиз, если вы потратите 10 минут (или больше, как определено Ведущим) на осмотр ран. Это наиболее полезно при определении, как тело было ранено или убито.

ОКАЗАТЬ ПЕРВУЮ ПОМОЩЬ ADMINISTER FIRST AID ➡

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Условия: Вы носите или уже держите набор целителя (стр. 290)

Вы оказываете первую помощь соседнему существу, которое умирает или истекает кровью. Если существо «при смерти» (dying) или истекает кровью (bleeding), перед тем как совершить проверку Навыка, выберите недуг, который вы пытаетесь лечить. Вы можете «Оказать Первую Помощь» снова, чтобы попытаться устранить другой эффект.

• **Стабилизация:** Совершите проверку Медицины на существе находящемся «при смерти» с 0 Пунктами Здоровья. СЛ равняется 5 + СЛ броска восстановления этого существа (обычно 15 + его значение «при смерти»);

• **Остановка кровотечения:** Совершите проверку Медицины на существе, которое получает продолжительный (persistent) урон от кровотечения (стр. 452), что дает ему возможность сделать еще одну фиксированную (flat) проверку, чтобы устранить продолжительный урон. СЛ обычно является СЛ эффекта, вызвавшего кровотечение.

Успех: Если вы пытаетесь стабилизировать, существо перестаёт быть «при смерти» (но остается без сознания). Если вы пытаетесь остановить кровотечение, существо должно пройти фиксированную проверку, чтобы остановить кровотечение;

Критический провал: Если вы пытались стабилизировать существо, его степень состояния «при смерти» увеличивается на 1. Если вы пытались остановить кровотечение, существо немедленно получает количество урона, равное его продолжительному урону от кровотечения.

ДЕЙСТВИЯ МЕДИЦИНЫ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ MEDICINE TRAINED ACTION

ЛЕЧИТЬ БОЛЕЗНЬ TREAT DISEASE

ДЕЙСТВИЕ

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ МАНИПУЛЯЦИЯ

Условия: Вы носите или уже держите набор целителя (стр. 290)

Вы проводите как минимум 8 часов, ухаживая за больным существом. Совершите проверку Медицины против СЛ болезни. После того, как вы попытаетесь «Лечить Болезнь» (Treat Disease) существа, вы не сможете повторить попытку до следующего спасброска этого существа против болезни.

Критический успех: Вы даете существу ситуативный бонус +4 к его следующему спасброску против болезни;

Успех: Вы даете существу ситуативный бонус +2 к его следующему спасброску против болезни;

Критический провал: Ваши усилия приводят к тому, что существо получает ситуативный штраф -2 к его следующему спасброску против болезни.

ВЫВЕСТИ ЯД TREAT POISON ➡

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Условия: Вы носите или уже держите набор целителя (стр. 290)

Вы лечите пациента, чтобы предотвратить распространение яда. Совершите проверку Медицины против СЛ яда. После того, как вы попытались «Вывести Яд» (Treat Poison) из существа, вы не можете повторить попытку, до следующего спасброска этого существа против яда.

Критический успех: Вы даете существу ситуативный бонус +4 к его следующему спасброску против яда;

Успех: Вы даете существу ситуативный бонус +2 к его следующему спасброску против яда;

Критическая провал: Ваши усилия приводят к тому, что существо получает ситуативный штраф -2 к его следующему спасброску против яда.

ЛЕЧИТЬ РАНЫ TREAT WOUNDS

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ ИЩЕЛЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ

Условия: Вы носите или уже держите набор целителя (стр. 290)

Вы тратите 10 минут на лечение одного раненого живого существа (можете использовать на себя, если пожелаете). В этом случае цель временно невосприимчива к действию «Лечения Ран» (Treat Wounds) в течение 1 часа, но этот интервал складывается со временем, потраченным на лечение (таким образом, пациента можно лечить один раз в час, а не один раз в 70 минут).

СЛ проверки Медицины обычно равна 15, хотя Ведущий может скорректировать ее в зависимости от обстоятельств, например лечение пациента на улице в шторм или лечение магически проклятых ран. Если вы Эксперт в Медицине, вместо этого вы можете

совершить проверку со СЛ 20, чтобы увеличить количество восстанавливаемых пунктов здоровья на 10; если вы Мастер, вместо этого вы можете совершить проверку со СЛ 30, чтобы увеличить количество восстанавливаемых пунктов здоровья на 30; и если вы Легенда, вы можете совершить проверку со СЛ 40, чтобы увеличить количество восстанавливаемых пунктов здоровья на 50. Урон, нанесенный при критическом провале, остается прежним.

При успешной проверке, вы можете продолжить лечить цель, чтобы получить дополнительное восстановление ПЗ. Если вы лечите цель в течение 1 часа, удвойте количество восстанавливаемых ПЗ, от «Лечения Ран» (Treat Wounds).

Результат вашей проверки Медицины определяет, сколько ПЗ восстанавливает цель.

Критический Успех: Цель восстанавливает 4d8 Пунктов Здоровья и перестаёт быть «раненой» (wounded);

Успех: Цель восстанавливает 2d8 Пунктов Здоровья и перестаёт быть «раненой» (wounded);

Критический провал: Цель получает 1d8 урона.

МИСТИКА (ИНТ) ARCANA (INT)

Мистика показывает, как много вы знаете о магии и волшебных существах. Даже если вы Не обучены, вы можете Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) (стр. 238) используя Мистику.

- **Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)** о мистических теориях; магических традициях; существах мистического происхождения (например, драконах и чудовищах); о стихийных, Астральном и Теневом Планах.

ДЕЙСТВИЯ МИСТИКИ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ ARCANA TRAINED ACTION

Вы должны быть обучены навыку Мистика, чтобы использовать его для следующих базовых действий Навыка (стр. 234).

- **Расшифровать текст (Decipher Writing)** о мистических теориях;
- **Опознать Магию (Identify Magic)**, в частности мистической магии;
- **Выучить Заклинание (Learn a Spell)** из мистической традиции.

ПОЗАИМСТВОВАТЬ МИСТИЧЕСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ BORROW AN ARCANESPELL ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Если вы мистический заклинатель, который подготавливает заклинания из книги заклинаний, вы можете попытаться подготовить заклинание из чужой книги заклинаний. Ведущий устанавливает СЛ для проверки, основываясь на круге и редкости заклинания; это обычно немного проще, чем Выучить Заклинание (Learn a Spell).

Успех: Вы подготавливаете позаимствованное заклинание как часть вашей обычной подготовки заклинаний;

Провал: Вы не можете подготовить заклинание, но ячейка заклинания остается для вас доступной, чтобы подготовить другое заклинание. Вы не можете больше пытаться подготовить это заклинание до следующей подготовки заклинаний.

ОБМАН (ХАР) DECEPTION (CHA)

Вы можете обманывать и вводить других в заблуждение, используя маскировку, ложь и другие уловки.

ОТВЛЕЧЬ ВНИМАНИЕ CREATE A DIVERSION ➡

ДЕЙСТВИЕ

МЕНТАЛЬНЫЙ

С помощью жеста, трюка или слов вы можете обмануть существо, сконцентрировав его внимание на чем-нибудь другом. Если вы используете жест или трюк, это действие приобретает атрибут «манипуляция». Если вы используете отвлекающие слова, это приобретает атрибуты «звук» и «язык».

Совершите проверку Обмана и сравните ее с СЛ Восприятия существ, чье внимание вы пытаетесь отвлечь. Независимо от того, добились ли вы успеха или нет, существа, которых вы пытались отвлечь, получают ситуативный бонус +4 к СЛ Восприятия против ваших попыток отвлечь его в течение 1 минуты.

Успех: Вы становитесь скрыты (hidden) для каждого существа, чья СЛ Восприятия меньше или равна вашему результату (Состояние скрыт (hidden) позволяет вам Красться (Sneak), как описано на стр. 252.) Это длится до конца вашего хода, или до тех пор, пока вы не сделаете что-либо, кроме действия Шаг (Step), или действия Красться (Sneak) или Скрыться (Hide) навыка Скрытность (Stealth) (стр. 251 и 252). Если вы Ударите (Strike) существо, оно считается застигнутым врасплох (flat-footed) против этой атаки, и вы станете заметны (observed). Если вы делаете что-то еще, вы становитесь замечены (observed) как только начинаете действовать, если только Ведущий не решит иначе;

Провал: Вы не отвлекаете внимание любых существ, чья СЛ Восприятия превышает ваш результат, и эти существа знают, что вы пытались обмануть их.

ИМИТИРОВАТЬ IMPERSONATE

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ СЕКРЕТ

Вы создаете маскировку, чтобы выдавать себя за кого-то или что-то, кем вы не являетесь. Подготовка убедительной маскировки занимает 10 минут и требует набора для маскировки (disguise kit) (см. стр. 290), но более простая и быстрая маскировка так же может выполнить эту задачу, если вы не пытаетесь имитировать конкретного человека, с позволения Ведущего.

В большинстве случаев у существ есть шанс обнаружить ваш обман только в том случае, если они используют действие Поиск (Seek), чтобы выполнить проверку Восприятия (Perception) против вашей СЛ Обмана. Если вы пытаетесь напрямую взаимодействовать с кем-либо, пока замаскированы, Ведущий совершает за вас секретную проверку Обмана против СЛ

Восприятия этого существа. Если вы замаскированы под конкретного человека, Ведущий может дать существам, с которыми вы взаимодействуете, ситуативный бонус, основанный на том, насколько хорошо они знают персону, которую вы имитируете, или Ведущий может совершить секретную проверку Обмана, даже если вы не пытаетесь ни с кем напрямую взаимодействовать.

Успех: Вы обманываете существо, заставляя его думать, что вы человек, под которого вы замаскированы. Возможно, вам придется совершить новую проверку, если ваше поведение изменится;

Провал: Существо может сказать, что вы не тот, за кого себя выдаёте;

Критическая провал: Существо может сказать, что вы не тот, за кого вы себя выдаёте, и оно узнает вас, если знает вас без маскировки.

ЛГАТЬ ЛІЕ

ДЕЙСТВИЕ

ЗВУК **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ЯЗЫК** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **СЕКРЕТ**

Вы пытаетесь солгать кому-то. Это занимает как минимум 1 раунд или дольше, если ложь особо запутанная. Вы совершаете одну проверку Обмана и сравниваете ее с СЛ Восприятия каждого существа, которое вы пытаетесь обмануть. Ведущий может дать им ситуативный бонус, основанный на обстоятельствах и характере лжи. Намного сложнее заставить существо верить в маловероятную ложь, чем в простую и более правдоподобную ложь, а некоторая ложь настолько невероятна, что невозможно заставить кого-либо поверить в неё.

По усмотрению Ведущего, если существо изначально поверило вашей лжи, оно может позже совершить проверку Восприятия с целью Определения Мотива (Sense Motive) против вашей СЛ Обмана, чтобы понять, что это ложь. Обычно это происходит, если существо обнаруживает достаточно доказательств, чтобы начать сомневаться в ваших словах.

Успех: Цель верит в вашу ложь;

Провал: Цель не верит в вашу ложь и получает ситуативный бонус +4 против ваших попыток лжи в течение всего вашего разговора. Цель также с большей вероятностью будет с подозрением относиться к вам в будущем.

ДЕЙСТВИЯ ОБМАНА, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ DECEPTION TRAINED ACTION

ЛОЖНЫЙ ВЫПАД FEINT ➡

ДЕЙСТВИЕ

МЕНТАЛЬНЫЙ

Условия: Противник находится в досягаемости вашего оружия ближнего боя для проведения Ложного Выпада

Вводя противника в заблуждение, вы оставляете его неподготовленным к вашей настоящей атаке. Совершите проверку Обмана против СЛ Восприятия противника.

Критический успех: Вы полностью обходите защиту противника. Цель застигнута врасплох (flat-footed) против ваших атак ближнего боя, до конца вашего следующего хода;

Успех: Ваш враг одурочен, но только на мгновение. Цель застигнута врасплох (flat-footed) для следующей вашей атаки ближнего боя до конца вашего хода;

Критический провал: Ваш выпад имеет неприятные последствия. Вы застигнуты врасплох (flat-footed) для атак ближнего боя цели Ложного Выпада (Feint) до конца вашего следующего хода.

ОБЩЕСТВО (ИНТ) SOCIETY (INT)

Вы понимаете людей и системы, благодаря которым цивилизация существует, вы знаете исторические события, которые делают общества такими, каковы они сегодня. Кроме того, вы можете использовать эти знания для навигации сложной географической, социальной и экономической деятельности поселений. Даже если вы не обучены Навыку Общество, вы можете использовать его для следующих базовых действий навыка (стр. 234).

- **Вспомнить информацию (Recall Knowledge)** о местной истории, важных личностях, правовых институтах, структуре общества и культурах гуманоидных существ. Ведущий может позволить использовать Общества на других существ, которые являются основными элементами общества в вашем регионе, например, к драконьему дворянству в царстве людей, которым правят драконы;
- **Поиск Крова и Пищи (Subsist)** в поселении, находя укрытие, выискивая или выпрашивая пищу.

ДЕЙСТВИЯ ОБЩЕСТВА, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ SOCIETY TRAINED ACTION

Вы должны быть обучены Навыку Общество, чтобы иметь возможность Расшифровать Текст (Decipher Writing) (стр. 234).

- **Расшифровать Текст (Decipher Writing)**, являющийся закодированным сообщением, незаконченный текст или текст, написанный в архаичной форме, или, в некоторых случаях, текст на языке, который вы не знаете.

СОЗДАТЬ ПОДДЕЛКУ CREATE FORGERY

ДЕЙСТВИЕ

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ **СЕКРЕТ**

Вы создаете поддельный документ, обычно в течение дня или недели. Вы должны иметь надлежащий письменный материал для создания подделки. Когда вы создаете подделку, Ведущий бросает секретную проверку навыка Общества СЛ 20. В случае успеха, подделка будет достаточно хорошего качества, чтобы пассивные наблюдатели не могли заметить подлога. Это могут сделать только те, кто внимательно изучает документ и целенаправленно совершат проверку Восприятия (Perception) или Общества (Society) против вашей СЛ Общества.

Если почерк в документа не должен принадлежать кому-то конкретному, вам нужно только раз увидеть подобный документ раньше, и вы получаете бонус обстоятельств +4 к вашей проверке и вашему СЛ (Ведущий определяет бонус). Чтобы подделать почерк конкретного человека, вам нужен образец почерка этого человека.

Если ваш результат проверки был ниже 20, подделка имеет некоторые явные признаки фальсификации, поэтому Ведущий сравнивает ваш результат с СЛ Восприятия или СЛ Общества, в зависимости от того, что выше, каждого пассивного наблюдателя используя результаты успеха или провала ниже. После того, как Ведущий совершит за вас проверку навыка для данного документа, её результат будет использоваться против СЛ всех пассивных наблюдателей, независимо от того, сколько существ смотрят на этот документ.

Наблюдатель, который изначально был одурачен при беглом взгляде на документ, по-прежнему может тщательно изучить документ с целью выявить подделку, используя различные методы и методы анализа, чтобы глянуть глубже поверхностных элементов, которые вы успешно подделали с помощью своей первоначальной проверки. В этом случае наблюдатель может попытаться совершить проверку Восприятия или Общества против вашей СЛ Общества (при успехе, он знает, что ваш документ является подделкой).

Успех: Наблюдатель не обнаруживает подделку;

Провал: Наблюдатель знает, что ваш документ является подделкой.

ОККУЛЬТИЗМ (INT) OCCULTISM (INT)

Вы знаете многое о древних философиях, эзотерических знаниях, странных ритуалах и сверхъестественных существах. Даже если вы Не Обучены Оккультизму, вы можете попытаться Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) (стр. 238).

Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о древних тайнах; непонятных философиях; существах оккультного значения (таких как аберрации, духи и слизи (oozes)); Планах Позитивной Энергии, Негативной Энергии, Теневом, Астральном и Эфирном.

ДЕЙСТВИЯ ОККУЛЬТИЗМА, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ OCCULTISM TRAINED ACTION

Вы должны быть обучены Оккультизму, чтобы использовать его для следующих базовых действий Навыка (стр. 234).

- **Расшифровать Текст (Decipher Writing)** на оккультные темы, включая сложные метафизические системы, синкретические принципы, смутные философские трактаты и бессвязные бредни;
- **Опознать Магию (Identify Magic)**, в частности оккультной магии;
- **Выучить Заклинание (Learn A Spell)** оккультной традиции.

ПРИРОДА (MDP) NATURE (WIS)

Вы знаете многое о мире природы, а также приручаете и дрессируете животных и волшебных зверей. Даже если вы Не Обучены Природе, вы можете попытаться Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) (стр. 238).

- **Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)** о фауне, флоре, географии, погоде, окружающей среде, существах естественного происхождения (таких как животные, чудовища, феи и растения), Первом Мире, Материальном Plane и стихийных Планах.

УПРАВЛЕНИЕ ЖИВОТНЫМИ

Подача команд животному не всегда проходит гладко. Животное - независимое существо с ограниченным интеллектом. Большинство животных понимают только самые простые инструкции, поэтому вы можете дать указание своему животному переместиться на определенную клетку, но не продиктовать конкретный путь к нему или дать ему команду атаковать определенное существо, но не делать его атаку не смертельной. Ведущий решает как конкретно будет действовать ваше животное.

Животное выполняет то, что вы приказали, как только может, обычно в качестве первого действия в следующий ход. Если вы успешно дали несколько команд, Животное делает то, что сказали по порядку. Оно забывает все команды помимо тех, что оно может выполнить в свой ход. Если несколько человек командуют одним и тем же животным, Ведущий определяет, как животное реагирует. Ведущий также может повысить СЛ, если кто-то уже пытался дать «Команду Животному» (Command An Animal) в этом раунде.

КОМАНДА ЖИВОТНОМУ COMMAND AN ANIMAL ➡

ДЕЙСТВИЕ

ЗВУК КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы подаете команду животному. Совершаете проверку Природы против СЛ Воли животного. Ведущий может скорректировать СЛ, если животное относится к вам хорошо, вы предлагаете задачи, к которому оно было предрасположено, или предлагаете ему угощение.

Вы автоматически проваливаете проверку, если животное враждебно или недружелюбно к вам относится. Если животное готово помочь вам, увеличьте степень успеха на один шаг. Вам будет легче дать «Команду Животному» (Command An Animal), если у вас есть такая черта, как Езда Верхом (стр. 266).

Большинство животных уже знают такие базовые действия как, Прыгнуть (Leap), Поиск (Seek), Лежать (Drop Prone), Встать (Stand), Бег (Stride) и Удар (Strike). Если животное знает активности, например Галоп у лошади, вы можете дать «Команду Животному» выполнить эту активность, но вы должны потратить столько действий на управление животным, сколько требует эта активность. Вы так же можете потратить несколько действий, чтобы дать «Команду Животному» (Command An Animal) выполнить несколько действий на свой следующий ход; например, вы можете потратить 3 действия, чтобы дать «Команду Животному» (Command An Animal) три раза Бежать (Stride) или два раза Бежать (Stride) и затем Ударить (Strike).

Успех: Животное делает то, что вы приказываете в свой следующий ход;

Провал: Животное колеблется или сопротивляется и ничего не делает;

Критический провал: Животное неправильно вас понимает, и оно предпринимает другие действия, определяемые Ведущим.

ДЕЙСТВИЯ ПРИРОДЫ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ NATURE TRAINED ACTION

Вы должны быть обучены Природе, чтобы использовать её для следующих базовых действий навыка (стр. 234).

- **Опознать Магию (Identify Magic)**, в частности первобытную магию;
- **Выучить заклинание (Learn A Spell)** первобытной традиции.

РЕЛИГИЯ (МАР) RELIGION (WIS)

Тайны божеств, догмы, верования и царства божественных существ, как возвышенных, так и зловещих, открыты для вас. Вы также понимаете, как работает магия, хотя ваше обучение придает религиозный уклон этому знанию. Даже если вы Не Обучены в Религии, вы можете Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) (стр. 238).

- **Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)** о божественных посланниках, тонкостях богословия, неясных мифах о вере и существах религиозного значения (таких как небожители, демоны и нежить), о Внешней Сфере, а также Планах Позитивной и Негативной Энергии.

ДЕЙСТВИЯ РЕЛИГИИ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ RELIGION TRAINED ACTION

Вы должны быть обучены Религии, чтобы использовать её для следующих базовых действий навыка (стр. 234).

- **Расшифровать текст (Decipher Writing)** религиозного характера, включая аллегории, проповеди и притчи;
- **Опознать Магию (Identify Magic)**, в частности сакральной магии;
- **Выучить Заклинание (Learn A Spell)** сакральной традиции.

РЕМЕСЛО (ИНТ) CRAFTING (INT)

Вы можете использовать этот Навык для создания и починки предметов. Даже если вы Не Обучены, вы можете попытаться Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) (стр. 238).

- **Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)** об алхимических реакциях, стоимости предметов, инженерных разработках, необычных материалов и алхимических или механических существах. Ведущий определяет, к каким существам это относится, но обычно этот список включает в себя конструкторы.

ПОЧИНИТЬ REPAIR

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ

Условия: У вас есть ремонтный набор (repair kit) (стр. 291)

Вы тратите 10 минут, пытаетесь починить поврежденный предмет, поместив предмет на устойчивую поверхность и используя ремонтный набор двумя руками. Ведущий устанавливает СЛ, но обычно эта та же СЛ, которая устанавливается для создания предмета, при помощи действия Изготовить (Craft). Вы не можете восстановить разрушенный предмет.

Критический успех: Вы восстанавливаете 10 Пунктов Здоровья предмета, а также дополнительно 10 ПЗ за каждый ваш ранг мастерства в Ремесле (всего 20 ПЗ, если вы Обучены, 30 ПЗ, если вы Эксперт, 40 ПЗ если вы Мастер, или 50 ПЗ, если вы Легенда);

Успех: Вы восстанавливаете 5 ПЗ предмета, а также дополнительно 5 за каждый ваш ранг мастерства в Ремесле (всего 10 ПЗ, если вы Обучены, 15 ПЗ - Эксперт, 20 ПЗ - Мастер, или 25 ПЗ, если вы Легенда);

Критический провал: Вы наносите 2d6 урона предмету. Твердость (Hardness) предмета учитывается для этого урона.

ДЕЙСТВИЯ РЕМЕСЛА, ТРЕБУЮЩИЕ ОБУЧЕНИЯ CRAFTING TRAINED ACTION

Вы должны быть обучены Ремеслу, чтобы использовать активность Получить Доход (Earn Income) (стр. 236).

- **Получить Доход (Earn Income)** создавая товары на продажу.

ИЗГОТОВИТЬ CRAFT

ДЕЙСТВИЕ

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ МАНИПУЛЯЦИЯ

Вы можете изготовить изделие из сырья. Для создания алхимических составов вам понадобится Черта Навыка «Алхимическое Ремесло» (Alchemical Crafting), Черта Навыка «Магическое Ремесло» (Magical Crafting) для создания магических предметов и Черта «Изготовление Капканов» (Snare Crafting) для создания капканов и силков.

Для создания предмета вы должны соответствовать следующим требованиям:

- Предмет должен быть вашего уровня или ниже. Предмет, который не имеет уровня, считается предметом 0-го уровня. Если предмет 9-го уровня или выше - вы должны быть Мастером в Ремесле, если предмет 16-го уровня или выше - вы должны быть Легендой;
- У вас есть формула предмета; Смотрите «Получение Формул» ниже для большей информации;
- У вас есть лаборатория алхимика для изготовления алхимических составов;
- У вас есть подходящий набор инструментов и, в большинстве случаев, мастерская. Например, вам нужен доступ к кузнице, чтобы выковать щит;

ПРИМЕР ИЗГОТОВЛЕНИЯ

Эзрен - Волшебник 5-го уровня и Эксперт в Ремесле. Его модификатор Ремесла (Crafting) равен +13 и он обладает чертой Магическое Ремесло (Magical Crafting). Имея две недели свободного времени, он решает создать *руну мощи (striking rune)*, предмет 4-го уровня.

Ведущий тайно назначает СЛ 19. Цена предмета составляет 65 зм, поэтому Эзрен готовит 32 зм, 5 см на покупку сырья. У него на руках есть сырьё стоимостью ещё 32 зм, 5 см. Потратив 4 дня на создание и начертание заклинаний, он получает 12 при броске на своей проверке Ремесла, в результате получая 25. Это успех! На этом этапе Эзрен может потратить дополнительные 32 зм, 5 см материалов на то, чтобы немедленно завершить предмет за 65 зм.

Однако, у Эзрена есть ещё 10 свободных дней, поэтому он решает потратить дополнительное время на завершение предмета. Поскольку он является персонажем 5-го уровня и Экспертом в Ремесле он уменьшает сумму, которую он должен заплатить, на 1 зм за каждый потраченный день. Потратив 10 дней на работу, он снижает стоимость завершения предмета с 65 до 55 зм. Он платит оставшуюся часть его цены материалами, завершает *руну мощи (striking rune)*, и отправляется в свое следующее приключение. (Он мог бы остаться дома, чтобы продолжить работу над этой *руной*, в конечном итоге сократив общую цену предмета до половины, которую он заплатил авансом, но приключения гораздо выгоднее!)

Если бы результат проверки Ремесла Эзрена был 29 или выше, он получил бы критический успех. В этом случае он уменьшал бы оставшуюся сумму на 2 зм в день, уменьшив количество, необходимое для завершения предмета после 10 дополнительных дней работы, до 45 зм.

• Вы должны предоставить сырьё стоимостью как минимум в половину Цены предмета. Вы всегда расходуется как минимум такое количество сырья, когда успешно Изготавливаете (Craft) предмет. Если вы в поселении, вы можете купить необходимое сырьё, за исключением тех случаев, когда вам будут нужны особо редкие материалы.

Вы должны провести 4 дня за работой, после чего вы совершаете проверку Ремесла. Ведущий определяет СЛ для Изготовления (Craft) предмета на основе его уровня, редкости и других обстоятельств.

Если ваша попытка создать предмет удалась, вы расходуете предоставленное вами сырьё. Вы можете или оплатить оставшуюся часть Цены предмета в материалах, чтобы немедленно завершить процесс, или вы можете потратить дополнительные дни свободного времени, работая над ним. За каждый дополнительный день, который вы тратите, уменьшает стоимость материалов, которые вам нужно потратить, чтобы завершить предмет. Эта сумма определяется с использованием Таблицы 4-2: Полученный Доход (стр. 236), основываясь на вашем ранге мастерства в Ремесле и используя ваш собственный уровень вместо уровня задачи. После любого количества свободного времени, потраченного таким образом, вы можете оплатить оставшуюся часть Цены в материалах, чтобы завершить предмет. Если ваше свободное время, прервано, вы можете вернуться, чтобы закончить работу позже, продолжая с того места, где вы остановились. Пример Изготовления (Craft) приведен в сноске.

Критический успех: Ваша попытка успешна. Каждый дополнительный день, потраченный на Изготовление (Craft), уменьшает количество материалов, необходимых для завершения предмета, на величину, основанную на вашем уровне + 1 и вашем ранге мастерства в Ремесле;

Успех: Ваша попытка успешна. Каждый дополнительный день, потраченный на Изготовление (Craft), уменьшает количество материалов, необходимых для завершения предмета, на величину, основанную на вашем уровне и вашем ранге мастерства в Ремесле;

Провал: Вам не удалось создать предмет. Вы можете вернуть сырьё, которое вы потратили, в полном размере. Если вы хотите попробовать ещё раз, вы будете должны начать все сначала;

Критический Провал: Вам не удалось создать предмет. Вы уничтожаете 10% сырья, которое вы потратили, но вы можете вернуть остальное. Если вы хотите попробовать ещё раз, вы должны будете начать все сначала.

РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ И АМУНИЦИЯ

Вы можете Изготовить (Craft) предметы с атрибутом «расходуемый» партиями, создавая до четырех одинаковых предметов за одну проверку. Для этого вы должны подготовить сырьё для всех предметов в партии, и вы должны завершить всю партию за раз. Вы также создаете немагические боеприпасы партиями, используя количество, указанное в Таблице 6-8: Дистанционное Оружие (обычно 10).

ПОЛУЧЕНИЕ ФОРМУЛ

Вы можете получить доступ к формулам для всех обычных предметов в Главе 6: Экипировка, путем покупки базовой книги ремесленника (basic crafter's book) (стр. 287). См. правила на стр. 293 для получения информации о том, как получить другие формулы.

ОПОЗНАТЬ АЛХИМИЮ IDENTIFY ALCHEMY

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ **ИССЛЕДОВАНИЕ** **СЕКРЕТ**

Условия: У вас должны быть алхимические инструменты (стр. 287)

Вы можете определить природу алхимического состава за 10 минут изучения используя алхимические инструменты. Если ваша попытка прервана, вы должны начать все сначала.

Успех: Вы идентифицируете состав и способы его активации;

Провал: Вы не можете определить состав, но можете повторить попытку;

Критический Провал: Вы ошибочно идентифицируете состав как что-то другое на выбор Ведущего.

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ) STEALTH (DEX)

Вы искусно избегаете обнаружения, что позволяет вам проскальзывать мимо врагов, прятаться и скрывать предметы.

СКРЫТЬ ПРЕДМЕТ CONCEAL AN OBJECT ➡

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ СЕКРЕТ

Вы прячете на своем теле небольшой предмет (например оружие). Когда вы пытаетесь пронести спрятанный предмет мимо кого-то, кто может его заметить, Ведущий совершает за вас проверку Скрытности и сравнивает ее с СЛ Восприятия этого пассивного наблюдателя. После того, как ведущий совершит за вас проверку, её результат будет использоваться против СЛ Восприятия всех пассивных наблюдателей, независимо от того, мимо скольких вы пытаетесь пронести предмет. Если существо специально обыскивает вас, оно может совершить проверку Восприятия против вашей СЛ Скрытности (находя предмет при успехе).

Вы также можете Скрыть предмет где-то, кроме вашего тела, например в кустарнике или в секретном отделении внутри кресла. В этом случае персонажи, занимающиеся Поиском (Seeking) в области, сравнивают свои результаты проверки Восприятия (Perception) с вашей СЛ Скрытности, чтобы определить, нашли ли они объект.

Успех: Предмет не обнаруживают;

Провал: Ищущий находит предмет.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКРЫТНОСТИ

Если вы хотите спрятаться, когда вас уже заметили, вы можете использовать комбинацию из действий Скрыться (Hide) и Красться (Sneak).

- Сначала, Скройтесь (Hide) за чем-либо (используя укрытие или состояние «плохо видим» (concealed) из-за тумана, заклинания или подобного эффекта). Успешная проверка Скрытности делает вас скрытым (hidden), однако существа все еще приблизительно знают, где вы находитесь;

- Теперь, когда вы Скрылись (Hide), вы можете Красться (Sneak). Это означает, что вы можете двигаться со скоростью, равной половине вашей Скорости, и предпринять еще одну проверку навыка Скрытность. Если все прошло успешно, теперь вы не обнаружены (undetected). Это означает, что существа больше не знают, на каком квадрате вы находитесь.

Если вы приближаетесь к существам, которые не знают о вашем присутствии, вы можете сразу же начать Красться (Sneak), так как они не знали, где вы находитесь. Некоторые действия могут привести к тому, что вас снова заметят (observed), но в основном это происходит если: выйти на открытое освещенное пространство, напасть на кого-то, шуметь и так далее. Однако, если вы Ударите (Strike) кого-нибудь после того, как успешно Скрылись (Hide) или Крались (Sneak), то цель застигнута врасплох (flat-footed) для этого Удара (Strike).

Существа могут попытаться найти вас с помощью действия Поиск (Seek), описанного на стр. 471.

Три состояния объясняют степень обнаружения. Помните, что эти состояния относятся к каждому существу - вы можете быть замечены (observed) одним существом, пока скрыты (hidden) от второго и не обнаружены (undetected) третьим.

ЗАМЕЧЕН OBSERVED

Существо отлично вас видит.

СКРЫТ HIDDEN

Существо знает где вы находитесь, но не видит вас.

НЕ ОБНАРУЖЕН UNDETECTED

Существо не знает где вы находитесь.

СКРЫТЬСЯ HIDE ➡

ДЕЙСТВИЕ

СЕКРЕТ

Вы прячетесь за укрытием (cover), превосходным укрытием (great cover) или отступаете глубже в плохо видимую зону, чтобы перестать быть замеченным (observed) и стать «скрытым» (hidden). Ведущий совершает секретную проверку вашей Скрытности и сравнивает результат со СЛ Восприятия каждого существа, которое за вами наблюдает, но от которого у вас есть укрытие, превосходное укрытие, или для которого вы «плохо видны» (concealed). Вы получаете ситуативный бонус к своей проверке от укрытия или превосходного укрытия.

Успех: Если существо могло видеть вас, вы теперь «скрыты» (hidden) от него, а не «замечены» (observed). Если вы были «скрыты» (hidden) или «не обнаружены» (undetected) существом, вы сохраняете эти состояния.

Если вы успешно скрылись от существа, но затем теряете укрытие или превосходное укрытие между вами или перестали быть «скрытым» (hidden), вы снова становитесь «замечены» (observed). Вы перестаете быть «скрытым» (hidden), если совершаете любые действия, кроме Скрыться (Hide), Красться (Sneak) или Шаг (Step). Если вы Ударите (Strike) существо, пока вы «скрыты» (hidden), оно будет «застигнуто врасплох» (flat-footed) против этой атаки, и вы станете «замечены» (observed). Если вы делаете что-то еще, то становитесь «замечены» (observed), как только начинаете действовать, если только Ведущий не решит иначе. Ведущий может позволить вам выполнить некоторые малозаметные действия, не будучи замеченным, возможно, потребует еще одну проверку Скрытности.

Если существо использует Поиск (Seek), чтобы вас заметить, вы должны успешно Скрыться (Hide), чтобы снова стать «скрытым» (hidden) от него.

КРАСТЬСЯ SNEAK ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ СЕКРЕТ

Вы можете попытаться переместиться в другое место оставаясь не обнаруженным (undetected). Вы Бежите (Stride) с половиной своей Скорости. (Вы можете Красться (Sneak) во время Рытья (Burrowing), Лазанья (Climbing), Полёта (Flying) или Плавания

(Swimming), вместо Бера (Stride), если у вас есть соответствующий тип передвижения; вы так же должны двигаться с половиной Скорости).

Если вы «не обнаружены» (undetected) существом, и это существо не может заметить вас (для большинства существ это обычно происходит, когда вы «невидимы» (invisible), наблюдатель «ослеплен» (blinded) или вы находитесь во тьме, и существо не может видеть в темноте), вместо любого критического провала, вы получаете обычный провал, когда пытаетесь Красться (Sneak). Вы также продолжаете оставаться «не обнаруженным» (undetected), если вы теряете укрытие (cover) или превосходное укрытие (great cover) между вами и существом или больше не находитесь в зоне плохой видимости.

В конце вашего движения Ведущий совершает секретную проверку вашей Скрытности и сравнивает результат со СЛ Восприятия каждого существа, от которого вы были «скрыты» (hidden) или были «не обнаружены» (undetected) ими, в начале вашего движения. Если между вами и существом есть укрытие или превосходное укрытие на протяжении всего движения, вы получаете ситуативный бонус +2 от укрытия (или +4 от превосходного укрытия) к проверке Скрытности. Поскольку вы двигаетесь, бонус от «Занять Укрытие» (Taking Cover) не применяется. Вы не получаете возможность совершить проверку против существа, если в конце вашего движения вы не «скрыты» (hidden) от него или не имеете укрытия или превосходного укрытия от него. Вы автоматически становитесь «замечены» (observed) таким существом.

Успех: Вы «не обнаружены» (undetected) по отношению к существу во время, и в конце движения. Вы становитесь «замечены» (observed), как только совершаете любые действия, кроме Скрыться (Hide), Красться (Sneak) или Шаг (Step). Если вы Ударите (Strike) существо, оно будет «застигнуто врасплох» (flat-footed) против этой атаки, и вы станете «замечены» (observed). Если вы делаете что-то еще, то становитесь «замечены» (observed), как только начинаете действовать, если только Ведущий не решит иначе. Ведущий может позволить вам выполнить некоторые малозаметные действия, не будучи замеченным, возможно, потребует еще одну проверку Скрытности. Если вы говорите или издаёте громкий звук, вы становитесь «скрыты» (hidden), вместо «не обнаружены» (undetected). Если существо использует Поиск (Seek), и в результате вы становитесь «скрыты» (hidden), от него, то вы должны Красться (Sneak), если хотите снова быть «не обнаруженным» (undetected) для этого существа;

Провал: Звук или другой знак сигнализируют о вашей позиции, хотя вы все еще остаетесь невидимы. Вы «скрыты» (hidden) от существа на протяжении всего своего движения и таким остаетесь.

Критическая провал: Вас заметили! Вы «замечены» (observed) существом во время своего движения и таким остаетесь. Если вы «невидимы» (invisible) и были «скрыты» (hidden) от существа, вместо того чтобы быть «замеченными» (observed), вы «скрыты» (hidden) на протяжении всего своего движения и таким остаетесь.

ГЛАВА 5: ЧЕРТЫ

Совершенно любой опыт и тренировки могут изменить вашего персонажа, выходя за рамки того, что вы узнаете, совершенствуясь в своем Класе. Способности, которые требуют определенной подготовки, но могут быть изучены кем угодно, а не только представителями определенных Наследий или Класов, называются общими Чертами.

В большинстве Класов, вы получаете общую Черту когда достигаете 3-го уровня и каждые последующие 4 уровня. Каждый раз, когда вы получаете общую Черту, вы можете выбрать любую Черту с атрибутом «общая», требованиям которой вы соответствуете. Общие Черты также включают в себя подкатегорию Черт Навыков, которые расширяют ваши возможности с помощью Навыков.

У этих Черт также есть атрибут «навык». Большинство персонажей получают Черту Навыка на 2-м уровне и каждые 2 уровня после этого. Когда вы получаете Черту Навыка, вы должны выбрать общую Черту с атрибутом «навык»; вы не можете выбрать общую Черту, у которой нет атрибута «навык». Уровень Черты Навыка - это, как правило, минимальный уровень, на котором персонаж может выполнить требования к подготовке.

ТАБЛИЦА 5–1: ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Черты не-Навыков	Уровень	Требования	Описание
Блок Щитом (Shield Block)	1	-	Отражаете удар щитом
Быстрое Восстановление (Fast Recovery)	1	Выносливость 14	Восстанавливаете больше ПЗ за счет отдыха, быстрее снимаются состояния вызванные болезнью (disease) и ядами (poisons)
Быстроногий (Fleet)	1	-	Увеличьте вашу Скорость на 5 футов
Езда Верховом (Ride)	1	-	Получаете автоматический успех в управлении вашим ездовым животным во время перемещения
Живучесть (Toughness)	1	-	Увеличьте ваши максимальные ПЗ и уменьшите СЛ проверок восстановления
Контроль Дыхания (Breath Control)	1	-	Задерживаете дыхание и получаете преимущество против вдыхаемых угроз (яды, токсины)
Крепкий Орешек (Diehard)	1	-	Смерть наступает при степени состояния «при смерти» 5, а не 4
Легкая Поступь (Feather Step)	1	Ловкость 14	Возможен Шаг (Step) на пересеченной местности
Мастерство Владения Оружием (Weapon Proficiency)	1	-	Получите ранг «Обучены» в использовании определенного типа оружия
Мастерство Ношения Брони (Armor Proficiency)	1	-	Получите ранг «Обучены» в ношении определенного типа брони
Неординарная Проницательность (Canny Acumen)	1	-	Получите ранг «Эксперт» в спасброске или Восприятии
Перенятое Наследие (Adopted Ancestry)	1	-	Получите доступ к Чертам Наследия от другого Наследия
Поразительная Инициатива (Incredible Initiative)	1	-	Примените +2 к броскам Инициативы
Наследуемая Безукоризненность (Ancestral Paragon)	3	-	Получите Черту Наследия 1-го уровня
Неподготовленная Импровизация (Untrained Improvisation)	3	-	Станьте более искусным в использовании Навыков с рангом «Не Обучены»
Оперативный Обыск (Expeditious Search)	7	Мастер в Восприятии	Сократите время Обыска (Search) области на половину
Невероятный Настройщик (Incredible Investiture)	11	Харизма 16	Возможность Настройки (Invest) до 12 магических предметов

ТАБЛИЦА 5–2: ОБЩИЕ ЧЕРТЫ НАВЫКОВ

Черты варьируемых Навыков	Уровень	Требования	Описание
Быстрое Определение (Quick Identification)	1	Обучены в Мистике, Природе, Оккультизме или Религии	Возможность Оpoznать Магию (Identify Magic) за 1 минуту или меньше
Обман Магического Предмета (Trick Magic Item)	1	Обучены в Мистике, Природе, Оккультизме, Религии	Активируете магический предмет, который вы обычно не можете активировать
Обучение Навыку (Skill Training)	1	Интеллект 12	Получите ранг «Обучены» в одном Навыке
Распознавание Заклинания (Recognize Spell)	1	Обучены в Мистике, Природе, Оккультизме или Религии	Оpoznаете заклинание за реакцию, когда оно творится в вашем присутствии
Сомнительная Информация (Dubious Knowledge)	1	Обучен навыку Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)	Получаете истинные и ошибочные знания при провале проверки
Уверенность (Assurance)	1	Обучен хотя бы одному Навыку	Получаете фиксированный результат на проверку Навыка
Магическая стенография (Magical Shorthand)	2	Эксперт в области Мистики, Природы, Оккультизма, или Религии	Изучаете заклинания быстро и по сниженной Цене
Спонтанные Сведения (Automatic Knowledge)	2	Эксперт в действии «Вспомнить Информацию» (Recall Knowledge), Уверенность (Assurance) в соответствующем Навыке	Возможность Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) за свободное действие один раз в раунд
Быстрое Распознавание (Quick Recognition)	7	Мастер Мистики, Природы, Оккультизма, или Религии; Распознавание Заклинания (Recognize Spell)	Оpoznаете заклинания за свободное действие
Черты Навыка Акробатика	Уровень	Требования	Описание
Быстрое Протискивание (Quick Squeeze)	1	Обучены Акробатике	Двигаетесь быстрее, когда вы Протискиваетесь (Squeeze)
Кошачье Приземление (Cat Fall)	1	Обучены Акробатике	Часть дистанции падения не учитывается
Устойчивое Равновесие (Steady Balance)	1	Обучены Акробатике	Балансируете (Balance) в сложных условиях
Проворное Ползание (Nimble Crawl)	2	Эксперт по Акробатике	Ползаете (Crawl) быстрее
Подъем Разгибом (Kip Up)	7	Мастер в Акробатике	Встаете (Stand) за свободное действие, не вызывая реакции
Черты Навыка Атлетика	Уровень	Требования	Описание
Боевой Скалолаз (Combat Climber)	1	Обучены в Атлетике	Сражаетесь эффективнее, во время Лазанья (Climb)
Быстрый Прыжок (Quick Jump)	1	Обучены в Атлетике	Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump) за одно действие
Дюжий Носильщик (Hefty Hauler)	1	Обучены в Атлетике	Увеличьте свой Предел Нагрузки (Bulk limits) на 2

Черты Навыка Атлетика	Уровень	Требования	Описание
Подводный Мародер (Underwater Marauder)	1	Обучены в Атлетике	Сражаетесь эффективнее под водой
Титаноборец (Titan Wrestler)	1	Обучены в Атлетике	Обезоруживаете, Хватаете, Толкаете или Сбиваете с Ног (Disarm, Grapple, Shove, or Trip) существ, превышающих вас по размеру
Быстрый Подъем (Rapid Mantel)	2	Эксперт в Атлетике	Быстрее подтягиваетесь на выступе
Мощный Прыжок (Powerful Leap)	2	Эксперт в Атлетике	Прыгаете дальше и выше
Быстрое Лазание (Quick Climb)	7	Мастер в Атлетике	Лазаете (Climb) быстрее
Быстрое Плавание (Quick Swim)	7	Мастер в Атлетике	Плавааете (Swim) быстрее
Прыжок от Стены (Wall Jump)	7	Мастер в Атлетике	Прыгаете со стен
Заоблачный Прыжок (Cloud Jump)	15	Легенда в Атлетике	Прыгаете на невозможные расстояния
Черты Навыка Воровство	Уровень	Требования	Описание
Карманник (Pickpocket)	1	Обучены в навыке Воровство	Ваши действия Украсть (Steal) или Спрятать в Рукаве (Palm an Object) более эффективны
Незаметная Кража (Subtle Theft)	1	Обучены в навыке Воровство	Ваши кражи труднее заметить
Быстрый Взлом (Quick Unlock)	7	Мастер навыка Воровство	Возможность Вскрыть Замок (Pick a Lock) за 1 действие
Легендарный Вор (Legendary Thief)	15	Легенда в навыке Воровство, Карманник (Pickpocket)	Возможность Украсть то, что обычно невозможно украсть
Осторожное Отключение (Wary Disarmament)	2	Эксперт навыка Воровство	Получаете +2 к КБ или спасброскам против устройств или ловушек, которые вы обезвреживаете
Черты Навыка Выживание	Уровень	Требования	Описание
Обследование Дикой Местности (Survey Wildlife)	1	Обучены навыку Выживание	Определяете близлежащих существ по отметинам и подсказкам
Опытный Следопыт (Experienced Tracker)	1	Обучены навыку Выживание	Возможность Выслеживания (Track) на вашей полной Скорости со штрафом -5
Фуражир (Forager)	1	Обучены навыку Выживание	Возможность обеспечения припасами нескольких существ
Эксперт Местности (Terrain Expertise)	1	Обучены навыку Выживание	Получаете бонус +1 к проверкам Выживания в определенной местности
Планарное Выживание (Planar Survival)	7	Мастер навыка Выживание	Используете Выживание для Поиска Крова и Пищи (Subsist) на различных Планах
Легендарный Специалист по Выживанию (Legendary Survivalist)	15	Легенда в навыке Выживание	Выживаете в экстремальных условиях

Черты Навыка Выступление	Уровень	Требования	Описание
Виртуозный Исполнитель (Virtuosic Performer)	1	Обучены навыку Выступление	Применяете бонус +1 для определенного типа исполнения
Впечатляющее Выступление (Impressive Performance)	1	Обучены навыку Выступление	Производите Впечатление (Make an Impression) Выступлением
Завораживающее Представление (Fascinating Performance)	1	Обучены навыку Выступление	Ваше Исполнение (Perform) очаровывает наблюдателей
Легендарный Исполнитель (Legendary Performer)	15	Легенда в Выступлении, Виртуозный Исполнитель	Получаете известность за вашу производительность
Черты Навыка Дипломатия	Уровень	Требования	Описание
Общительный Собутыльник (Hobnobber)	1	Обучены Дипломатии	Быстрее Собираете Информацию (Gather Information)
Публичное Выступление (Group Impression)	1	Обучены Дипломатии	Производите Впечатление (Make an Impression) на несколько целей одновременно
Спекулянт (Bargain Hunter)	1	Обучены Дипломатии	Получаете Доход (Earn Income) от поиска сделок
Радужный Прием (Glad-Hand)	2	Эксперт по Дипломатии	Производите Впечатление (Make an Impression) на цель, которую вы только что встретили
Бесстыдная просьба (Shameless Request)	7	Мастер в Дипломатии	Делаете Просьбы (Requests) других с меньшими последствиями
Легендарный Переговорщик (Legendary Negotiation)	15	Легенда в Дипломатии	Быстро договориться с врагами
Черты Навыка Запугивание	Уровень	Требования	Описание
Быстрое Принуждение (Quick Coercion)	1	Обучены Запугиванию	Быстрее Принуждаете (Coerce) существо
Групповое Принуждение (Group Coercion)	1	Обучены Запугиванию	Принуждение (Coerce) нескольких целей одновременно
Пугающий Взгляд (Intimidating Glare)	1	Обучены Запугиванию	Деморализовать (Demoralize) существо без слов
Длительное Принуждение (Lasting Coercion)	2	Эксперт по Запугиванию	Принуждаете (Coerce) цель помогать вам дольше
Искусство Запугивания (Intimidating Prowess)	2	Сила 16, Эксперт по Запугиванию	Получить бонус, чтобы физически Деморализовать (Demoralize) цель
Боевой Клич (Battle Cry)	7	Мастер в Запугивании	Деморализует (Demoralizes) врагов, когда вы выполняете бросок Инициативы
Испуганное Отступление (Terrified Retreat)	7	Мастер в Запугивании	Деморализованные вами враги пускаются в бегство
Запугать до Смерти (Scare to Death)	15	Легенда в Запугивании	Напугать цель так сильно, что она может умереть

Черты Навыка Знание	Уровень	Требования	Описание
Дополнительные Знания (Additional Lore)	1	Обучены в Знании	Получаете ранг «Обучены» в другой подкатегории Знания
Опытный Специалист (Experienced Professional)	1	Обучены в Знании	Предотвращение критических провалов при Получении Дохода (Earning Income)
Безошибочные Знания (Unmistakable Lore)	2	Эксперт в Знании	Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) из доступных вам подкатегорий Знания более эффективно
Легендарный Специалист (Legendary Professional)	15	Легенда в Знании	Приобретаете известность за счет ваших знаний
Черты Навыка Медицина	Уровень	Требования	Описание
Полевая Медицина (Battle Medicine)	1	Обучены навыку Медицина	Исцеляете (Heal) себя или союзника в бою
Лазаретный Медик (Ward Medic)	2	Эксперт в навыке Медицина	Лечите несколько пациентов одновременно
Непрерывное Восстановление (Continual Recovery)	2	Эксперт в навыке Медицина	Лечите Раны (Treat Wounds) у пациента чаще
Стабильное Восстановление (Robust Recovery)	2	Эксперт в навыке Медицина	Большая эффективность от действий «Лечить Болезнь» (Treat Disease) и «Вывести Яд» (Treat Poison)
Легендарный медик (Legendary Medic)	15	Легенда в навыке Медицина	Удаляете болезни или состояния «ослеплен», «оглушен», «обречен» или «истощен» (blinded, deafened, doomed, or drained)
Черты Навыка Мистика	Уровень	Требования	Описание
Мистическое Чутье (Arcane Sense)	1	Обучены в Мистике	Используете <i>обнаружение магии (detect magic)</i> неограниченное число раз как мистическое врожденное заклинание
Единая Теория (Unified Theory)	15	Легенда в Мистике	Используете Мистику для проверки всех магических традиций
Черты Навыка Обман	Уровень	Требования	Описание
Длительное Отвлечение (Lengthy Diversion)	1	Обучены Обману	Оставаться скрытым (hidden) после действия «Отвлечь Внимания» (Create a Diversion)
Обмани меня! (Lie to Me)	1	Обучены Обману	Используете Обман, чтобы обнаружить ложь
Очаровательный Лжец (Charming Liar)	1	Обучены Обману	Улучшаете отношение цели своей ложью
Быстрая Маскировка (Quick Disguise)	2	Эксперт в Обмане	Маскируетесь в 2 раза быстрее
Враль (Confabulator)	2	Эксперт в Обмане	Уменьшите бонусы против вашей повторной лжи
Неуловимые Секреты (Slippery Secrets)	7	Мастер в Обмане	Уклоняетесь от попыток раскрыть вашу истинную натуру

Черты Навыка Общество	Уровень	Требования	Описание
Полиглот (Multilingual)	1	Обучены навыку Общество	Выучите два новых языка
Придворные Манеры (Courtly Graces)	1	Обучены навыку Общество	Используете навык Общество, чтобы вращаться в высших кругах
Чтение по Губам (Read Lips)	1	Обучены навыку Общество	Читаете по губам людей, которых вы видите
Школа Улиц (Streetwise)	1	Обучены навыку Общество	Используете навык Общество для Сбора Информации (Gather Information) и действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)
Язык жестов (Sign Language)	1	Обучены навыку Общество	Знаете язык жестов
Связи (Connections)	2	Эксперт навыка Общество, Придворные Манеры (Courtly Graces)	Используете свои связи для получения услуг и встреч
Легендарный Дешифровщик (Legendary Codebreaker)	15	Легенда в навыке Общество	Быстро Расшифровать Текст (Decipher Writing), используя навыки Общество
Черты Навыка Оккультизм	Уровень	Требования	Описание
Опознание Странностей (Oddity Identification)	1	Обучены навыку Оккультизм	Бонус +2 к проверкам Оккультизма для Опознания Магии (Identify Magic) с определенным атрибутом
Странная Магия (Bizarre Magic)	7	Мастер навыка Оккультизм	Вашу магию становится все труднее идентифицировать
Черты Навыка Природа	Уровень	Требования	Описание
Дрессировка Животного (Train Animal)	1	Обучены навыку Природа	Научите животное трюку
Природная Медицина (Natural Medicine)	1	Обучены навыку Природа	Используете навык Природа для Лечения Ран (Treat Wounds)
Связь с Животным (Bonded Animal)	2	Эксперт по Природе	Животное постоянно хочет помочь (helpful) вам
Черты Навыка Религия	Уровень	Требования	Описание
Ученик Канона (Student of the Canon)	1	Обучены навыку Религия	Точнее распознаете принципы своей веры или философии
Божественное Наставление (Divine Guidance)	15	Легенда в навыке Религия	Находите руководство к действию в писаниях своей веры
Черты Навыка Ремесло	Уровень	Требования	Описание
Алхимическое Ремесло (Alchemical Crafting)	1	Обучены Ремеслу	Создание алхимических составов
Быстрый Ремонт (Quick Repair)	1	Обучены Ремеслу	Быстрый Ремонт (Repair) предметов
Изготовление Капканов (Snare Crafting)	1	Обучены Ремеслу	Вы можете Изготавливать (Craft) капканы

Черты Навыка Ремесло	Уровень	Требования	Описание
Профессиональное Ремесло (Specialty Crafting)	1	Обучены Ремеслу	Получаете бонусы для Изготовления (Craft) определенных предметов
Магическое Ремесло (Magical Crafting)	2	Эксперт по Ремеслу	Изготовление (Craft) магических предметов
Безупречное Ремесло (Impeccable Crafting)	7	Мастер в Ремесле, Профессиональное Ремесло (Specialty Crafting)	Изготовление (Craft) предметов более эффективно
Изобретатель (Inventor)	7	Мастер в Ремесле	Используете Ремесло для создания формул
Золотые Руки (Craft Anything)	15	Легенда в Ремесле	Игнорируете большинство требований к созданию предметов
Черты Навыка Скрытность	Уровень	Требования	Описание
Знаток Местности (Terrain Stalker)	1	Обучены в навыке Скрытность	Красться (Sneak) через определенную местность, без проверки Скрытности
Опытный Контрабандист (Experienced Smuggler)	1	Обучены в навыке Скрытность	Более эффективно скрывать предметы от наблюдателей
Тихие Союзники (Quiet Allies)	2	Эксперт в навыке Скрытность	Выполняете одну проверку Скрытности, когда крадетесь с союзниками
Быстрый Проныра (Swift Sneak)	7	Мастер навыке Скрытность	Двигаться с полной Скоростью, пока Крадетесь (Sneak)
Смешанные Чувства (Foil Senses)	7	Мастер в навыке Скрытность	Принимаете меры предосторожности против особых чувств
Легендарный Проныра (Legendary Sneak)	15	Легенда в навыке Скрытность, Быстрый Проныра (Swift Sneak)	Скрыться (Hide) и Красться (Sneak) без укрытия или состояния «плохо видим» (concealed)

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ НЕ-НАВЫКОВ NON-SKILL GENERAL FEATS

БЛОК ЩИТОМ SHIELD BLOCK

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Триггер: Вы получите урон от физической атаки, когда ваш щит поднят

Вы выставляете щит между собой и атакой. Ваш щит уменьшает получаемый вами урон на значение не выше Твердости (Hardness) щита. Вы и ваш щит, оба получаете любой оставшийся урон, возможно ломая или разрушая щит.

БЫСТРОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ FAST RECOVERY

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Требования: Выносливость 14

Ваше тело быстро оправляется от недугов. Вы получаете в два раза больше Пунктов Здоровья от отдыха (resting). Каждый раз, когда вы совершаете успешный спасбросок Стойкости против действующей болезни или яда, вы уменьшаете ее стадию на 2, или на 1 против опасных (virulent) болезней или яда. Каждый критический успех, против действующей болезни или яда, уменьшает стадию на 3, или на 2 против смертельной болезни или яда. Кроме того, вы уменьшаете степень своего состояния «истощён» на 2, когда отдыхаете в течение ночи, а не на 1.

БЫСТРОНОГИЙ FLEET

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Вы быстрее двигаетесь пешком. Ваша Скорость увеличивается на 5 футов.

ЕЗДА ВЕРХОМ RIDE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Когда вы отдаете Команду Животному (Command an Animal), находясь на нем верхом, выполнить действие движения (например, Бег (Stride)), вы автоматически получаете успех, вместо того чтобы проходить проверку. Любое животное, на котором вы сидите

верхом, действует в ваш ход, как миньон (minion). Если вы Садитесь Верхом (Mount) на животное посреди столкновения, оно пропускает свой следующий ход, а затем действует в ваш следующий ход. Для дополнительной информации по Команде Животному см. стр. 249.

ЖИВУЧЕСТЬ TOUGHNESS

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Вы можете выдержать больше наказаний, чем большинство, прежде чем сдадитесь. Увеличьте свои максимальные ПЗ на ваш уровень. СЛ проверки восстановления равна 9 + значение вашего состояния «при смерти» (dying) (стр. 459).

КОНТРОЛЬ ДЫХАНИЯ BREATH CONTROL

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Вы обладаете невероятным контролем над дыханием, что приносит пользу, когда воздух опасен или разрежен. Вы можете задерживать дыхание в 25 раз дольше, чем обычно, прежде чем задохнетесь. Вы получаете ситуативный бонус +1 к спасброскам против вдыхаемых угроз, таких как вдыхаемые яды и если вы выбрасываете успех, при таком спасброске, вместо этого вы получаете критический успех.

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК DIENARD

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Для того чтобы вас убить, требуется больше времени. Вы умираете когда степень состояния «при смерти» (dying) равна 5, а не 4.

ЛЕГКАЯ ПОСТУПЬ FEATHER STEP

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Требования: Ловкость 14

Вы ступаете быстро и осторожно. Вы можете Шагать (Step) по пересечённой местности (difficult terrain).

МАСТЕРСТВО ВЛАДЕНИЯ ОРУЖИЕМ WEAPON PROFICIENCY

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Вы становитесь Обучены во всем простом оружии (simple weapons). Если вы уже Обучены во всем простом оружии, вы становитесь Обучены во всем боевом оружии (martial weapons). Если вы уже Обучены во всем боевом оружии, вы становитесь Обучены в одном продвинутом оружии (advanced weapon), на ваш выбор.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Каждый раз когда вы это делаете, вы становитесь Обучены в дополнительном оружии, следуя вышеупомянутой последовательности.

МАСТЕРСТВО НОШЕНИЯ БРОНИ ARMOR PROFICIENCY

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Вы становитесь Обучены в лёгкой броне. Если вы уже Обучены в лёгкой броне, то вы становитесь Обучены в средней броне. Если вы уже Обучены в обоих видах брони, вы становитесь Обучены в тяжелой броне.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Каждый раз вы становитесь Обучены в следующем типе брони, указанном сверху.

НЕОРДИНАРНАЯ ПОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ CANNY ACUMEN

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Ваша наблюдательность и способность уходить от опасностей, выходит за рамки понимания большинства представителей вашей специальности. Выберите, спасбросок Стойкости, спасбросок Рефлексов, спасбросок Воли или Восприятие. Вы становитесь Экспертом в выбранном вами параметре. На 17-ом уровне, вы становитесь Мастером в выбранном вами параметре.

ПЕРЕНЯТОЕ НАСЛЕДИЕ ADOPTED ANCESTRY

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Вы полностью погрузились в культуру и традиции другого Наследия, независимо от того, прошли ли через обряд посвящения, связаны крепкой дружбой или романтическими отношениями с представителями этого Наследия или родились среди них. Выберите обычное (common) Наследие. Вы можете выбирать Черты Наследия из выбранного вами Наследия, в дополнение к собственному Наследию вашего персонажа, если эти Черты Наследия не требуют каких-либо физиологических особенностей, которых вам не хватает, это остается на усмотрение Ведущего.

ПОРАЗИТЕЛЬНАЯ ИНИЦИАТИВА INCREDIBLE INITIATIVE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ

Вы реагируете быстрее чем другие. Вы получаете ситуативный бонус +2 к броскам инициативы.

НАСЛЕДУЕМАЯ БЕЗУКОРИЗНЕННОСТЬ ANCESTRAL PARAGON

ЧЕРТА 3

ОБЩАЯ

Будь то инстинкт, обучение или магия, вы чувствуете более глубокую связь со своим Наследием. Вы получаете Черту Наследия 1-го уровня.

НЕПОДГОТОВЛЕННАЯ ИМПРОВИЗАЦИЯ UNTRAINED IMPROVISATION

ЧЕРТА 3

ОБЩАЯ

Вы научились справляться с ситуациями, когда вы не в своей тарелке. Ваш бонус мастерства в проверках Навыков, которым вы не обучены, равен половине вашего уровня вместо +0. Если вы 7-го уровня или выше, бонус увеличивается до вашего полного уровня. Это не позволяет вам использовать действия Навыка, требующее обучения.

ОПЕРАТИВНЫЙ ОБЫСК EXPEDITIOUS SEARCH

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ

Требования: вы Мастер в Восприятии

У вас есть метод, позволяющий вам искать детали и секреты с большой скоростью, два раза быстрее, чем другие. При Обыске (Searching) вы тратите вдвое меньше времени, чем обычно, чтобы Обыскать (Search) заданную область. Это означает, что во время исследования вы удваиваете Скорость, с которой вы можете двигаться, гарантируя, что вы Обыскали область, прежде чем вошли в нее (до половины вашей Скорости). Если вы Легенда в Восприятии, вместо этого вы проводите Обыск области в четыре раза быстрее.

НЕВЕРОЯТНЫЙ НАСТРОЙЩИК INCREDIBLE INVESTITURE

ЧЕРТА 11

ОБЩАЯ

Требования: Харизма 16

У вас невероятные способности к настройке магических предметов. Увеличьте свой лимит настраиваемых (invested) предметов с 10 до 12.

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ НАВЫКОВ GENERAL SKILL FEATS

ЧЕРТЫ ВАРЬИРУЕМЫХ НАВЫКОВ VARYING SKILL FEATS

БЫСТРОЕ ОПОЗНАНИЕ QUICK IDENTIFICATION

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Мистике, Природе, Окультизме или Религии

Вы можете Опознать Магию (Identify Magic) быстрее. При использовании Опознания Магии (Identify Magic), для определения свойств предмета, текущего эффекта или местоположения требуется всего 1 минута, вместо 10 минут. Если вы Мастер, это требует активности из 3-х действий, а если вы Легенда, это занимает 1 действие.

ОБМАН МАГИЧЕСКОГО ПРЕДМЕТА TRICK MAGIC ITEM ➡

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Мистике, Природе, Окультизме или Религии

Вы исследуете магический предмет, который обычно не можете использовать, чтобы обмануть его и временно активировать. Например, это может позволить Воину сотворить заклинание при помощи жезла (wand) или позволить Волшебнику сотворить заклинание, которого нет в списке мистических заклинаний, используя свиток. Вы должны знать, что делает активация предмета, иначе вам не удастся его обмануть.

Совершите проверку, используя Навык, соответствующий магической традиции предмета или соответствующий традиции, которая указана в заклинании, если вы пытаетесь сотворить заклинание из этого предмета. Соответствующие Навыки - это Мистика для мистических, Природа для первобытных, Окультизм для оккультных, Религия для сакральных или любой из четырех, для предмета, который имеет атрибут «магическое», а не атрибут традиции. Ведущий определяет СЛ основываясь на уровне предмета (возможно, скорректированного в зависимости от предмета или ситуации).

Если вы активируете магический предмет, который требует броска атаки заклинаний или СЛ заклинания, и у вас нет способностей к сотворению заклинаний соответствующей традиции, используйте свой уровень в качестве бонуса мастерства и самый высокий из ваших модификаторов Интеллекта, Мудрости или Харизмы. Если вы Мастер в соответствующем Навыке традиции предмета, вместо этого вы используете Обученный бонус мастерства и если вы Легенда, вместо этого вы используете Экспертный бонус мастерства.

Успех: В течение оставшейся части текущего хода вы можете потратить действия чтобы активировать предмета так, как если бы вы могли его нормально использовать;

Провал: Вы не можете использовать предмет или пытаться снова обмануть предмет в этот ход, но вы можете попробовать снова в следующие ходы;

Критический провал: Вы не можете использовать предмет и вы не можете попытаться обмануть его снова до ваших следующих ежедневных приготовлений.

ОБУЧЕНИЕ НАВЫКУ SKILL TRAINING

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: Интеллект 12

Вы становитесь Обучены в Навыке, по вашему выбору.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз, каждый раз выбирая новый Навык, которому вы станете Обучены.

РАСПОЗНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ RECOGNIZE SPELL

ЧЕРТА 1

СЕКРЕТ ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Мистике, Природе, Оккультизме или Религии

Триггер: Существо в пределах прямой видимости творит заклинание, которое вы не подготовили или которого нет в вашем репертуаре заклинаний, или ловушка или подобный объект, творит такое заклинание. Вы должны знать о сотворении

Если вы обучены соответствующему Навыку магической традиции заклинания, и это обычное (common) заклинание 2-го круга или ниже, вы автоматически определяете его (вы все еще бросаете проверку, чтобы попытаться получить критический успех, но не можете получить результата хуже, чем успех). Самый высокий круг заклинания, который вы можете автоматически определить, повышается до 4, если вы Эксперт; до 6, если вы Мастер; до 10, если вы Легенда. Ведущий бросает секретную проверку Мистики, Природы, Оккультизма или Религии, в зависимости от того, что соответствует традиции творимого заклинания. Если вы не обучены в этом Навыке, вы не можете получить результат лучше, чем провал.

Критический успех: Вы правильно распознаете заклинание и получаете ситуативный бонус +1 к вашему спасброску или КБ против этого заклинания;

Успех: Вы правильно распознаете заклинание;

Провал: Вам не удается распознать заклинание;

Критический провал: Вы ошибочно распознаете заклинание как совершенно другое заклинание, по выбору Ведущего.

СОМНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ DUBIOUS KNOWLEDGE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Навыке имеющим действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)

Вы - кладёз знаний, но не все они получены из авторитетных источников. Когда вы проваливаете проверку действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) при помощи любого Навыка, вы узнаете немного истинных сведений и немного ошибочных, но вы никаким образом не можете определить, что есть что. Эффект действует только в случае провала, но не критического провала.

УВЕРЕННОСТЬ ASSURANCE

ЧЕРТА 1

УДАЧА ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены хотя бы в одном Навыке

Даже в самых тяжёлых обстоятельствах вы можете выполнять основные задачи. Выберите Навык, которому вы Обучены. Вы можете отказаться от броска проверки Навыка для этого Навыка, чтобы вместо этого получить результат 10 + ваш бонус мастерства (не применяйте никаких других бонусов, штрафов или модификаторов).

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Каждый раз вы должны выбирать другой Навык и получаете преимущества к этому Навыку.

МАГИЧЕСКАЯ СТЕНОГРАФИЯ MAGICAL SHORTHAND

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Мистике, Природе, Оккультизме или Религии

Вам с лёгкостью дается изучение заклинаний. Если вы Эксперт в Навыке магической традиции, вам потребуется 10 минут за каждый круг заклинания, чтобы изучить заклинание этой традиции, вместо 1 часа за круг заклинания. Если вам не удастся выучить заклинание, вы можете попробовать еще раз через 1 неделю или после того, как вы получите уровень, в зависимости от того, что наступит раньше. Если вы Мастер в Навыке магической традиции, изучение заклинания занимает 5 минут за каждый круг заклинания и если вы Легенда это занимает 1 минуту за каждый круг заклинания. Вы можете использовать свободное время (downtime) для изучения и написания новых заклинаний. Это работает также, как если бы вы использовали Получить Доход (Earn Income) с Навыком магической традиции, но вместо того, чтобы получать деньги, вы выбираете заклинание, доступное вам для изучения, и получаете скидку на его изучение, изучая его бесплатно, если ваш заработанный доход равен или превышает его стоимость.

СПОНТАННЫЕ СВЕДЕНИЯ AUTOMATIC KNOWLEDGE

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Навыке, в котором есть действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) и черта Уверенность (Assurance) в этом Навыке

Вы вспоминаете основные факты без долгих раздумий. Выберите Навык, в котором вы Эксперт, у которого есть действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), и в котором у вас есть Черта Уверенность (Assurance). Вы можете использовать действие Вспомнить Информацию в этом Навыке как свободное действие (free action), один раз за раунд. Если вы это сделаете, вы должны использовать Черту Уверенность при проверке Навыка.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз, каждый раз выбирая другой Навык. Вы можете использовать Черту Спонтанные Сведения с любым Навыком который вы выбрали, но все еще не можете использовать ее больше одного раза за раунд.

БЫСТРОЕ РАСПОЗНАВАНИЕ QUICK RECOGNITION

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Мистике, Природе, Оккультизме или Религии; Черта Распознавание Заклинания (Recognize Spell)

Вы быстро Распознаете Заклинания. Один раз за раунд, вы можете Распознать Заклинание используя Навык в котором вы Мастер, как свободное действие.

ЧЕРТЫ НАВЫКА АКРОБАТИКА ACROBATICS SKILL FEATS

БЫСТРОЕ ПРОТИСКИВАНИЕ QUICK SQUEEZE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Акробатике

Вы Протискиваетесь (Squeeze) 5 футов за раунд (10 футов при критическом успехе) Если вы Легенда в Акробатике, вы Протискиваетесь с полной Скоростью.

КОШАЧЬЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ CAT FALL

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Акробатике

Ваша, подобная кошачьей, воздушная акробатика, позволяет смягчить падение. Считайте падение на 10 футов короче. Если вы Эксперт в Акробатике, считайте падение на 25 футов короче. Если вы Мастер в Акробатике считайте падение на 50 футов короче. Если вы Легенда в Акробатике, вы всегда приземляетесь на ноги и не получаете урона, независимо от расстояния падения.

УСТОЙЧИВОЕ РАВНОВЕСИЕ STEADY BALANCE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Акробатике

Вы можете легко сохранить равновесие даже в неблагоприятных условиях. Всякий раз, когда вы используете действие Балансировать (Balance) и выбрасываете успех, вместо этого вы получаете критический успех. Вы не «застигнуты врасплох» (flat-footed) когда пытаетесь Балансировать на узких поверхностях и неровной земле. Благодаря вашему невероятному равновесию, вы можете пройти проверку Акробатики вместо спасброска Рефлексов, чтобы Ухватиться за Край (Grab an Edge).

ПРОВОРНОЕ ПОЛЗАНИЕ NIMBLE CRAWL

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Акробатике

Вы можете Ползти (Crawl) невероятно быстро - до половины своей Скорости, вместо 5 футов. Если вы Мастер в Акробатике, то можете Ползти с полной Скоростью, и если вы Легенда, вы не застигнуты врасплох (flat-footed) когда распластаны (prone).

ПОДЪЕМ РАЗГИБОМ KIP UP ➡➡

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Акробатике

Вы встаете. Это действия не вызывает реакции.

ЧЕРТЫ НАВЫКА АТЛЕТИКА ATHLETICS SKILL FEATS

БОЕВОЙ СКАЛОЛАЗ COMBAT CLIMBER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Атлетике

Ваши техники позволяют вам сражаться даже когда вы карабкаетесь. Вы не застигнуты врасплох (flat-footed) когда вы Лазаете (Climbing) и можете Лезть (Climb) с занятой рукой. Вы все равно должны использовать другую руку и обе ноги чтобы Лезть (Climb).

БЫСТРЫЙ ПРЫЖОК QUICK JUMP

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Атлетике

Вы можете использовать Прыжок в Высоту (High Jump) и Прыжок в Длину (Long Jump) как одно действие, вместо 2-х действий. Если вы это сделаете, вы не выполняете начальный Бег (Stride) (и не получаете провал, если не Пробежите (Stride) 10 футов).

ДЮЖИЙ НОСИЛЬЩИК HEFTY HAULER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Атлетике

Вы можете нести больше, чем допускает ваше телосложение. Увеличьте максимальный предел Нагрузки (Bulk Limit) и до состояния «обременен» (encumbered) на 2.

ПОДВОДНЫЙ МАРОДЕР UNDERWATER MARAUDER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Атлетике

Вы научились сражаться под водой. Вы не «застигнуты врасплох» (flat-footed) находясь в воде, а также вы не получаете обычный штраф за использование дробящего или режущего оружия ближнего боя в воде.

ТИТАНОБОРЕЦ TITAN WRESTLER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Атлетике

Вы можете Обезоружить (Disarm), Схватить (Grapple), Толкнуть (Shove) или Сбить с Ног (Trip) существо на два размера больше вас или на три размера, если вы Легенда в Атлетике.

БЫСТРЫЙ ПОДЪЕМ RAPID MANTEL

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Атлетике

Вы легко подтягиваетесь на выступы. Когда вы Хватаетесь за Край (Grab an Edge), вы можете подтянуться и встать на эту поверхность. Вы можете использовать навык Атлетики вместо Рефлексов, чтобы Ухватиться за Край (Grab an Edge).

МОШНЫЙ ПРЫЖОК POWERFUL LEAP

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Атлетике

Когда вы Прыгаете (Leap), вы можете прыгнуть на 5 футов выше вертикальным Прыжком и увеличиваете расстояние, на которое можете прыгнуть горизонтальным Прыжком на 5 футов.

БЫСТРОЕ ЛАЗАНИЕ QUICK CLIMB

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Атлетике

Когда вы Лезете (Climping), вы движетесь еще на 5 футов при успехе и на 10 футов при критическом успехе, до вашей максимальной Скорости.

Если вы Легенда в Атлетике, вы получаете Скорость лазания равную вашей Скорости.

БЫСТРОЕ ПЛАВАНИЕ QUICK SWIM

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Атлетике

При успехе вы Плывете (Swim) на 5 футов дальше, а при критическом успехе на 10 футов, до вашей максимальной Скорости. Если вы Легенда в Атлетике, вы получаете Скорость Плавания равную вашей Скорости.

ПРЫЖОК ОТ СТЕНЫ WALL JUMP

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Атлетике

Вы можете использовать свой импульс от прыжка, чтобы оттолкнуться от стены. Если вы находитесь рядом со стеной в конце прыжка (независимо от того, выполняете ли вы Прыжок в Высоту (High Jump), Прыжок в Длину (Long Jump) или Прыжок (Leap)), вы не падаете, если вашим следующим действием будет еще один прыжок. Кроме того, поскольку ваш предыдущий прыжок дает вам импульс, вы можете использовать Прыжок в Высоту (High Jump) или Прыжок в Длину (Long Jump) как одно действие, но вы не можете Бежать (Stride) как частью действия.

Вы можете использовать Прыжок от Стены (Wall Jump) раз в ход, если только вы не Легенда в Атлетике, и в этом случае вы можете использовать Прыжок от Стены (Wall Jump) столько раз, сколько вы можете использовать последовательных действий прыжка в этот ход.

ЗАОБЛАЧНЫЙ ПРЫЖОК CLOUD JUMP

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Атлетике

Ваши невероятные атлетические Навыки позволяют вам прыгать на невероятные расстояния. Утройте расстояние, на которое вы можете совершать Прыжок в Длину (Long Jump) (так что вы можете прыгнуть на 60 футов в длину при успешной проверке СЛ 20). Когда вы совершаете Прыжок в Высоту (High Jump), используйте расчёт для Прыжка в Длину, но не увеличиваете расстояние втрое.

Вы можете прыгать на расстояние, превышающее вашу Скорость, затрачивая дополнительные действия при Прыжках в Длину или Высоту (Long Jump or High Jump). За каждое потраченное дополнительное действие добавляйте свою Скорость к пределу того, как далеко вы можете Прыгнуть (Leap).

ЧЕРТЫ НАВЫКА ВОРОВСТВО THIEVERY SKILL FEATS

КАРМАННИК PICKPOCKET

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Воровстве

Вы можете Украсть (Steal) или Спрятать в Рукаве (Palm an Object) предмет, который тщательно охраняется, например, в кармане, не получая штраф -5. Вы не можете украсть предметы, пропажа которых была бы чрезвычайно заметна или отнимали много времени (например, надетая обувь или броня, или активно используемые предметы). Если вы Мастер в Воровстве, вы можете попытаться Украсть(Steal) у существа в бою или иным образом находящегося настороже. При этом кража требует двух действий с атрибутом «манипуляция» вместо 1, и вы получаете штраф -5.

НЕЗАМЕТНАЯ КРАЖА SUBTLE THEFT

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Воровстве

Если вы успешно проходите проверку пытаетесь Украсть (Steal) что-то, то наблюдатели (не существа у которых вы украли) получают ситуативный штраф -2 к их СЛ Восприятия, чтобы обнаружить вашу кражу. Кроме того, если вы сначала Отвлечете Внимания

(Create a Diversion) существ используя навык Обмана, то Пряча в Рукаве (Palm an Object) или пытаясь Украсть (Steal) вы не лишаетесь состояния «не обнаружен» (undetected).

ОСТОРОЖНОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ WARY DISARMAMENT

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Воровстве

Если вы активируете устройство или ловушку пытаясь ее отключить, вы получаете ситуативный бонус +2 к вашему КБ или спасброску против устройства или ловушки. Это относится только к атакам или эффектам, вызванным вашей неудачной попыткой, а не к более поздним, таким как дополнительные атаки сложных ловушек.

БЫСТРЫЙ ВЗЛОМ QUICK UNLOCK

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Воровстве

Вы можете Вскрыть Замок (Pick a Lock) за 1 действие, вместо 2.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВОР LEGENDARY THIEF

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Воровстве, Черта Карманник (Pickpocket)

В ваши навыки воровства невозможно поверить. Вы можете попытаться Украсть (Steal) что-то, чем активно владеют или что было бы чрезвычайно заметно, или отнимало много времени для снятия (например, надетую обувь или броню). Вы должны делать это медленно и осторожно, потратив хотя бы 1 минуту (и значительно больше для предметов, которые обычно требуют много времени для снятия, таких как броня). В течении всего этого времени вы должны иметь возможность оставаться скрытым (hidden), например под покровом ночи или в шумной толпе. Вы получаете штраф -5 к вашей проверке Воровства. Даже если вам удастся украсть очень заметный предмет - например, полный латный доспех - очевидцы быстро заметят, что он исчез после того, как вы его украдете.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ВЫЖИВАНИЕ SURVIVAL SKILL FEATS

ОБСЛЕДОВАНИЕ ДИКОЙ МЕСТНОСТИ SURVEY WILDLIFE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Выживании

Вы можете изучить детали в дикой местности, чтобы определить присутствие поблизости существ. Вы можете потратить 10 минут оценивая область вокруг вас, чтобы выяснить какие существа находятся поблизости, обращая внимание на гнезда, помет и отметины на деревьях. Совершите проверку Выживания против СЛ устанавливаемой Ведущим, основанной на том, насколько заметны эти следы. В случае успеха вы можете пройти проверку Вспомнить Информацию со штрафом -2, чтобы узнать больше о существах, только по этим следам. Если вы Мастер в Выживании, вы не получаете штраф.

ОПЫТНЫЙ СЛЕДОПЫТ EXPERIENCED TRACKER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Выживании

Выслеживание-ваша вторая натура, и при необходимости вы можете идти по следу без остановки. Вы можете Выслеживать (Track) двигаясь с полной Скоростью, получая штраф -5 к вашей проверке Выживания. Если вы Мастер в выживании, вы не получаете штраф -5. Если вы Легенда в выживании, вам больше не нужно бросать новую проверку Выживания каждый час при Выслеживании, но вам все еще нужно бросать проверку всякий раз, когда есть значительные изменения в следе.

ФУРАЖИР FORAGER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Выживании

Используя навык Выживания для Поиска Крова и Пищи (Subsist), выбросив провал или критический провал, вместо этого вы получаете успех. При успехе вы можете обеспечить себя и еще четырёх существ пригодным (subsistence) жильем, а в случае критического успеха вы можете позаботиться о вдвое большем количестве существ, чем при успехе.

Каждый раз, когда ваш ранг мастерства в Выживании повышается, удвойте количество дополнительных существ, о которых вы можете позаботиться в случае успеха (до 8, если вы Эксперт; до 16, если вы Мастер; до 32, если вы Легенда). Вы можете позаботиться о половине дополнительных существ и обеспечить себе комфортное жилье вместо пригодного.

Множество более мелких существ или существ со значительно меньшим аппетитом, чем у человека, считаются одним существом для этой Черты, а более крупные существа или существа со значительно большим аппетитом, считаются несколькими существами. Ведущий определяет, сколько нужно съесть не человекоподобному существу.

ЭКСПЕРТ МЕСТНОСТИ TERRAIN EXPERTISE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Выживании

Ваш опыт в навигации в определенном типе местности делает вас в высшей степени уверенным при этом. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Выживания на одной из следующих типов местности: вода, морозные земли, пустыня, лес, горы, равнина, небеса, болота или подземная.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз, каждый раз выбирая другой тип местности.

ПЛАНАРНОЕ ВЫЖИВАНИЕ PLANAR SURVIVAL

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Выживании

Вы можете заниматься Поиском Крова и Пищи (Subsist), используя навык Выживания, на других Планах, даже без ресурсов или природных явлений, которые вам обычно нужны. Например, вы можете добыть пищу даже если на Плане не хватает пищи, которая могла бы вас прокормить. При успехе вашей проверки, также можно уменьшить урон наносимый Планом, на усмотрение Ведущего.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО ВЫЖИВАНИЮ LEGENDARY SURVIVALIST

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Выживании

Вы можете жить без еды и воды, а также выдерживаете сильный, экстремальный и невероятный холод и жару, не получая при этом никакого урона.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ВЫСТУПЛЕНИЕ PERFORMANCE SKILL FEATS

ВИРТУОЗНЫЙ ИСПОЛНИТЕЛЬ VIRTUOSIC PERFORMER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Выступлении

У вас есть исключительный талант в одном из типов выступления. Вы получаете ситуативный бонус +1, выполняя определенный тип выступлений. Если вы Мастер в Выступлении, этот бонус увеличивается до +2. Выберите одну из следующих специальностей и примените бонус совершая проверку Выступления этого типа. Если неясно, применима ли специальность, решает Ведущий.

Специальность	Примеры
Духовые	Волынка, флейта, блокфлейта, фанфара
Клавишные	Клавесин, орган, пианино
Комедия	Буффонада, анекдоты, лимерики
Пение	Баллада, песнопение, мелодия, рифмование
Постановка	Драма, пантомима, кукольный театр
Риторика	Эпопея, ода, поэзия, рассказ историй
Струнные	Скрипка, арфа, лютня, виола
Танцы	Балет, хуара, джига, макру
Ударные	Колокольчики, барабан, гонг, ксилофон

ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ IMPRESSIVE PERFORMANCE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Выступлении

Ваши выступления вызывают восхищение и снискают вам поклонников. Вы можете Произвести Впечатление (Make an Impression) используя навык Выступления вместо Дипломатии.

ЗАВОРАЖИВАЮЩЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ FASCINATING PERFORMANCE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Выступлении

Когда вы Исполняете (Perform), сравните свой результат со СЛ Воли одного наблюдателя. При успехе, цель «заворожена» (fascinated) вами на 1 раунд. Если наблюдатель находится в ситуации, требующей первоочередного внимания, например в бою, вы должны выбросить критический успех, чтобы «заворожить» его, и действие Выступить приобретает атрибут «недееспособность» (incapacitation). Вы должны выбрать, какое существо вы пытаетесь очаровать, прежде чем бросить свою проверку, после чего цель становится временно невосприимчивой к эффекту на 1 час.

Если вы Эксперт в навыке Выступление, вы можете «заворожить» до 4 наблюдателей; если вы Мастер, вы можете «заворожить» до 10 наблюдателей; если вы Легенда, вы можете «заворожить» любое количество наблюдателей одновременно.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ИСПОЛНИТЕЛЬ LEGENDARY PERFORMER

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Выступлении, черта Виртуозный Исполнитель (Virtuosic Performer)

Слава о вас разошлась по всем землям. Персонажи ведущего, совершившие успешную проверку Общества СЛ 10, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), слышали о вас и обычно относятся к вам лучше на одну ступень, чем обычно, в зависимости от вашей репутации и характера персонажей ведущего. Например, если вы хорошо известны своим жестоким и взыскательным поведением, существа могут быть запуганы вами, а не дружелюбны к вам. Когда вы Получаете Доход (Earn Income) используя навык Выступления, вы привлекаете аудиторию более высокого уровня, чем позволяет ваше местоположение, поскольку аудитория стекается, чтобы увидеть вас. Например, правители и ангелы могут отправиться в вашу маленькую башню в

лесу, чтобы послушать ваше выступление. Как правило, это увеличивает доступную аудиторию на 2 уровня или больше, определяется Ведущим.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ДИПЛОМАТИЯ DIPLOMACY SKILL FEATS

ОБЩИТЕЛЬНЫЙ СОБУТЫЛЬНИК NOBNOBBER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Дипломатии

Вы искусны в получении информации через беседу. Исследовательская активность (exploration activity) Собрать Информацию (Gather Information) занимает у вас два раза меньше времени чем обычно (обычно сокращая время до 1 часа). Если вы Мастер в Дипломатии и занимаетесь Сбором Информации с обычной скоростью, то выбросив критический провал вместо этого вы получаете обычный провал. По-прежнему нет никаких гарантий, что слух, который вы узнали с помощью Сбора Информации, будет верным.

ПУБЛИЧНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ GROUP IMPRESSION

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Дипломатии

Когда вы Производите Впечатление, вы можете сравнить свой результат проверки Дипломатии со СЛ Воли двух целей, вместо одной. Для каждой цели можно добиться разной степени успеха. Количество целей, которых вы можете Принудить за одно действие, увеличивается до четырех, если вы Эксперт; до 10, если вы Мастер; до 25, если вы Легенда.

СПЕКУЛЯНТ BARGAIN HUNTER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Дипломатии

Вы можете Получить Доход (Earn Income) (стр. 236) используя Дипломатию проводя дни, в поисках выгодных сделок и занимаясь перепродажей вещей с прибылью. Также, вы можете потратить время на поиск выгодной сделки с предметом; это работает так же, как если бы вы использовали Получение Дохода с помощью Дипломатии, за исключением того, что вместо заработка денег, вы покупаете предмет со скидкой, равной деньгам, которые бы вы получили или получаете предмет бесплатно, если ваш заработок равен или превышает его стоимость. Наконец, если вы возьмете Черту Спекулянт во время создания персонажа на 1-м уровне, вы начнете игру с дополнительными 2 зм.

РАДУШНЫЙ ПРИЁМ GLAD-HAND

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Дипломатии

Первое впечатление - ваш конёк. Когда вы встречаетесь с кем-то в случайной или социальной ситуации, вы можете немедленно попытаться пройти проверку Дипломатии, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на это существо, вместо того, чтобы разговаривать с ним в течении 1 минуты. Вы получаете штраф -5 к проверке. При провале или критическом провале, вы можете поговорить с существом в течение 1 минуты и попытаться совершить новую проверку в конце этого времени, вместо того, чтобы принять провал или критический провал.

БЕССТЫДНАЯ ПРОСЬБА SHAMELESS REQUEST

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Дипломатии

Вы можете преуменьшить последствия или возмутительность ваших просьб, используя явную наглость и обаяние. Когда вы Просите (Request) о чем-то, вы уменьшаете любое увеличение СЛ для возмутительных просьб на 2, а также, когда вы Просите и выбрасываете критический провал, вместо этого вы получаете обычный провал. Хотя это и означает, что вы никогда не сможете заставить свою цель ухудшить свое отношение к вам, Прося о чем-то, в конечном итоге она устанет от ваших просьб, даже если еще положительно к вам относится.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ПЕРЕГОВОРЩИК LEGENDARY NEGOTIATION ➡➡➡

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Дипломатии

Вы можете вести переговоры невероятно быстро в неблагоприятных ситуациях. Вы пытаетесь Произвести Впечатление (Make an Impression), а затем Просите (Request) вашего оппонента прекратить свои текущие действия и вступить в переговоры. Вы получаете штраф -5 к своей проверке Дипломатии. Ведущий определяет СЛ Просьбы (Request) в зависимости от обстоятельств — в большинстве случаев, как минимум очень тяжелая СЛ уровня существа (см. стр. 503-504). Некоторые существа могут просто отказаться, и даже те, кто согласится на переговоры, в конечном итоге могут посчитать что ваших аргументов недостаточно, и вернуться к насилию.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ЗАПУГИВАНИЕ INTIMIDATION SKILL FEATS

БЫСТРОЕ ПРИНУЖДЕНИЕ QUICK COERCION

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Запугивании

Вы можете запугать других в два счета. Вы можете Принудить (Coerce) существо после 1 раунда разговора, вместо 1 минуты. Вы все еще не можете Принуждать существо в разгаре боя или без своего участия в разговоре.

ГРУППОВОЕ ПРИНУЖДЕНИЕ GROUP COERCION

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Запугивании

Когда вы Принуждаете (Coerce), вы можете сравнить свой результат проверки Запугивания со СЛ Воли двух целей, вместо одной. Для каждой цели можно добиться разной степени успеха. Количество целей, которых вы можете Принудить за одно действие, увеличивается до четырех, если вы Эксперт; до 10, если вы Мастер; до 25, если вы Легенда.

ПУГАЮЩИЙ ВЗГЛЯД INTIMIDATING GLARE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Запугивании

Вы можете Деморализовать (Demoralize) одним лишь взглядом. Когда вы это делаете, действие Деморализовать теряет атрибут «слух» (auditory) и получает атрибут «зрение» (visual) и вы не получаете штраф если существо не понимает ваш язык.

ДЛИТЕЛЬНОЕ ПРИНУЖДЕНИЕ LASTING COERCION

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Запугивании

Когда вы успешно проходите проверку пытаетесь Принуждать (Coerce) кого-то, максимальное время, которое подчиняется цель, увеличивается до недели, все еще на усмотрение Ведущего. Если вы Легенда, то максимум увеличивается до месяца.

ИСКУССТВО ЗАПУГИВАНИЯ INTIMIDATING PROWESS

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: Сила 16, вы Эксперт в Запугивании

В ситуациях, когда вы можете физически угрожать цели, используя действия Принуждать (Coerce) или Деморализовать (Demoralize), вы получаете ситуативный бонус +1 к вашей проверке Запугивания и не получаете штраф если существо не понимает ваш язык. Если ваш показатель Силы равен 20 или выше и вы Мастер в Запугивании, этот бонус увеличивается до +2.

БОЕВОЙ КЛИЧ BATTLE CRY

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Запугивании

Когда вы бросаете на инициативу, вы можете издать могучий боевой клич и Деморализовать (Demoralize) наблюдаемого (observes) противника, свободным действием (free action). Если вы Легенда в Запугивании, вы можете использовать реакцию, чтобы Деморализовать вашего противника при критическом успехе броска атаки.

ИСПУГАННОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ TERRIFIED RETREAT

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Запугивании

Когда вы получаете критический успех совершая действие Деморализовать (Demoralize) и уровень цели ниже вашего, она «бежит» (fleeing) 1 раунд.

ЗАПУГАТЬ ДО СМЕРТИ SCARE TO DEATH ➡

ЧЕРТА 15

СМЕРТЬ СТРАХ ЭМОЦИЯ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Запугивании

Вы можете напугать врагов настолько, что они могут умереть. Совершите проверку Запугивания против СЛ Воли живого существа в пределах 30 футов, которое вы чувствуете или наблюдаете и которое может чувствовать и наблюдать вас. Если цель не может вас слышать или не понимает языка на котором вы говорите, вы получаете ситуативный штраф -4. Существо временно невосприимчиво в течение 1 минуты.

Критический успех: Цель должна выполнить спасбросок Стойкости против вашей СЛ Запугивания, иначе она умрет. Если цель совершает успешный спасбросок, она становится «напуганной 2» (frightened) и оно «бежит» (fleeing) 1 раунд; это не имеет никаких других эффектов при критическом успехе;

Успех: Цель становится «напуганной 2»;

Провал: Цель становится «напуганной 1»;

Критический провал: Эффект не действует на цель.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ЗНАНИЕ LORE SKILL FEATS

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗНАНИЯ ADDITIONAL LORE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Знании

Ваши знания расширились и охватили новую область. Выберите дополнительную подкатегорию навыка Знание (Lore). Вы становитесь Обучены в нем. На 3-м, 7-м и 15-м уровнях вы получаете дополнительное повышение навыка, которое вы можете применить только к выбранной подкатегории Знаний.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Каждый раз вы должны выбирать новую подкатегорию навыка Знания и получаете дополнительное повышение навыка в этой подкатегории на указанных уровнях.

ОПЫТНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ EXPERIENCED PROFESSIONAL

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Знании

Вы очень осторожны в своей профессиональной деятельности, что способствует предотвращению происшествий. Когда вы используете Знание (Lore) для Получения Дохода (Earn Income) и выбрасываете критический провал, вместо это вы получаете обычный провал. Если вы Эксперт в Знании, то вы получаете в два раза больше дохода от неудачной проверки Получения Дохода, только если изначально это проверка не была критическим провалом.

БЕЗОШИБОЧНЫЕ ЗНАНИЯ UNMISTAKABLE LORE

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Знании

Вы никогда не получаете неверную информацию о своих областях знаний. Когда вы Вспоминаете Информацию (Recall Knowledge) используя Знание любой подкатегории, в которой вы Обучены, выбрасывая критический провал, вы получаете обычный провал. Если вы Мастер в подкатегории, то при критическом успехе вы получаете даже больше информации или контекста, чем обычно.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ LEGENDARY PROFESSIONAL

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Знании

Слава о вас разошлась по всем землям (например, если у вас есть Знание Сражений (Warfare Lore), вы можете быть легендарным генералом или тактиком). Это работает как Черта Легендарный Исполнитель (Legendary Performer) описанная выше, за исключением того, что вы получаете работу более высокого уровня, когда Получаете Доход с (Earn Income) используя навык Знание (Lore).

ЧЕРТЫ НАВЫКА МЕДИЦИНА MEDICINE SKILL FEATS

ПОЛЕВАЯ МЕДИЦИНА BATTLE MEDICINE ➡

ЧЕРТА 1

ИСЦЕЛЕНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Медицине;

Условия: вы держите или носите набор целителя (стр. 290)

Вы можете подлатать себя или своих союзников, даже в бою. Совершите проверку Медицины с той же СЛ что и для Лечения Ран (Treat Wounds) и восстановите соответствующее количество Пунктов Здоровья; это не снимает состояния «ранен» (wounded). Как и в случае Лечения Ран, вы можете попытаться пройти более высокую СЛ, если у вас есть минимальный ранг мастерства (proficiency rank). Затем, цель становится временно невосприимчива к вашей Полевой Медицине на 1 день.

ЛАЗАРЕТНЫЙ МЕДИК WARD MEDIC

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Медицине

Вы учились в больших медицинских палатах, лечили сразу нескольких пациентов и заботились обо всех их нуждах. Вы можете Лечите Болезнь (Treat a Disease) или Выводите Яд (Treat a Poison), сразу у двух целей. Если вы Мастер в Медицине, вы можете лечить до 4 целей; если вы Легенда, вы можете лечить до 8 целей.

НЕПРЕРЫВНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ CONTINUAL RECOVERY

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Медицине

Вы ревностно следите за улучшением состояния пациента, чтобы быстрее провести лечение. Когда вы Лечите Раны (Treat Wounds), ваш пациент становится невосприимчивым всего на 10 минут вместо 1 часа. Это относится только к активности Лечить Раны (Treat Wounds), но не к другим.

СТАБИЛЬНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ ROBUST RECOVERY

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Медицине

Вы изучили народную медицину, чтобы помогать оправляться от болезней и ядов, и ее прилежное использование сделало вас особенно стойким. Когда вы Лечите Болезнь (Treat a Disease) или Выводите Яд (Treat a Poison) или кто-то другой использует одно

из этих действий на вас, увеличьте ситуативный бонус получаемый при успехе на +4 и если результат спасброска пациента будет успешным, он получает критический успех.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ МЕДИК **LEGENDARY MEDIC**

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Медицине

Вы совершили прорыв в медицине и открыли методики, позволяющие достичь чудодейственных результатов. Один раз в день, для каждой цели, вы можете потратить 1 час на уход за этой целью и совершаете проверку Медицины, чтобы устранить болезни (disease) или состояния «ослеплен» (blinded), «оглушен» (deafened), «обречен» (doomed) или «истощен» (drained). Используйте СЛ болезни или заклинания, или эффекта, которые создали эти состояния. Если источником эффекта является артефакт выше 20-го уровня или настолько же мощный, увеличьте СЛ на 10.

ЧЕРТЫ НАВЫКА МИСТИКА

МИСТИЧЕСКОЕ ЧУТЬЕ **ARCANE SENSE**

ЧЕРТА 5

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Мистике

Изучение магии позволяет вам инстинктивно ощущать ее присутствие. Вы можете творить заклинание *обнаружение магии* 1-го круга когда угодно, как мистическое врожденное заклинание. Если вы Мастер в Мистике (Arcane), заклинание усиливается до 3-го круга; если вы Легенда, оно повышается до 4-го круга.

ЕДИНАЯ ТЕОРИЯ **UNIFIED THEORY**

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Мистике

Вы стали замечать осмысленную связь между общими принципами четырех традиций магии и магических сущностей, что позволило вам понять их все через призму тайн. Всякий раз, когда вы используете действие Навыка или Черту Навыка, которое требует проверки Природы, Окультизма или Религии, в зависимости от магической традиции, вместо этого вы можете использовать Мистику. Если обычно вы получаете штраф или более высокую СЛ используя навык Мистики к другой магии (например, используя Оpozнание Магии (Identify Magic)), больше этого не происходит.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ОБМАН **DECEPTION SKILL FEATS**

ДЛИТЕЛЬНОЕ ОТВЛЕЧЕНИЕ **LENGTHY DIVERSION**

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обмане

При критическом успехе действия Отвлечь Внимания (Create a Diversion), вы остаетесь скрытым (hidden) после окончания своего хода. Этот эффект длится в течении времени, зависящим от способа и ситуации в которой вы отвлекаете цель, определяется Ведущим (минимум 1 дополнительный раунд).

ОБМАНИ МЕНЯ! **LIE TO ME**

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обмане

Вы можете использовать свой навык Обмана, чтобы плести козни, тем самым сбивая с толку любого, кто пытается вас обмануть. Если вы вступаете в разговор с кем-то, кто пытается вам Лгать (Lie), используйте свою СЛ Обмана, если она выше, чем ваша СЛ Восприятия, при определении результата. Это не применимо, если вы не участвуете в дискуссии, например, когда кто-то пытается Лгать во время длинной речи.

ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЙ ЛЖЕЦ **CHARMING LIAR**

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обмане

Ваше обаяние позволяет склонить на свою сторону тех, кому вы лжете. Когда вы получаете критический успех используя действие Лгать (Lie), отношение цели к вам улучшается на один шаг, как если бы вы получили успех при использовании Дипломатии, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression). Это работает только один раз за беседу, и если вы получили критический успех против нескольких целей, используя один и тот же результат, вы выбираете одно существо, с которым хотите улучшить отношения. Вы должно лгать, казалось бы, о важной информации, раздувать свой статус или снискивать расположение, чего нельзя добиться банальной или неуместная ложью.

БЫСТРАЯ МАСКИРОВКА **QUICK DISGUISE**

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Обмане

Вы подготавливаете маскировку в два раза быстрее чем обычно (обычно 5 минут). Если вы Мастер, это занимает одну десятую обычного времени (обычно 1 минута). Если вы Легенда, вы можете создать полную маскировку и Имитировать (Impersonate) за активность их 3-х действий.

ВРАЛЬ CONFABULATOR

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Обмане

Даже будучи пойманным на лжи, вы продолжаете заворачиваться. Уменьшите ситуативный бонус, который получает цель за ваши предыдущие попытки ее Отвлечь Вниманием (Create a Diversion) или Лгать (Lie) ей, с +4 до +2. Если вы Мастер в Обмане, уменьшите бонус до +1, а если вы Легенда, ваши цели вообще не получают эти бонусы.

НЕУЛОВИМЫЕ СЕКРЕТЫ SLIPPERY SECRETS

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Обмане

Вы уклоняетесь от попыток раскрыть вашу истинную суть или намерения. Когда заклинание или магический эффект пытается прочитать ваши мысли, определяя, лжете ли вы, или раскрывает ваше мировоззрение, вы можете попытаться пройти проверку Обмана против СЛ заклинания или эффекта. При успехе, эффект ничего не покажет.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ОБЩЕСТВО SOCIETY SKILL FEATS

ПОЛИГЛОТ MULTILINGUAL

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обществе

Вы легко выучиваете новые языки. Вы выучиваете два новых языка, выбранных из обычных (common) языков, необычных (uncommon) языков и любых других, к которым у вас есть доступ. Вы выучиваете дополнительный язык, когда становитесь Мастером в Обществе или вы уже Мастер, и еще раз, когда вы становитесь Легендой или вы уже Легенда.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Каждый раз вы выучиваете дополнительные языки.

ПРИДВОРНЫЕ МАНЕРЫ COURTLY GRACES

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обществе

Вы выросли среди знати или научились надлежащему этикету и манере поведения, что позволяет вам представлять себя как дворянина и поучаствовать в политических играх. Вы можете использовать Общество чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на дворянина, а также выдавать себя за дворянина, если вы им не являетесь. Если вы хотите выдать себя за определенного дворянина, вам все равно нужно использовать Обман, чтобы Имитировать (Impersonate), а при необходимости - Лгать (Lie).

ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ READ LIPS

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обществе

Вы можете читать по губам тех, кого вы можете ясно видеть. Когда у вас есть свободное время, вы можете сделать это автоматически. В режиме столкновения или при использовании более сложного навыка чтения по губам вы «заворожены» (fascinated) и «застигнуты врасплох» (flat-footed) во время каждого раунда, в котором вы фокусируетесь на движениях губ, а также должны успешно пройти проверку Общества (СЛ, определяется Ведущим), чтобы успешно прочитать чьи-то губы. В любом случае, вы должны знать читаемый язык.

Если вы глухой или плохо слышите и Читаете по Губам, вы распознаете движения губ для разговорной формы ваших языков. Вы также можете говорить на разговорной форме ваших языков достаточно ясно, чтобы другие могли понять вас.

ШКОЛА УЛИЦ STREETWISE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обществе

Вы знаете об уличной жизни и чувствуете ритм поселения в котором находитесь. Вы можете использовать свой модификатор Общества вместо вашего модификатора Дипломатии при Сборе Информации (Gather Information). В любом населенном пункте, где вы регулярно бываете, вы можете использовать действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) используя навык Общества, чтобы узнать те же виды информации, которые вы могли бы обнаружить с помощью Дипломатии для Сбора Информации. Обычно СЛ значительно выше, но вы получаете информацию, не тратя время на ее сбор. Если вам не удастся вспомнить информацию, вы все еще можете попытаться Собрать Информацию как обычно.

ЯЗЫК ЖЕСТОВ SIGN LANGUAGE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Обществе

Вы изучили языки жестов, на известных вам разговорных языках, что позволяет вам изображать и понимать знаки. Языки жестов обычно требуют обеих рук для передачи более сложных понятий, и они являются визуальными, а не слуховыми.

Язык жестов трудно понять во время боя из-за уровня необходимого внимания, в отличие от основных жестов, например показать на противника, чтобы указать цель. Язык жестов трудно использовать в местах с низкой видимостью, так же как трудно говорить в шумной среде.

СВЯЗИ CONNECTIONS

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК НЕОБЫЧНОЕ

Требования: вы Эксперт в Обществе, Черта Придворные Манеры (Courtly Graces)

У вас есть общественные связи позволяющие вам обмениваться услугами или встречаться с важными людьми. Когда вы находитесь в области со связями (обычно это населенный пункт, где вы потратили время на налаживание знакомств, или, возможно, другая область в той же стране) вы можете попытаться совершить проверку Общества, чтобы договориться о встрече с важной политической фигурой или попросить об услуге в обмен на оказание услугу в будущем по выбору вашего контакта. Ведущий определяет СЛ, исходя из сложности одолжения и значимости фигуры.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ДЕШИФРОВЩИК LEGENDARY CODEBREAKER

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Обществе

Ваши навыки работы с языками и шифрами настолько великолепны, что вы можете расшифровать информацию, всего лишь быстро прочитав текст. Вы можете Расшифровать Текст (Decipher Writing) используя навык Общество, читая с обычной скоростью. Если вы замедлитесь и потратите полное количество времени, которое обычно требуется, выбросив успех вы получите критический успех; при критическом успехе потратив обычное количество времени, вы понимаете документ почти слово в слово.

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ЛИНГВИСТ LEGENDARY LINGUIST

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Обществе, Черта Полиглот (Multilingual)

Вы настолько искусны в языках, что можете мгновенно придумать диалект. Вы всегда можете поговорить с любым существом, у которого есть язык - даже если это язык, которого вы не знаете - создав новый диалект, который использует упрощенные термины и передает основную суть. Для этого, вы должны сначала понять, какое средство коммуникации использует существо (речь, язык жестов и т.д.).

ЧЕРТЫ НАВЫКА ОККУЛЬТИЗМ OCCULTISM SKILL FEATS

ОПОЗНАНИЕ СТРАННОСТЕЙ ODDITY IDENTIFICATION

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Оккультизме

У вас чутье на заклинания, которые искажают разум или раскрывают секреты. Вы получаете ситуативный бонус +2 к проверке Оккультизма, чтобы Оpoznать Магию (Identify Magic) с атрибутами - ментальное (mental), одержимость (possession), предсказание (prediction) или тайновидение (scrying).

СТРАННАЯ МАГИЯ BIZARRE MAGIC

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Оккультизме

Вы можете использовать странные вариации сотворения заклинаний, независимо от того, умеете ли вы творить оккультные заклинания или нет. СЛ Распознавания Заклинания (Recognize Spell), которое вы творите и СЛ Оpoznания Магии (Identify Magic), которую вы используете, увеличиваются на 5.

ЧЕРТЫ НАВЫКА ПРИРОДА NATURE SKILL FEATS

ДРЕССИРОВКА ЖИВОТНОГО TRAIN ANIMAL

ЧЕРТА 1

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ МАНИПУЛЯЦИЯ ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Природе

Вы тратите время, обучая животное делать определенные действия. Вы можете либо выбрать базовое действие, которое животное уже знает (как правило, те, которые перечислены в действии Команда Животному на стр. 249), либо попытаться научить животное новому базовому действию. Ведущий определяет СЛ любой требуемой проверки и количество времени, которое занимает обучение (обычно не менее недели). Обычно невозможно научить животное трюку, который использует критическое мышление. Если вы Эксперт, Мастер или Легенда в Природе, вы можете тренировать более необычных существ, на усмотрение Ведущего.

Успех: Животное выучивает действие. Если это было действие, которое животное уже знало, вы можете приказывать животному выполнить это действие, не совершая проверки Природы. Если это было новое базовое действие, добавьте это действие к действиям, которые животное может выполнить по команде, но вы все равно должны бросать проверку;

Провал: Животное не выучивает трюк.

ПРИРОДНАЯ МЕДИЦИНА NATURAL MEDICINE

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Природе

Вы можете применять натуральные лекарства, чтобы исцелять своих союзников. Вы можете использовать навык Природы вместо Медицины для Лечения Ран (Treat Wounds). Если вы находитесь в дикой местности, у вас может быть возможность найти свежие ингредиенты, что позволит вам получить ситуативный бонус +2 к вашей проверке Лечения Ран с использованием навыка Природы, с согласия Ведущего.

СВЯЗЬ С ЖИВОТНЫМ BONDED ANIMAL

ЧЕРТА 2

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Природе

Вы выковали прочные узы с животным. Вы можете потратить 7 дней свободного времени (downtime) пытаться установить контакт с нормальным животным (не верным зверем или другим особенным животным), оно должно быть дружелюбно (friendly) или готово помочь (helpful). После этого времени вы должны совершить проверку Навыка Природа СЛ 20. При успехе вы устанавливаете связь с животным. Животное постоянно помогает вам, если только вы не сделаете что-то вопиющее, разрывающее ваши узы. Готовым помочь (helpful) животным легче управлять, как описано в «Команда Животному (Command an Animal)» на стр. 249.

Связь с новым животным прекращает любую предыдущую связь, которая у вас была. У вас не может быть одновременно связи с животным и верного зверя (Хотя вы можете иметь как связь с животным, так и фамильяра).

ЧЕРТЫ НАВЫКА РЕЛИГИЯ RELIGION SKILL FEATS

УЧЕНИК КАНОНА STUDENT OF THE CANON

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Религии

Вы изучили достаточно много верований, чтобы распознать писания о них. Если вы критически проваливаете проверку Навыка Религия при Расшифровке Текста (Decipher Writing) религиозного характера или Вспоминаете Информацию (Recall Knowledge) о принципах веры, вместо этого вы получаете обычный провал. Если вы проваливаете проверку Вспоминая Информацию о принципах вашей собственной веры, то вместо этого она считается успешной и если вы выбрасываете успех, вместо этого она считается критически успешной.

БОЖЕСТВЕННОЕ НАСТАВЛЕНИЕ DIVINE GUIDANCE

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Религии

Вы настолько погружены в священные писания, что в любой ситуации находите смысл и наставление в своих текстах. Потратьте 10 минут чтобы Расшифровать Текст (Deciphering Writing) религиозных писаний вашего божества или философии, размышляя о конкретной проблеме или загадке, с которыми вы столкнулись, а затем совершите проверку Религии (СЛ определяется Ведущим). При успехе, вы найдете соответствующий отрывок, притчу или афоризм, которые помогут вам продвинутся дальше или изменить свое мышление, тем самым помогая решить вашу головоломку. Например, Ведущий может предоставить вам зашифрованное стихотворение или подсказку, которая поможет вам перейти к следующему шагу решения вашей проблемы.

ЧЕРТЫ НАВЫКА РЕМЕСЛО CRAFTING SKILL FEATS

АЛХИМИЧЕСКОЕ РЕМЕСЛО ALCHEMICAL CRAFTING

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Ремесле

Вы можете использовать активность Изготовить (Craft) для создания алхимических предметов. Когда вы выбираете эту Черту, вы сразу же добавляете в свою книгу формул, формулы для четырех обычных (common) алхимических предметов 1-го уровня.

БЫСТРЫЙ РЕМОНТ QUICK REPAIR

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Ремесле

Вам требуется 1 минута, чтобы починить предмет. Если вы Мастер, это занимает 3 действия. Если вы Легенда, это занимает 1 действие.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ КАПКАНОВ SNARE CRAFTING

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Ремесле

Вы можете использовать активность Изготовить для создания капканов, используя правила со стр. 244. Когда вы выбираете эту Черту, вы добавляете формулы для четырех обычных (common) капканов (snares) в вашу книгу формул.

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ РЕМЕСЛО SPECIALTY CRAFTING

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Ремесле

Ваше обучение было сосредоточено на изготовлении одного конкретного вида предметов. Выберите одну из специальностей, перечисленных на стр. 267; вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Ремесла (Crafting) при Изготовлении (Craft) предметов такого типа. Если вы Мастер в Ремесле, этот бонус увеличивается до +2. Если неясно, применима ли специальность, решает Ведущий. Некоторые специальности могут применяться лишь частично. Например, если вы делали моргенштерн и специализировались на деревообработке, Ведущий может дать вам половину вашего бонус, потому как этот предмет требует как кузнечного дела, так и деревообработки.

Специальность	Примеры изделий
Алхимия*	Алхимические составы, например, эликсиры
Артистизм	Изобразительное искусство, в том числе ювелирное
Гончарное дело	Керамические изделия
Деревообработка	Деревянные изделия и конструкции
Камнеобработка	Каменные изделия и сооружения
Книжное производство	Книги, бумага
Кожевенное дело	Изделия из кож, в том числе кожаная броня
Кузнечное дело	Прочные металлические изделия, в том числе металлические доспехи
Портняжное дело	Одежда
Стекольное дело	Стекло, в том числе стеклянная посуда и окна
Судостроение	Корабли и лодки
Ткацкое дело	Текстиль, корзины, ковры
* У вас должна быть Черта Навыка Алхимическое Ремесло (Alchemical Crafting) чтобы Изготавливать алхимические составы.	

МАГИЧЕСКОЕ РЕМЕСЛО MAGICAL CRAFTING

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Ремесле

Вы можете Изготавливать (Craft) магические предметы, хоть и некоторые из них имеют другие требования, как указано в Главе 11. Когда вы выбираете эту Черту, вы получаете формулы для четырех обычных (common) магических предметов 2-го уровня или ниже.

БЕЗУПРЕЧНОЕ РЕМЕСЛО IMPECCABLE CRAFTING

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Ремесле, Черта Профессиональное Ремесло (Specialty Crafting)

Вы создаете безупречные изделия с большей отдачей. Всякий раз, когда вы получаете успех при проверке Ремесла, чтобы сделать предмет выбранного вами типа, в Черте Профессиональное Ремесло, вместо этого вы получаете критический успех.

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ INVENTOR

ЧЕРТА 7

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Ремесле

Вы гениальный ремесленник, легко можете определить из чего сделаны вещи и создаете новые изобретения. Вы можете потратить свободное время (downtime), чтобы изобрести обычную (common) формулу, которую вы еще не знаете. Это работает так же, как и активность Изготовить (Craft): вы тратите половину Цены формулы вперед, затем совершаете проверку Ремесла и в случае успеха либо заканчиваете формулу, заплатив разницу, либо работаете дольше, чтобы снизить Цену. Различие в том, что вы тратите дополнительное время на исследование, проектирование и разработку, а не на создание предмета. Как только она будет завершена, вы добавите новую формулу, которую вы изобрели, в свою книгу формул.

ЗОЛОТЫЕ РУКИ CRAFT ANYTHING

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Ремесле

Вы можете найти способ создать практически все, что угодно, несмотря на ограничения. До тех пор, пока у вас есть соответствующий навык Ремесла (Crafting) (например, Магическое Ремесло для магических предметов) и вы удовлетворяете требованиям к уровню и мастерству этого предмета, вы игнорируете практически любые другие требования, такие как принадлежность к определенному Наследию или предоставление заклинаний. Единственными исключениями являются требования, которые увеличивают стоимость предмета, включая сотворение заклинаний, которые сами по себе имеют стоимость, и требующих специальных предметов, таких как *философский камень*, который имеет особый метод получения к нему доступа и Изготовления (Craft). Ведущий определяет, можете ли вы игнорировать требование.

ЧЕРТЫ НАВЫКА СКРЫТНОСТЬ STEALTH SKILL FEATS

ЗНАТОК МЕСТНОСТИ TERRAIN STALKER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Скрытности

Выберите один из следующих типов местности: курумник, снега или подлесок. Будучи «необнаруженным» всеми не союзными существами в этом типе местности, вы можете Красться (Sneak), не совершая проверку Скрытности (Stealth) пока вы двигаетесь не быстрее 5 футов и не приближаетесь ближе чем на 10 футов к врагам в любой точке вашего движения. Это также позволяет вам автоматически приближаться к существам до 15 футов, при этом Избегать Обнаружения (Avoiding Notice) во время исследования, пока они не будут активно Обыскивать (Searching) местность или будут настороже.

Особенность: Вы можете выбрать эту Черту несколько раз. Каждый раз вы должны выбирать другой тип местности.

ОПЫТНЫЙ КОНТРАБАНДИСТ EXPERIENCED SMUGGLER

ЧЕРТА 1

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Обучены в Скрытности

Вы часто проносите контрабанду мимо властей. Когда Ведущий совершает вашу проверку Скрытности, чтобы увидеть, замечает ли пассивный наблюдатель маленький предмет, который вы спрятали, Ведущий использует выброшенное число проверки или вместо этого, значение 10, в зависимости от того, что выше - к результату вашего броска кости, добавьте ваш модификатор Скрытности, для определения результата Скрытности. Если вы Мастер в Скрытности, Ведущий использует либо выброшенное число, либо значение 15 и если вы Легенда в Скрытности вы автоматически получаете успех когда скрываете небольшой предмет от пассивных наблюдателей. Это не дает никаких преимуществ, когда существо совершает проверку Восприятия, чтобы активно искать скрытые (hidden) предметы. Благодаря вашим Навыкам контрабандиста, вы с большей вероятностью найдете более прибыльную работу с контрабандой, когда используете Знание Преступного Мира (Underworld Lore) для Получения Дохода (Earn Income).

ТИХИЕ СОЮЗНИКИ QUIET ALLIES

ЧЕРТА 2

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Эксперт в Скрытности

Вы хорошо умеете двигаться в группе. Когда вы Избегаете Обнаружения (Avoiding Notice) и ваши союзники Следуют за Экспертом (Follow the Expert), вы и эти союзники можете бросить единую проверку Скрытности, используя самый низкий модификатор, вместо того чтобы каждый бросал отдельно. Это не применяется к броскам инициативы.

БЫСТРЫЙ ПРОНЫРА SWIFT SNEAK

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Скрытности

Вы можете Красться (Sneak) с полной Скоростью. Вы можете использовать эту Черту, когда Копаете, Лезете, Летите или Плывете (Burrowing, Climbing, Flying, or Swimming), вместо Бега (Stride), если у вас есть соответствующие типы передвижения.

СМЕШАННЫЕ ЧУВСТВА FOIL SENSE

ЧЕРТА 7

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Мастер в Скрытности

Вы искусны в обрывании особых чувств существ и достаточно осторожны, чтобы всегда от них защититься. Всякий раз, когда вы используете Избегать Обнаружения (Avoid Notice), Скрыться (Hide) или Красться (Sneak), считается что вы всегда принимаете меры предосторожности против особых органов чувств (см. «Обнаружение Другими Чувствами» на стр. 465).

ЛЕГЕНДАРНЫЙ ПРОНЫРА LEGENDARY SNEAK

ЧЕРТА 15

ОБЩАЯ НАВЫК

Требования: вы Легенда в Скрытности, Черта Быстрый Пронир

Вы всегда крадетесь, если только не хотите, чтобы вас видели, даже когда вам негде спрятаться. Вы можете Скрыться (Hide) или Красться (Sneak) даже без укрытия или состояния «плохо видим» (concealed). Когда вы используете исследовательскую активность, не Избегать Обнаружения (Avoiding Notice), вы также получаете преимущества от Избегать Обнаружения, разве что вы решите этого не делать. Дополнительную информацию о исследовательских активностях смотрите стр. 479.

ГЛАВА 6: ЭКИПИРОВКА EQUIPMENT

Чтобы оставить свой след в мире, вам необходимо использовать правильную экипировку, включая броню, оружие и другое снаряжение. В этой главе представлена различная экипировка, которую вы можете приобрести во время создания персонажа. Обычно вы можете найти эти предметы в продаже в большинстве городов и других крупных поселениях.

Ваш персонаж начинает с 15 золотыми монетами (150 серебряных монет), которые он может потратить на любые обычные (common) предметы из этой Главы. Предметы с необычной (uncommon) редкостью можно приобрести только в том случае, если у вас есть особый доступ от способностей, выбранных вами при создании персонажа, или ваш Ведущий дает вам разрешение на их покупку.

После того, как вы приобрели стартовые предметы, есть три основных способа получить новые предметы и экипировку : вы можете найти их во время приключения, сделать их с помощью навыка Ремесла (Crafting) или купить их у торговца.

СТАРТОВЫЙ КАПИТАЛ ПЕРСОНАЖА
15 ЗОЛОТЫХ МОНЕТ ИЛИ 150 СЕРЕБРЯНЫХ МОНЕТ

МОНЕТЫ И ВАЛЮТА COINS AND CURRENCY

Несмотря на то, что в некоторых регионах вы можете обменивать ценные предметы, валюта - самый универсальный способ совершать сделки, когда вы направляетесь на рынок. Самая распространенная валюта - монеты. Для большинства простолюдинов и начинающих искателей приключений стандартной единицей измерения является **серебряная монета (см)**. Каждая серебряная монета имеет стандартный вес и обычно принимается любым торговцем или королевством независимо от того, где она была отчеканена. Существует еще три распространенных типа монет, каждая из которых также стандартизирована по весу и стоимости. Первая - **медная монета (мм)**. Каждая медная монета стоит одну десятую серебряной монеты. **Золотая монета (зм)** часто используется для покупки магических предметов и других дорогих изделий, так как 1 золотая монета стоит 10 серебряных или 100 медных монет. **Платиновая монета (пм)** используется дворянами для демонстрации своего богатства и покупки очень дорогих предметов или просто как способ легко перевозить большие суммы денег. Платиновая монета стоит 10 золотых, 100 серебряных или 1000 медных монет. См. Таблицу 6-1: Ценность Монет для обменных курсов распространенных типов монет.

ДРУГАЯ ВАЛЮТА OTHER CURRENCY

Предметы искусства, драгоценные камни и сырье (например, используемое для активности Изготовить (Craft)) также можно использовать, как валюту: вы можете продавать их по той же Цене, что и для покупки.

ЦЕНА PRICE

Большинство предметов в следующих таблицах имеют Цену, которая представляет собой сумму валюты, обычно требуемая для покупки этого предмета. Товар с Ценой «-» не может быть приобретен. Товар с Ценой 0 обычно бесплатный, но его стоимость может быть выше в зависимости от материалов, используемых для его создания. Большинство предметов можно продать за половину их Цены, но монеты, драгоценные камни, предметы искусства и сырье (например, компоненты для активности Изготовить (Craft)) можно обменять за их полную Цену.

ТАБЛИЦА 6-1: ЦЕННОСТЬ МОНЕТ

Монеты	ММ	СМ	ЗМ	ПМ
Медная (мм)	1	1/10	1/100	1/1000
Серебряная (см)	10	1	1/10	1/100
Золотая (зм)	100	10	1	1/10
Платиновая (пм)	1000	100	10	1

УРОВЕНЬ ПРЕДМЕТА ITEM LEVEL

У каждого предмета есть уровень предмета (item level), который представляет собой сложность изготовления предмета и какую-либо магию, используемую при его создании. Более простые предметы с низким уровнем, легче создавать, и вы не можете Изготавливать (Craft) предметы, которые имеют более высокий уровень, чем ваш собственный (стр. 243). Если уровень предмета не указан, его уровень равен 0. Хотя персонажи и могут использовать предметы любого уровня, Ведущему следует учесть, что давая персонажам доступ к предметам, уровень которых намного выше текущего уровня персонажей, он может оказать негативное влияние на игру.

ПЕРЕНОСИМЫЕ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

CARRYING AND USING ITEMS

Персонаж переносит предметы тремя способами: держа (held), нося (worn) на себе и уложенным (stowed) в рюкзак, сумку и т.п. Удерживаемые предметы (held) находятся в ваших руках; персонаж обычно имеет две руки, что позволяет ему держать предмет в каждой руке или один двуручный предмет, который можно использовать обеими руками. Носимые (worn) предметы заправляют в карманы, сумочки на пояс, патронташи, ножны для оружия и т. д., и их можно достать и вернуть обратно относительно быстро. Уложенные (stowed) предметы находятся в рюкзаке или аналогичном контейнере и к ним труднее получить доступ. Чтобы достать уложенный предмет или изменить способ его переноски, обычно требуется действие Взаимодействие (Interact) (хотя для того, чтобы бросить предмет, вместо этого вы используете действие Выпустить (Release)). В Таблице 6–2: Смена Снаряжения на стр. 273 перечислены некоторые способы, которыми вы можете сменить снаряжение, которое вы держите или носите на себе, а также количество рук, которые вам нужно для этого. Многие способы использования предметов требуют от вас нескольких действий. Например, для того, чтобы выпить зелье, носимое на поясной сумке (belt pouch), необходимо использовать действие Взаимодействие (Interact), чтобы его достать, а затем использовать второе действие, чтобы выпить его, как описано в графе «Активация» (стр. 532).

НАГРУЗКА BULK

Перенос (carrying) особенно тяжелых или громоздких предметов может затруднить ваше передвижение, так же как и перегрузка слишком большим количеством снаряжения. Значение Нагрузки (Bulk) предмета отражает, насколько трудно обращаться с предметом, обозначающее его размер, вес и общую громоздкость. Если у вас высокий показатель Силы, вам обычно не нужно беспокоиться о Нагрузке (Bulk), если вы не переносите множество увесистых предметов.

ПРЕДЕЛ НАГРУЗКИ BULK LIMITS

Вы можете переносить (carrying) Нагрузку (Bulk), равную 5 плюс ваш модификатор Силы без штрафа; если вы переносите больше, вы получаете состояние «обременен» (encumbered). Вы не можете держать (hold) или переносить (carrying) Нагрузку больше, чем 10 плюс ваш модификатор Силы.

ОБРЕМЕНЕН (ENCUMBERED)

Вы переносите больше веса, чем можете себе позволить. Пока вы обременены, вы «неуклюжий» (clumsy) 1 и получаете штраф 10-футов ко всем своим Скоростям. Как и все штрафы к вашей Скорости, это состояние не может снизить ее ниже 5 футов.

ЗНАЧЕНИЕ НАГРУЗКИ BULK VALUES

Предметы могут иметь число, указывающее их значение Нагрузки (Bulk), либо они могут быть легкими (light) (обозначаются как Л) или незначительными (negligible) (обозначаются как —) для определения Нагрузки. Например, Нагрузка (Bulk) от полного латного доспеха (full plate mail) составляет 4, длинного меча (longsword) 1, от кинжала (dagger) или свитка - легкая, а куска мела - незначительная. Десять легких (light) предметов считаются 1 Нагрузкой (Bulk), некратные десяти числа округляются в меньшую сторону (таким образом, 9 Лёгких (Light) предметов считаются 0 Нагрузки (Bulk), а 11 Легких (Light) предметов считаются 1 Нагрузкой (Bulk)). Предметы незначительной (negligible) массы не считаются Нагрузкой (Bulk), если только вы не пытаетесь нести огромное количество таких предметов, на усмотрение Ведущего.

РАСЧЕТ НАГРУЗКИ ПРЕДМЕТА ESTIMATING AN ITEM'S BULK

Как правило, предмет весом от 5 до 10 фунтов составляет 1 Нагрузку (Bulk), предмет весом менее нескольких унций Незначительную (negligible), а все, что находится между ними, Легкую (light). Особо неудобные или громоздкие предметы могут иметь более высокое значение Нагрузки (Bulk). Например, 10-футовый шест не тяжелый, но его длина мешает вам двигаться, пока он у вас есть, поэтому его Нагрузка (Bulk) равна 1. Предметы, изготовленные для более крупных или меньших существ, имеют большую или меньшую Нагрузку (Bulk), как описано на странице 295.

НАГРУЗКА ОТ МОНЕТ BULK OF COINS

Монеты являются популярным средством обмена благодаря их компактности. Тысяча монет любого номинала или комбинации номиналов считается 1 Нагрузкой (Bulk). Обычно нет необходимости определять Нагрузку (Bulk) монет до 1000; просто округлите в меньшую сторону число не кратное 1000. Другими словами, 100 монет не считаются Легким (light) предметом, а 1,999 монет составят 1 Нагрузку (Bulk), а не 2.

НАГРУЗКА ОТ СУЩЕСТВ BULK OF CREATURES

Возможно, вам понадобится узнать Нагрузку от существа, особенно если вам нужно унести кого-то с поля боя. В следующей таблице перечислена обычная Нагрузка от существ в зависимости от их размера, но Ведущий может скорректировать эти числа.

Размер Существа	Нагрузка (Bulk)
Крошечный (Tiny)	1
Маленький (Small)	3
Средний (Medium)	6

Размер Существа	Нагрузка (Bulk)
Крупный (Large)	12
Огромный (Huge)	24
Колоссальный (Gargantuan)	48

ПЕРЕТАСКИВАНИЕ DRAGGING

В некоторых ситуациях вы можете перетаскивать объекты или существ по земле, а не переносить их. Если вы что-то перетаскиваете, считайте Нагрузку от него вдвое меньшей. Как правило, вы можете тащить одну вещь за раз, для этого вы должны использовать обе руки, и перетаскиваете такие вещи медленно — примерно 50 футов в минуту, если только у вас нет каких-либо средств, ускоряющих этот процесс. Используйте общую Нагрузку (Bulk) вещи, которую вы перетаскиваете, таким образом, если у вас есть мешок, нагруженный товарами, используйте сумму всей Нагрузки, а не отдельных предметов внутри.

ВЛАДЕНИЕ ПРЕДМЕТАМИ WIELDING ITEMS

Некоторые способности требуют, чтобы вы владели предметом, обычно оружием. Вы владеете предметом всякий раз, когда вы держите его в количестве рук, необходимом для его эффективного использования. Когда вы владеете предметом, вы не просто переносите его с собой — вы готовы воспользоваться им. Другие способности могут потребовать, чтобы вы несли предмет или чтобы он просто у вас был. Это применяется до тех пор, пока у вас есть предмет; вам не нужно владеть им.

УРОН ПРЕДМЕТАМ ITEM DAMAGE

Предмет может быть сломан (broken) или разрушен (destroyed), если он получит достаточно урона. Все предметы имеют значение **Твердости (Hardness)**. Каждый раз, когда предмет получает урон, уменьшите любой урон, который он получает на его Твердость (Hardness). Остальная часть урона уменьшает ПЗ (HP) предмета. Обычно предмет получает урон только тогда, когда существо намеренно атакует его — зачастую выбираемые целью предметы это двери и ловушки. Атакующее вас существо, обычно не повреждает вашу броню или другое снаряжение, даже если оно попадает по вам. Несмотря на это, реакция Блок Щитом (Shield Block) может привести к повреждению вашего щита, когда вы используете его, чтобы предотвратить нанесение вам урона. Также существует несколько видов чудовищ, обладающих особыми способностями, которые могут повредить ваши предметы.

Предмет, который получает урон, может быть **сломан (broken)** и в конечном итоге разрушен (destroyed). Он становится сломанным (broken), когда его ПЗ (HP) равны или ниже **Предела Прочности (ПП) (Broken Threshold (BT))**; как только его ПЗ (HP) уменьшаются до 0, он **разрушается (destroyed)**. Сломанный (broken) предмет имеет состояние «сломан» (broken) до тех пор, пока не будет Отремонтирован (Repaired) выше своего Предела Прочности (Broken Threshold). Все, что делает предмет автоматически сломанным (broken), немедленно уменьшает его Пункты Здоровья (Hit Points) до его значения Предела Прочности (Broken Threshold), если у предмета было больше ПЗ (HP) в момент возникновения этого эффекта. Если предмет не имеет Предела Прочности (Broken Threshold), то он не имеет соответствующих изменений в своих функциях из-за того, что он был сломан (broken), но он все равно разрушается (destroyed) при 0 ПЗ (HP). (Дополнительные сведения см. в разделе, определение состояния «сломан» на стр. 273.) Разрушенный (destroyed) предмет не может быть Отремонтирован (Repaired).

Твердость (Hardness) предмета, Пункты Здоровья (Hit Points) и Предел Прочности (Broken Threshold) обычно зависят от материала, из которого изготовлен предмет. Эта информация приведена на странице 577.

СЛОМАН (BROKEN)

Сломан (broken) - это состояние, которое влияет на объекты. Объект становится сломанным (broken), когда урон уменьшил его Пункты Здоровья (Hit Points) до, или ниже, его Предела Прочности (Broken Threshold). Сломанный (broken) предмет нельзя использовать для его нормальной работы, и он не дает бонусов — за исключением брони. Сломанная (broken) броня все еще предоставляет свой бонус предмета к КБ (AC), но она также дает статусный штраф к КБ (AC) в зависимости от ее категории: -1 для сломанной легкой брони (light armor), -2 для сломанной средней брони (medium armor) или -3 для сломанной тяжелой брони (heavy armor).

Сломанный предмет все еще налагает штрафы и ограничения, обычно связанные с его переноской, удерживанием или ношением. Например, сломанная броня все равно налагает свой Предел Модификатора Ловкости (Dexterity Modifier Cap), штраф к проверкам и так далее.

Если эффект делает предмет автоматически сломанным и у предмета больше ПЗ (HP), чем его Предел Прочности (Broken Threshold), то этот эффект также уменьшает текущие ПЗ (HP) предмета, до его Предела Прочности (Broken Threshold).

НЕВОСПРИИМЧИВОСТИ ОБЪЕКТОВ OBJECT IMMUNITIES

Неодушевленные объекты и опасности невосприимчивы (immune) к кровотечению (bleed), эффектам смерти (death), болезням (disease), исцелению (healing), ментальным (mental) эффектам, некромантии (necromancy), несмертельным (nonlethal) атакам и яду (poison), а также к состояниям: обречен (doomed), истощен (drained), утомлен (fatigued), парализован (paralyzed), тошнота (sickened) и без сознания (unconscious). Предмет, обладающий разумом, не имеет невосприимчивости к ментальным (mental) эффектам. Большинство объектов невосприимчивы к другим состояниям, по усмотрению Ведущего. Например, у меча нет Скорости (Speed), поэтому он не может получить штраф к своей Скорости, но эффект, который вызывает штраф к Скорости, может сработать на ловушку с движущимися лезвиями.

ТАБЛИЦА 6-2: СМЕНА СНАРЯЖЕНИЯ

Смена снаряжения	Руки	Действие
Тянуть (draw), уложить (stow) или поднять (pick up) предмет ¹	1 или 2	Взаимодействие (Interact)
Передать предмет или взять предмет у добровольного (willing) существа ²	1 или 2	Взаимодействие (Interact)
Уронить предмет на землю	1 или 2	Выпустить (Release)
Отсоединить щит или предмет привязанный к вам	1	Взаимодействие (Interact)
Сменить свой хват, убрав руку с предмета	2	Выпустить (Release)
Сменить свой хват, добавив руку к предмету	2	Взаимодействие (Interact)
Достать предмет из рюкзака (backpack) или из сумки (satchel) ³	2	Взаимодействие (Interact)
¹ Если вы извлекаете двуручный предмет только одной рукой, вам все равно нужно изменить хват, прежде чем вы сможете его использовать; ² Существо должно иметь свободную руку, чтобы кто-то мог передать ему предмет, и ему может потребоваться изменить свой хват, если оно возьмет предмет требующий двух рук для владения или использования; ³ Извлечение предмета, уложенного в ваш собственный рюкзак (backpack), требует сначала снять рюкзак с помощью отдельного действия Взаимодействия.		

НЕКАЧЕСТВЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ SHODDY ITEMS

Импровизированные или сомнительного производства, некачественные (shoddy) предметы недоступны для покупки нигде, за исключением самых отчаявшихся общин. В таких местах, они обычно стоят половину Цены (Price) стандартного предмета, хотя и в любом случае, вы никогда не сможете их продать. Атаки и проверки, связанные с некачественным (shoddy) предметом, получают штраф предмета -2. Этот штраф также применяется ко всем СЛ, к которым применяется некачественный предмет (например, КБ (АС), для некачественной брони). Некачественная (shoddy) броня также увеличивает штраф к проверкам от брони на 2. Значения Пунктов Здоровья (Hit Points) некачественного (shoddy) предмета и Предел Прочности (Broken Threshold), равны половине их значения для стандартного предмета этого типа.

БРОНЯ ARMOR

Броня повышает защиту вашего персонажа, но некоторые виды средней или тяжелой брони могут стеснять движения. Если вашему персонажу не хватает защиты, предоставляемой броней, он может использовать щит. Броня защищает вашего персонажа только когда он ее носит.

КЛАСС БРОНИ ARMOR CLASS

Ваш Класс Брони (КБ) (Armor Class (AC)) измеряет, насколько хорошо вы можете защищаться от атак. Когда существо атакует вас, ваш Класс Брони (Armor Class) означает СЛ (DC) для этого броска атаки.

Класс Брони = 10 + Модификатор Ловкости (до Предела Ловкости вашей брони) + бонус мастерства + бонус предмета брони к КБ + другие бонусы + штрафы

Используйте ваш бонус мастерства для категории (легкая, средняя или тяжелая) или для особого типа брони, которую вы носите. Если вы не носите броню, используйте свой бонус мастерства в беспешной защите.

НАДЕВАНИЕ И СНИМАНИЕ БРОНИ DONNING AND REMOVING ARMOR

Надевание и снятие брони отнимает много времени, поэтому убедитесь, что она на вас, когда она вам понадобится! Надеть и снять броню - это активности, включающие в себя множество действий Взаимодействие (Interact). Надеть легкую броню занимает 1 минуту, среднюю или тяжелую броню - 5 минут и для того, чтобы снять любую броню потребуется 1 минута.

ПАРАМЕТРЫ БРОНИ ARMOR STATISTICS

Таблица 6-3: Беспешная Защита приводит данные по различным видам беспешной защиты. Таблица 6-4: Броня приводит данные по броне, которую можно приобрести и надеть, упорядоченную по категориям (category). В столбцах обеих таблиц представлены следующие данные.

КАТЕГОРИЯ CATEGORY

Категории брони - беспешная (unarmored), легкая броня (light armor), средняя броня (medium armor) или тяжелая броня (heavy armor) - указывает, какой бонус мастерства (proficiency bonus) вы используете, когда вы носите броню.

БОНУС К КБ AC BONUS

Это число - бонус предмета (item bonus), который вы добавляете от брони, при определении Класса Брони (Armor Class).

ПРЕДЕЛ МОДИФИКАТОРА ЛОВКОСТИ DEXTERITY MODIFIER CAP (DEX CAP)

Это число - максимальное значение вашего модификатора Ловкости, который вы можете применять к вашему КБ (AC), пока вы носите данную броню. Например, если ваш модификатор Ловкости +4, и вы носите полулаты (half plate), вы применяете только бонус +1 от вашего модификатора Ловкости к вашему КБ (AC), пока вы носите эту броню.

ШТРАФЫ К ПРОВЕРКАМ CHECK PENALTY

Надев броню, вы получаете от нее штраф к проверкам Навыков, основанных на Силе и Ловкости, за исключением проверок с атрибутом «атака» (attack). Если вы удовлетворяете требования брони к Силе (см. Сила ниже), вы не получаете этот штраф.

ШТРАФ К СКОРОСТИ SPEED PENALTY

Надев броню, вы получаете штраф к своей Скорости (Speed), указанный в этой графе, а также на любые другие типы движений, которые у вас есть, такие как Скорость Лазания (climb Speed) или Скорость Плавания (swim Speed) и ваша Скорость не может быть уменьшена, ниже 5 футов. Если вы удовлетворяете требования брони к Силе (см. ниже), вы уменьшаете этот штраф на 5 футов.

СИЛА STRENGTH

Эта запись указывает значение Силы, при котором вы достаточно сильны, чтобы избегать некоторых штрафов от брони. Если ваша Сила равна или больше этого значения, вы не получаете штраф от брони к проверкам и уменьшаете штраф к Скорости на 5 футов (если штраф от брони был -5 футов, то он перестает действовать; если штраф от брони был -10 футов, то он становится –5 футов).

НАГРУЗКА BULK

Эта графа указывает Нагрузку (Bulk) от брони, предполагая, что вы носите броню и распределяете ее вес по всему телу. Броня, которую переносят (carrying) не надевая, обычно имеет на 1 Нагрузку (Bulk) больше, той, что указано здесь (или 1 Нагрузки если Нагрузка (Bulk) от брони Легкая (light). Нагрузка (Bulk) от брони увеличивается или уменьшается, если она предназначена для существ, не Маленького (Small) и не Среднего (Medium) размера, следуя правилам на странице 295.

ГРУППА GROUP

Каждый вид средней (medium armor) и тяжелой брони (heavy armor) относится к группе (group) брони, которая классифицирует его с аналогичными видами брони. Некоторые способности ссылаются на группы (group) брони, как правило, для предоставления эффектов специализации брони (Armor Specialization Effects), которые описаны на странице 275.

АТРИБУТЫ БРОНИ ARMOR TRAITS

В этой графе указаны атрибуты (traits) для всех видов брони. Броня может иметь следующие атрибуты.

Оплот (Bulwark): Эта броня практически полностью закрывает вас, обеспечивая преимущества против некоторых, наносящих урон эффектов. При спасброске Рефлексов от наносящего урон эффекта, например *огненного шара (fireball)*, вы добавляете модификатор +3 вместо своего модификатора Ловкости;

Удобная (Comfort): Броня настолько удобна, что вы можете нормально отдохнуть (rest normally) не снимая ее;

Гибкая (Flexible): Броня достаточно гибкая, чтобы не мешать большинству действий. Вы не получаете штрафов предмета от брони к проверкам Акробатики или Атлетики;

Шумная (Notice): Эта броня шумная и вероятно, предупредит других о вашем присутствии. Штраф брони к проверкам применяется к проверкам Скрытности, даже если вы соответствуете требованиям брони к Силе.(стр. 479).

ТАБЛИЦА 6-3: БЕЗДОСПЕШНАЯ ЗАЩИТА

Бездоспешная защита	Цена	Бонус к КБ	Предел ЛВК	Штраф к Проверкам	Штраф к Скорости	Нагрузка	Атрибут Брони
Без брони	-	+0	-	-	-	-	-
Одежда исследователя (Explorer’s clothing)	1 см	+0	+5	-	-	Л	Удобная

ТАБЛИЦА 6-4: БРОНЯ

Легкая Броня	Цена	Бонус к КБ	Предел ЛВК	Штраф к Проверкам	Штраф к Скорости	Сила	Нагрузка	Группа	Атрибут Брони
Стеганный доспех (Padded armor)	2 см	+1	+3	-	-	10	Л	-	Удобная
Кожанный доспех (Leather armor)	2 зм	+1	+4	-1	-	10	1	-	-
Клепанный кожаный доспех (Studded leather armor)	3 зм	+2	+3	-1	-	12	1	-	-
Кольчужная рубаха (Chain shirt)	5 зм	+2	+3	-1	-	12	1	-	Гибкая, Шумная

Средняя Броня	Цена	Бонус к КБ	Предел ЛВК	Штраф к Проверкам	Штраф к Скорости	Сила	Нагрузка	Группа	Атрибут Брони
Сыромятный доспех (Hide armor)	2 зм	+3	+2	-2	-5 футов	14	2	Кожаная	-
Чешуйчатый доспех (Scale mail)	4 зм	+3	+2	-2	-5 футов	14	2	Композитная	-
Кольчуга (Chain mail)	6 зм	+4	+1	-2	-5 футов	16	2	Кольчуга	Гибкая, Шумная
Нагрудник (Breastplate)	8 зм	+4	+1	-2	-5 футов	16	2	Латы	-
Тяжелая Броня	Цена	Бонус к КБ	Предел ЛВК	Штраф к Проверкам	Штраф к Скорости	Сила	Нагрузка	Группа	Атрибут Брони
Пластинчатый доспех (уровень 1) (Splint mail)	13 зм	+5	+1	-3	-10 футов	16	3	Композитная	-
Полуплаты (уровень 1) (Half plate)	18 зм	+5	+1	-3	-10 футов	16	3	Латы	-
Полный латный доспех (уровень 2) (Full plate)	30 зм	+6	0	-3	-10 футов	18	4	Латы	Оплот

ЭФФЕКТЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ БРОНИ ARMOR SPECIALIZATION EFFECT

Некоторые особенности Класа могут предоставить вам дополнительные преимущества с определенной броней. Это называется эффектом специализации брони (Armor Specialization Effect). Точный эффект зависит от того, к какой группе (group) брони относится ваша броня, как указано ниже. Только средняя и тяжелая броня имеют эффекты специализации брони.

Кожаная (Lether): Толстая вторая кожа брони рассеивает грубую силу, уменьшая дробящий урон. Вы получаете Сопротивление (resistance) к дробящему урону равное 1+ значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для средней брони, либо 2+ значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для тяжелой брони.

Кольчужная (Chain): Броня настолько гибкая, что может изогнуться при критическом ударе и поглотить часть удара. Уменьшите урон от критических ударов на 4 + значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для средней брони, либо на 6 + значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для тяжелой брони. Это не может уменьшить урон больше выброшенного (rolled) значения урона удара, перед его удваиванием при критическом ударе.

Композитная (Composite): Множество наложенных друг на друга частей этой брони защищают вас от колющих ударов. Вы получаете Сопротивление (resistance) к колющему урону равное 1 + значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для средней брони, либо 2 + значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для тяжелой брони.

Латы (Plate): Прочная пластина уменьшает режущий урон. Вы получаете Сопротивление (resistance) к режущему урону равное 1 + значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для средней брони, либо 2 + значение руны *силы брони* (armor's potency rune) для тяжелой брони.

МАТЕРИАЛЫ (MATERIALS)

Большинство брони и оружия изготавливаются из простых, широко доступных материалов, таких как железо, кожа, сталь и дерево. Если вы не уверены, из чего сделана броня, Ведущий определяет детали. Некоторая броня, щиты и оружие сделаны из дорогих материалов. Они часто обладают внутренними сверхъестественными свойствами. Например, холодное железо (cold iron) пагубно для фей, а серебро (silver) может серьезно навредить оборотням. Эти материалы подробно описаны на странице 577.

ОПИСАНИЕ БРОНИ ARMOR DESCRIPTIONS

Ниже, более подробно, описан каждый тип брони.

Клепаный кожаный доспех (Studded Leather Armor): Этот кожаный доспех усилен металлическими заклепками и иногда небольшими металлическими пластинами, обеспечивающими надежную защиту и почти такую же гибкость, как и обычный кожаный доспех.

Кожаный доспех (Leather Armor): Эта броня изготовлена из сочетания гибкой и формованной вареной кожи, обеспечивающей некоторую защиту при максимальной гибкости.

Кольчуга (Chain Mail): Кольчуга состоит из нескольких частей брони, собранных из небольших металлических колец, соединенных друг с другом, образуя защитную сетку. Она обычно включает в себя кольчужную рубашку, чулки, рукавицы и капюшон, которые в совокупности защищают большую часть тела.

Кольчужная рубашка (Chain Shirt): Иногда ее называют хауберк, это длинная рубашка, сделанная из тех же металлических колец, что и кольчуга. Однако он намного легче кольчуги и защищает только туловище, плечи и ноги своего владельца.

Нагрудник (Breastplate): Несмотря на то, что этот вид доспеха называется нагрудником, он состоит из нескольких частей латной или полулатной брони (стр. 276), которые защищают туловище, грудь, шею, а иногда бедра и голени. Он дает некоторые стратегические преимущества лат, при этом имея хорошую гибкость и скорость в нем.

Одежда исследователя (Explorer's Clothing): Искатели приключений, которые не носят броню, путешествуют в прочной одежде. Хотя это и не доспех и одежда использует ваше мастерство в бездоспешной защите, она все еще имеет Предел ЛВК (Dex Cap) и может предоставить бонус предмета к КБ (AC), если на нее нанести руны силы (как описано на странице 581).

Пластинчатый доспех (Split Mail): Этот тип доспеха представляет собой кольчугу, усиленную гибкими, блокирующими металлическими пластинами, обычно расположенными на туловище, предплечьях и ногах владельца. Эта броня продается вместе с поддоспешником из стеганого доспеха (padded armor) (см. ниже) и парой перчаток (gauntlets) (стр. 285).

Полный латный доспех (Full Plate): Латный доспех состоит из соединенных друг с другом пластин, которые заковывают почти все тело в стальной панцирь. Он дорогой и тяжелый, и зачастую владельцу требуется помощь, чтобы правильно его надеть, но он обеспечивает наилучшую защиту, которую может дать броня. Этот доспех продается вместе с поддоспешником из стеганого доспеха (padded armor) (см. ниже) и парой перчаток (gauntlets) (стр. 285).

Полулаты (Half-Plate): Полулаты состоят из верхней части полного латного доспеха (full plate) и более легких или шире закрепленных стальных пластин для защиты рук и ног. Они более гибкие и скорость в них быстрее чем в полном латном доспехе, обеспечивая почти такую же защиту. Эта броня продается вместе с поддоспешником из стеганого доспеха (padded armor) (см. ниже) и парой перчаток (gauntlets) (стр. 285).

Стеганный доспех (Padded Armor): Этот доспех - просто слой тяжелой, набитой ватой ткани, но иногда его используют, поскольку он недорогой. Стеганный доспех легче повредить и разрушить, чем другие виды доспехов. Тяжелая броня продается уже с включенным в ее стоимость стеганным доспехом, однако она теряет атрибут «удобная» (comfort), когда ее носят под тяжелой броней. Вы можете носить этот поддоспешник, только для того, чтобы спать в нем, если ваша тяжелая броня разрушена или если вы ее не носите. Это позволяет вам сохранить настройку (invested) брони и преимущество от силы любых рун связанных с тяжелой броней, но никто кроме вас не может носить вашу тяжелую броню без поддоспешника из стеганого доспеха.

Сыромятный доспех (Hide Armor): Смесь меха, прочной шкуры, а иногда и формованной вареной кожи, этот доспех обеспечивает защиту за счет своих слоев кожи, однако его громоздкость замедляет владельца и ухудшает подвижность.

Чешуйчатый доспех (Scale Mail): Чешуйчатый доспех состоит из множества металлических чешуек, нашитых на усиленную кожаную подкладку, часто выглядящий как длинная рубашка, которая защищает туловище, руки и ноги.

УРОН БРОНЕ (DAMAGING ARMOR)

Параметры вашей брони основаны на материале, из которого она преимущественно сделана. Маловероятно, что ваша броня получит урон, как описано в разделе «урон предметам» на стр. 272.

Материал	Твердость	ПЗ	ПП
Ткань (одежда исследователя, стеганный доспех)	1	4	2
Кожа (сыромятный, кожаный, клепаный кожаный доспехи)	4	16	8
Метал (нагрудник, кольчуга, кольчужная рубашка, полный латный доспех, полулаты, чешуйчатый доспех, пластинчатый доспех)	9	36	18

ЩИТЫ SHIELDS

Щит может увеличить защиту вашего персонажа сверх той, что обеспечивает его броня. Ваш персонаж должен владеть щитом в одной руке, чтобы использовать его, и он дает свой бонус к КБ (АС) только в том случае, если персонаж использовал действие Поднять Щит (Raise a Shield). Это действие дает бонус щита к КБ (АС) в качестве ситуативного бонуса до тех пор, пока не начнется следующий ход персонажа. Штраф к скорости от щита применяется всякий раз, когда ваш персонаж держит щит, независимо от того, поднял он его или нет.

Действие Поднять Щит (Raise a Shield) чаще всего используется со щитами. Большинство щитов должно держаться в одной руке, поэтому вы не можете держать что-то ещё в этой рукой и Поднимать Щит. Однако баклер, не занимает вашу руку, поэтому вы можете Поднять Щит держа баклер, если рука свободна (или, по усмотрению Ведущего, если в руке находится простой, легкий предмет, который не является оружием). Вы теряете преимущества от действия Поднять Щит, если эта рука больше не свободна.

Когда у вас поднят башенный щит, вы можете использовать действие Занять Укрытие (Take Cover) (страница 471), чтобы увеличить ситуативный бонус к КБ до +4. Этот бонус длится до тех пор, пока щит не будет опущен. Если обычно вы обеспечиваете малое укрытие (lesser cover) от атак, то поднятый башенный щит обеспечивает стандартное укрытие (standard cover) (и другие существа могут Занять Укрытие по обычным правилам, используя ваш щит как укрытие).

Если у вас есть доступ к реакция Блок Щитом (Shield Block) (от вашего Класса или Черты), вы можете использовать ее когда Поднять Щит, чтобы уменьшить получаемый урон на значение равное Твердости (Hardness) вашего щита. Вы оба получаете любой оставшийся урон.

ПАРАМЕТРЫ ЩИТА SHIELD STATISTICS

Щиты имеют параметры, которые следуют тем же правилам что и броня: Цена (Price), штраф к Скорости (Speed Penalty) и Нагрузку (Bulk). Правила по этим параметрам см. на стр. 274. Другие параметры щитов описаны здесь.

БОНУС К КБ АС BONUS

Щит даёт ситуативный бонус к КБ, но только когда он поднят. Для этого необходимо использовать действие Поднять Щит (Raise a Shield) на стр. 472.

ТВЕРДОСТЬ HARDNESS

Всякий раз, Когда щит получает урон, количество урона которое он получает, уменьшается на значение Твердости (Hardness). Это число особенно важно для щитов из-за черты Блок Щитом (Shield Block) (стр. 266). Правила для Твердости приведены на странице 272.

ПЗ (ПП) НР (ВТ)

В этом столбце перечислены Пункты Здоровья (ПЗ) и Предел Прочности (ПП). Они измеряют, сколько урона может получить щит, прежде чем он будет разрушен (destroyed) (его общие ПЗ), и сколько урона он может получить, прежде чем будет сломан (broken) и непригоден к использованию (unusable) (его ПП). В первую очередь, эти параметры важны для реакции Блок Щитом (Shield Block).

АТАКА ЩИТОМ ATTACKING WITH A SHIELD

Щит можно использовать в качестве боевого оружия (material weapon) для атак, используя параметры приведенные для удара щитом (shield bash) в Таблице 6-7: Оружие Ближнего Боя (стр. 280). Удар щитом (shield bash) - это опция доступная только для щитов, которые не были предназначены для использования в качестве оружия. Щит не может иметь добавляемых к нему рун. Вы также можете купить и прикрепить к щиту умбон (shield boss) или шипы (shield spikes), чтобы сделать его более практичным оружием. Их можно найти в Таблице 6-7. Они работают, как и другие виды оружия, и на них даже можно выгравировать руны.

ТАБЛИЦА 6-5: ЩИТЫ

Щит	Цена	Бонус КБ ¹	Штраф Скорости	Нагрузка	Твердость	ПЗ (ПП)
Баклер (Buckler)	1 зм	+1	-	Л	3	6(3)
Деревянный щит (Wooden shield)	1 зм	+2	-	1	3	12 (6)
Стальной щит (Steel shield)	2 зм	+2	-	1	5	20 (10)
Башенный щит (Tower shield)	10 зм	+2/+4 ²	-5 футов	4	5	20 (10)

¹ Получаемый от щита ситуативный бонус к КБ требует использования действия Поднять Щит (Raise a Shield) (см. стр. 472);

² Получение от башенного щита наибольшего бонуса, требует использования действия Занять Укрытие (Take Cover) (стр. 471) когда щит поднят.

ОПИСАНИЕ ЩИТА SHIELD DESCRIPTIONS

Ниже, подробно описан каждый вид щита.

Баклер (Backler): Этот очень маленький щит - излюбленное оружие дуэлянтов и быстрых, легко защищенных воинов. Обычно он сделан из стали и привязывается к предплечью. Вы можете Поднять Щит (Raise a Shield) используя баклер, пока у вас есть свободная рука или вы держите легкий предмет в этой руке, но только не оружие.

Башенный Щит (Tower Shield): Эти массивные щиты могут быть использованы как укрытие почти всего тела. Из-за своих размеров они обычно изготавливаются из дерева, укрепленного металлом.

Деревянный Щит (Wooden Shield): Несмотря на то что они бывают разных форм и размеров, получаемая от деревянных щитов защита, зависит от прочности их материалов. Хотя деревянные щиты менее дорогие, по сравнению со стальными, они легче ломаются.

Стальной щит (Steel shield): Как и деревянные щиты, стальные бывают разных форм и размеров. Хотя они и дороже деревянных щитов, но гораздо прочнее.

ОРУЖИЕ WEAPONS

Большинство персонажей Pathfinder носят оружие, начиная от мощных боевых молотов и заканчивая изящными луками и даже простыми дубинками. Полная информация о том, как вы рассчитываете бонусы, модификаторы и штрафы за броски атаки и броски урона, приведена в Главе 9 на странице 446, но они кратко описаны здесь, затем следуют правила для оружия и десятки вариантов видов оружия.

БРОСКИ АТАКИ ATTACK ROLLS

При выполнении броска атаки определите результат, бросьте 1d20 и добавьте свой модификатор атаки для оружия или безоружной атаки, которую вы используете. Модификаторы для ближнего и дальнего боя рассчитываются по разному.

Модификатор атаки ближнего боя = Модификатор Силы (или по выбору Ловкость для фехтовального оружия) + бонус мастерства + другие бонусы + штрафы

Модификатор дистанционной атаки = Модификатор Ловкости + бонус мастерства + другие бонусы + штрафы

Бонусы, и штрафы применяются к этим броскам так же, как и к другим типам проверок. Оружие с рунами силы (potency rune) (стр. 581) добавляет бонус предмета к броскам атаки.

ШТРАФ ЗА МНОГОКРАТНУЮ АТАКУ MULTIPLE ATTACK PENALTY

Если вы используете действие с атрибутом «атака» больше одного раза в один и тот же ход, ваши последующие атаки после первой получают штраф, называемый штрафом за многократную атаку (multiple attack penalty). Ваша вторая атака получает штраф -5, а все последующие атаки получают штраф -10.

Штраф за многократную атаку не применяется к атакам, которые вы совершаете не в свой ход (например, атаки, совершенные как часть реакции). Вы можете использовать оружие с атрибутом «проворное» (agile) (стр. 282), чтобы уменьшить штраф за многократную атаку.

БРОСКИ УРОНА DAMAGE ROLLS

Когда результат вашего броска атаки с оружием или безоружной атакой равен или превышает КБ вашей цели, вы попадаете по ней! Бросьте кость урона оружия или безоружной атаки и добавьте соответствующие модификаторы, бонусы и штрафы, чтобы определить размер наносимого урона. Рассчитайте бросок урона следующим образом.

Бросок урона ближнего боя = кость урона оружия или безоружной атаки + модификатор Силы + бонусы + штрафы

Бросок урона дистанционной атаки = кость урона оружия + модификатор Силы для метательного (thrown) оружия + бонусы + штрафы

Дистанционное оружие обычно не добавляет модификатор Характеристики к броску урона, однако оружие с атрибутом «пропульсивное» (propulsive) (стр. 283) добавляет половину вашего модификатора Силы (или ваш полный модификатор Силы, если он отрицательный). Метательное (thrown) оружие добавляет полный модификатор Силы.

Магическое оружие с рунами *моуи*, *превосходной моуи*, *совершенной моуи* (striking, greater striking, major striking) (стр. 581) добавляет одну или несколько костей урона оружия к вашему броску урона. Эти дополнительные кости имеют тот же размер кости, что и урон оружия. На более высоких уровнях большинство персонажей также получают дополнительный урон от оружейной специализации.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ CRITICAL HITS

Когда вы совершаете атаку и получаете успех, выбросив натуральную «20» (число на кости равно 20), или если результат вашей атаки превышает КБ цели на 10 или больше, это считается критическим успехом (также называемого критическим ударом).

Если Удар оказывается критическим успехом, ваша атака наносит двойной урон (стр. 451). Другие атаки, такие как броски атаки заклинаниями и некоторые способы использования навыка Атлетики, описывают особые эффекты, которые возникают при критическом успехе.

БЕЗОРУЖНЫЕ АТАКИ UNARMED ATTACKS

Почти все персонажи Обучены безоружным атакам (unarmed attacks) с самого начала. Вы можете Ударить (Strike) кулаком или другой частью тела, рассчитывая свои броски атаки и урона точно так же, как и с оружием. Безоружные атаки могут принадлежать к группе (group) оружия (стр. 280), и иметь атрибуты (traits) оружия (стр. 282). Однако безоружные атаки - это не оружие и эффекты, и способности, которые работают с оружием, никогда не работают с безоружными атаками, если только об этом не указывается.

Таблица 6-6: Безоружные Атаки содержит параметры для безоружных атак, совершаемых кулаком, впрочем, обычно вы используете те же параметры для атак, совершенных любой частью вашего тела. Некоторые Черты Наследия, особенности Класа и заклинания дают доступ к специальным, более мощным безоружным атакам. Подробности об этих безоружных атаках приводятся в способностях, которые их дают.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ IMPROVISED WEAPONS

Если вы атакуете чем-то, что не было создано как оружие, например стул или ваза, вы совершаете атаку импровизированным оружием. Вы получаете штраф предмета -2 к броскам атаки импровизированным оружием. Ведущий определяет количество и тип урона, наносимого атакой, если таковой имеется, а также атрибуты оружия, которыми может обладать импровизированное оружие. Импровизированное оружие считается простым (simple) оружием.

ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ WEAPON STATISTICS

В таблицах на страницах 280-282 приведены параметры для различных видов оружия ближнего и дальнего боя, которые вы можете приобрести, а также параметры для удара кулаком (или другой базовой безоружной атаки). В таблицах представлены следующие параметры. Все виды оружия, перечисленные в этой Главе, имеют уровень предмета 0.

УРОН DAMAGE

Эта графа указывает урон, наносимый оружием и его тип, который оно наносит: Д-дробящий, Р-режущий, К-колющий.

КОСТЬ УРОНА (DAMAGE DICE)

Каждое оружие имеет кость урона, используемую для его броска урона. Стандартное оружие наносит одну кость урона, но магическая руна *мощи* (*striking*), а также некоторые особые действия и заклинания, могут увеличить количество бросаемых костей. Эти дополнительные кости используют тот же размер кости, что и обычный урон от оружия или безоружной атаки.

ПОДСЧЁТ КОСТЕЙ УРОНА (COUNTING DAMAGE DICE)

Эффекты, основанные на количестве костей урона оружия, учитывают только кость урона оружия плюс любые дополнительные кости от руны *мощи*. Они не учитывают дополнительные кости от способностей, критических эффектов специализации (critical specialization effects), рун *свойств* (*property runes*), атрибутов оружия и тому подобного.

ПОВЫШЕНИЕ КОСТИ УРОНА (INCREASING DIE SIZE)

Когда эффект призывает вас увеличить размер ваших костей урона от оружия, вместо того, чтобы использовать его обычные кости урона от оружия, используйте следующую, более крупную кость, как указано ниже (таким образом, если вы использовали d4, то после этого вы используете d6 и так далее). Если вы уже используете d12, то размер кости уже максимальный. Вы не можете увеличить свой урон от оружия больше одного раза.

1d4 → 1d6 → 1d8 → 1d10 → 1d12

ДИСТАНЦИЯ RANGE

Дистанционное и метательное оружие имеет шаг дистанции (range increment). Атаки этим оружием на таком расстоянии, действуют как обычно. Броски атаки за пределами шага дистанции оружия получают штраф -2 и за каждый следующий шаг дистанции между вами и целью. Атаки за пределами шестого шага дистанции невозможны.

Например, короткий лук не получает штраф против цели на расстоянии до 60 футов, штраф -2 против цели за пределами 60 футов, но до 120 футов, штраф -4 против цели за пределами 120 футов, но до 180 футов, и так далее, до 360.

ПЕРЕЗАРЯДКА RELOAD

Несмотря на то, что всем видам оружия необходимо некоторое количество времени, чтобы взять его наизготовку, большинство дистанционного оружия также должно быть заряжено (loaded) или перезаряжено (reload). Эта графа указывает, сколько действий Взаимодействие (Interact) требуется для перезарядки такого оружия. Это может быть 0, если извлечение боеприпасов и стрельба из оружия являются частью одного и того же действия. Если предмет выполняет 2 или более действий для перезарядки (reload), Ведущий определяет, должны ли они выполняться вместе как активность, или вы можете провести некоторые из этих действий в течение одного хода, а остальные в течение следующего.

Предмет с записью «—» нужно сначала извлечь, чтобы бросить, что обычно требует действия Взаимодействие (Interact), как и извлечение любого другого оружия. Перезарядка дистанционного оружия и извлечение метательного оружия требуют свободной руки. Смена хвата, для освобождения руки, а затем использование хвата, необходимого для владения оружием, включены в действия перезарядки оружия, которые вы проводите.

НАГРУЗКА BULK

Эта графа указывает Нагрузку от оружия. Нагрузка от оружия увеличивается или уменьшается, если оно изготовлено для существ размером отличным от Маленький и Средний, следуя правилам на странице 295.

РУКИ HANDS

Для одних видов оружия требуется одна рука, а для других две. В некоторых предметах, таких как длинный лук, в графе Руки указано 1+. Вы можете держать оружие 1+ в одной руке, но процесс стрельбы из него требует использования второй руки для извлечения, натягивания и выпуска стрелы. Это означает, что держа лук в одной руке, вы можете что-то делать другой, свободной рукой, не меняя хвата, но она должна быть свободна, когда вы стреляете. Чтобы правильно владеть оружием 1+, вы должны держать его в одной руке, а также иметь свободную руку.

Оружие, требующее двух рук, обычно наносит больший урон. Некоторое одноручное оружие обладает атрибутом «двуручное», что позволяет наносить повышенный урон этим оружием, когда вы используете его двумя руками. Кроме того, некоторые способности требуют, чтобы вы владели оружием двумя руками. Вы выполняете это требование, держа оружие двумя руками, даже если оно не требует двух рук или не имеет атрибут «двуручное».

ГРУППА GROUP

Группа оружия или безоружной атаки подразделяет и объединяет аналогичное оружие. Группы влияют на некоторые способности и эффект при критическом попадании, если у вас есть доступ к критическим эффектам специализации (critical specialization effects) оружия или безоружной атаки; для получения более подробной информации см. стр. 283.

АТТРИБУТЫ ОРУЖИЯ WEAPON TRAITS

Атрибуты, которыми обладает оружие или безоружная атака, перечислены в этой графе. Любой атрибут, упоминающий «оружие», также применяется к безоружной атаке, которая имеет этот атрибут.

БОЕПРИПАСЫ AMMUNITION

За некоторыми строками в таблицах дистанционного оружия следует строка, указывающая тип боеприпасов, используемых этим оружием. Размер урона определяется оружием, а не боеприпасами. Поскольку этот и другие соответствующие параметры варьируются в зависимости от оружия, строка боеприпасов перечисляет только название, количество, Цену и Нагрузку. Использование боеприпасов уничтожает их.

ТАБЛИЦА 6-6: БЕЗОРУЖНЫЕ АТАКИ

Безоружная Атака	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Кулак	-	1d4 Д	-	1	Рукопашное	Проворное, фехтовальное, несмертельное, безоружное

ТАБЛИЦА 6-7: ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Простое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Булава (Mace)	1 зм	1d6 Д	1	1	Дубинка	Толкающее
Длинное Копье (Longspear)	5 см	1d8 К	2	2	Копье	Длинное
Дубинка (Club)	0	1d6 Д	1	1	Дубинка	Метательное 10 футов
Кинжал (Dagger)	2 см	1d4 К	Л	1	Нож	Проворное, фехтовальное, метательное 10 футов, универсальное Р
Копье (Spear)	1 см	1d6 К	1	1	Копье	Метательное 20 футов
Легкая булава (Light mace)	4 см	1d4 Д	Л	1	Дубинка	Проворное, фехтовальное, толкающее
Моргенштерн (Morningstar)	1 зм	1d6 Д	1	1	Дубинка	Универсальное К
Перчатки (Gauntlet)	2 см	1d4 Д	Л	1	Рукопашное	Проворное, Свободная рука
Посох (Staff)	0	1d4 Д	1	1	Дубинка	Двуручное d8

Простое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Серп (Sickle)	2 см	1d4 P	Л	1	Нож	Проворное, фехтовальное, сбивающее
Шипованные Перчатки (Spiked gauntlet)	3 см	1d4 K	Л	1	Рукопашное	Проворное, свободная рука
Необычное Простое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Катар (Katar)	3 см	1d4 K	Л	1	Нож	Проворное, смертоносное d6, монашеское
Клановый кинжал (Clan dagger)	2 зм	1d4 K	Л	1	Нож	Проворное, дварфийское, парирующее, универсальное Д
Боевое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Глефа (Glaive)	1 зм	1d8 P	2	2	Древковое	Смертоносное d8, напор, длинное
Дага (Main-gauche)	5 см	1d4 K	Л	1	Нож	Проворное, обезоруживающее, фехтовальное, парирующее, универсальное P
Двуручная дубина (Greatclub)	1 зм	1d10 Д	2	2	Дубинка	Обратный мах, толкающее
Двуручная кирка (Greatpick)	1 зм	1d10 К	2	2	Кирка	Фатальное d12
Двуручный меч (Greatsword)	2 зм	1d12 P	2	2	Меч	Универсальное К
Двуручный топор (Greataxe)	2 зм	1d12 P	2	2	Топор	Сметающее
Длинный меч (Longsword)	1 зм	1d8 P	1	1	Меч	Универсальное К
Кирка (Pick)	7 см	1d6 K	1	1	Кирка	Фатальное d10
Кистень (Flail)	8 см	1d6 Д	1	1	Цеп	Обезоруживающее, сметающее, сбивающее
Клевец (Light pick)	4 см	1d4 K	Л	1	Кирка	Проворное, фатальное d8
Короткий меч (Shortsword)	9 см	1d6 K	Л	1	Меч	Проворное, фехтовальное, универсальное P
Коса (Scythe)	2 зм	1d10 P	2	2	Древковое	Смертоносное d10, сбивающее
Кувалда (Maul)	3 зм	1d12 Д	2	2	Молот	Толкающее
Кнут (Whip)	1 см	1d4 P	1	1	Цеп	Обезоруживающее, фехтовальное, несмертельное, длинное, сбивающее
Легкий молот (Light hammer)	3 см	1d6 Д	Л	1	Молот	Проворное, метательное 20 футов
Нож-звезда (Starknife)	2 зм	1d4 K	Л	1	Нож	Проворное, смертоносное d6, фехтовальное, метательное 20 футов, универсальное К
Пика (Lance)	1 зм	1d8 K	2	2	Копье	Смертоносное d8, кавалерийское d6, длинное
Полуторный меч (Bastard sword)	4 зм	1d8 P	1	1	Меч	Двуручное 1d12
Посох Бо (Bo staff)	2 см	1d8 Д	2	2	Дубинка	Монашеское, парирующее, длинное, сбивающее

Боевое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Рапира (Rapier)	2 зм	1d6 К	1	1	Меч	Смертоносное d8, обезоруживающее, фехтовальное
Рунка (Ranseur)	2 зм	1d10 К	2	2	Древковое	Обезоруживающее, длинное
Скимитар (Scimitar)	1 зм	1d6 Р	1	1	Меч	Напор, сметающее
Слеппер (Sap)	1 см	1d6 Д	Л	1	Дубинка	Проворное, несмертельное
Топорик (Hatchet)	4 см	1d6 Р	Л	1	Топор	Проворное, сметающее, метательное 10 футов
Трезубец (Trident)	1 зм	1d8 К	1	1	Копье	Метательное 20 футов
Удар щитом (Shield bash)	1	1d4 Д	-	1	Щит	-
Умбон для щита (Shield boss)	5 см	1d6 Д	-	1	Щит	Прикрепляемое к щиту
Фальшион (Falchion)	3 зм	1d10 Р	2	2	Меч	Напор, сметающее
Шипы для щита (Shield spikes)	5 см	1d6 К	-	1	Щит	Прикрепляемое к щиту
Короткий меч (Shortsword)	9 см	1d6 К	Л	1	Меч	Проворное, фехтовальное, универсальное Р
Коса (Scythe)	2 зм	1d10 Р	2	2	Древковое	Смертоносное d10, сбивающее
Кувалда (Maul)	3 зм	1d12 Д	2	2	Молот	Толкающее
Кнут (Whip)	1 см	1d4 Р	1	1	Цеп	Обезоруживающее, фехтовальное, несмертельное, длинное, сбивающее
Легкий молот (Light hammer)	3 см	1d6 Д	Л	1	Молот	Проворное, метательное 20 футов
Нож-звезда (Starknife)	2 зм	1d4 К	Л	1	Нож	Проворное, смертоносное d6, фехтовальное, метательное 20 футов, универсальное К
Пика (Lance)	1 зм	1d8 К	2	2	Копье	Смертоносное d8, кавалерийское d6, длинное
Полуторный меч (Bastard sword)	4 зм	1d8 Р	1	1	Меч	Двуручное 1d12
Посох Бо (Bo staff)	2 см	1d8 Д	2	2	Дубинка	Монашеское, парирующее, длинное, сбивающее
Рапира (Rapier)	2 зм	1d6 К	1	1	Меч	Смертоносное d8, обезоруживающее, фехтовальное
Рунка (Ranseur)	2 зм	1d10 К	2	2	Древковое	Обезоруживающее, длинное
Скимитар (Scimitar)	1 зм	1d6 Р	1	1	Меч	Напор, сметающее
Слеппер (Sap)	1 см	1d6 Д	Л	1	Дубинка	Проворное, несмертельное
Топорик (Hatchet)	4 см	1d6 Р	Л	1	Топор	Проворное, сметающее, метательное 10 футов
Трезубец (Trident)	1 зм	1d8 К	1	1	Копье	Метательное 20 футов
Удар щитом (Shield bash)	1	1d4 Д	-	1	Щит	-
Умбон для щита (Shield boss)	5 см	1d6 Д	-	1	Щит	Прикрепляемое к щиту

Боевое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Фальшион (Falchion)	3 зм	1d10 Р	2	2	Меч	Напор, сметающее
Шипы для щита (Shield spikes)	5 см	1d6 К	-	1	Щит	Прикрепляемое к щиту
Необычное Боевое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Вилка полурослика (Filcher's fork)	1 зм	1d4 К	Л	1	Копье	Проворное, коварное, смертоносное d6, фехтовальное, полуросличье, метательное 20 футов
Гномий молот-крюк (Gnome hooked hammer)	2 зм	1d6 Д	1	1	Молот	Гномье, сбивающее, двуручное d10, универсальное К
Кама (Kama)	1 зм	1d6 Р	Л	1	Нож	Проворное, монашеское, сбивающее
Катана (Katana)	2 зм	1d6 Р	1	1	Меч	Смертоносное d8, двуручное d10, универсальное К
Коновал (Horsechopper)	9 см	1d8 Р	2	2	Древковое	Гоблинское, длинное, сбивающее, универсальное К
Кукри (Kukri)	6 см	1d6 Р	Л	1	Нож	Проворное, фехтовальное, сбивающее
Нунчаки (Nunchaku)	2 см	1d6 Д	Л	1	Дубинка	Обратный мах, обезоруживающее, фехтовальное, монашеское
Орочий нож-кастет (Orc knuckle dagger)	7 см	1d6 К	Л	1	Нож	Проворное, обезоруживающее, орочье
Песорез (Dogslicer)	1 см	1d6 Р	Л	1	Меч	Проворное, коварное, фехтовальное, гоблинское
Сай (Sai)	6 см	1d4 К	Л	1	Нож	Проворное, обезоруживающее, фехтовальное, монашеское, универсальное Д
Храмовый меч (Temple sword)	2 зм	1d8 Р	1	1	Меч	Монашеское, сбивающее
Шипастая цепь (Spiked chain)	3 зм	1d8 К	1	2	Цеп	Обезоруживающее, фехтовальное, сбивающее
Эльфийский изогнутый клинок (Elven curve blade)	4 зм	1d8 Р	2	2	Меч	Эльфийское, фехтовальное, напор
Необычное Продвинутое Оружие	Цена	Урон	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Гномья цепная булава (Gnome flickmace)	3 зм	1d8 Д	2	1	Цеп	Гномье, длинное
Дварфийский боевой топор (Dwarven waraxe)	3 зм	1d8 Р	2	1	Топор	Дварфийское, сметающее, двуручное d12
Зазубренная сабля (Sawtooth saber)	3 зм	1d6 Р	Л	1	Меч	Проворное, фехтовальное, парное
Орочий головуруб (Orc necksplitter)	2 зм	1d8 Р	1	1	Топор	Напор, орочье, сметающее

ТАБЛИЦА 6-8: ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Простое оружие	Цена	Урон	Дистанция	Перезарядка	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Арбалет (Crossbow)	3 зм	1d8 К	120 футов	1	1	2	Лук	-
10 болтов (10 bolts)	1 см				Л			
Дротик (Dart)	1 мм	1d4 К	20 футов	-	Л	1	Дротик	Проворное, метательное
Духовая трубка (Blowgun)	1 см	1 К	20 футов	1	Л	1	Дротик	Проворное, несмертельное
10 дротиков (10 blowgun darts)	5 мм				Л			
Метательное копье (Javelin)	1 см	1d6 К	30 футов	-	Л	1	Дротик	Метательное
Праща (Sling)	0	1d6 Д	50 футов	1	Л	1	Праща	Пропульсивное
10 снарядов для пращи (10 sling bullets)	1 мм				Л			
Ручной арбалет (Hand crossbow)	3 зм	1d6 К	60 футов	1	Л	1	Лук	-
10 болтов (10 bolts)	1 см				Л			
Тяжелый арбалет (Heavy crossbow)	4 зм	1d10 К	120 футов	2	2	2	Лук	-
10 болтов (10 bolts)	1 см				Л			
Боевое оружие	Цена	Урон	Дистанция	Перезарядка	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Алхимическая бомба (Alchemical bomb)*	Варьируется	Варьируется	20 футов	-	Л	1	Бомба	Варьируется
Длинный лук (Longbow)	6 зм	1d8 К	100 футов	0	2	1+	Лук	Смертоносное d10, дальнобойное 30 футов
10 стрел (10 arrows)	1 см				Л			
Композитный длинный лук (Composite longbow)	20 зм	1d8 К	100 футов	0	2	1+	Лук	Смертоносное d10, пропульсивное, дальнобойное 30 футов
10 стрел (10 arrows)	1 см				Л			
Композитный короткий лук (Composite shortbow)	14 зм	1d6 К	60 футов	0	1	1+	Лук	Смертоносное d10, пропульсивное
10 стрел (10 arrows)	1 см				Л			
Короткий лук (Shortbow)	3 зм	1d6 К	60 футов	0	1	1+	Лук	Смертоносное d10
10 стрел (10 arrows)	1 см				Л			
Необычное Боевое оружие	Цена	Урон	Дистанция	Перезарядка	Нагрузка	Руки	Группа	Атрибуты Оружия
Полуросличий посох-праща (Halfling sling staff)	5 зм	1d10 Д	80 футов	1	1	2	Праща	Полуросличье, пропульсивное

Необычное Боевое оружие	Цена	Урон	Дистанция	Перезарядка	Нагрузка	Ру ки	Группа	Атрибуты Оружия
10 снарядов для пращи (10 sling bullets)	1 мм				Л			
Сюрикен (Shuriken)	1 мм	1d4 К	20 футов	0	-	1	Дротик	Проворное, монашеское, метательное
*Параметры алхимических бомб можно найти начиная со страницы 544.								

АТРИБУТЫ ОРУЖИЯ WEAPON TRAITS

Оружие и безоружные атаки с атрибутами оружия, могут иметь следующие атрибуты.

Безоружное (Unarmed): Безоружная атака использует вашего тела, а не изготовленное оружие. Безоружная атака - это не оружие, хотя она и классифицируется как оружие для групп оружия, и у нее могут быть атрибуты оружия. Поскольку это часть вашего тела, вас нельзя Обезоружить (Disarm). Безоружная атака также не занимает руку, кулак или другой хватательный придаток следует тем же правилам, что и оружие с атрибутом «свободная рука».

Гномье (Gnome): Это оружие изготавливают и используют гномы.

Гоблинское (Goblin): Это оружие изготавливают и используют гоблины.

Дальнобойное (Volley): Дистанционное оружие менее эффективно на ближней дистанции. Ваши атаки против цели, находящейся на расстоянии в пределах указанной дистанции, получают штраф -2.

Дварфийское (Dwarf): Это оружие изготавливают и используют dwarфы.

Двуручное (Two-Hans): Этим оружием можно владеть двумя руками. Это приводит к изменению кости урона от оружия, на указанное значение. Это изменение применяется ко всем костям урона, даже к тем, что были получены от рун *мощи*.

Длинное (Reach): Оружием с этим атрибутом позволяет вам атаковать существ на расстоянии до 10 футов, а не только соседних. Для существ, которые уже обладают атрибутом «длинное» благодаря конечности или конечностям, держащим оружие, это оружие увеличивает их досягаемость на 5 футов.

Кавалерийское (Jousting): Оружие подходит для боя верхом с упряжью или подобными средствами. Если вы переместились верхом хотя бы на 10 футов, используя действие, перед вашей атакой, добавьте ситуативный бонус к урону для этой атаки, равный количеству костей урона этого оружия. Кроме того, находясь в седле, вы можете владеть оружием в одной руке, изменяя размер кости урона на указанный.

Коварное (Backstabber): Когда вы попадаете по застигнутому врасплах (flat-footed) существу, это оружие наносит 1 точный (precision) урон в дополнение к его обычному урону. Точный урон повышается до 2 если это оружие - *оружие* +3.

Метательное (Thrown): Вы можете метнуть это оружие в качестве дистанционной атаки и в момент метания, это оружие становится дистанционным. Метательное оружие добавляет ваш модификатор Силы к урону точно так же, как это делает оружие ближнего боя. Когда этот атрибут появляется на оружии ближнего боя, он также включает в себя шаг дистанции. Дистанционное оружие с этим атрибутом использует шаг дистанции, указанный в графе оружия «Дистанция».

Монашеское (Monk): Многие монахи учатся использовать это оружие.

Напор (Forceful): Это оружие становится все более опасным, по мере того как вы наносите удары. Когда вы атакуете им более одного раза в свой ход, вторая атака получает ситуативный бонус к урону, равный количеству костей урона оружия, а каждая последующая атака получает ситуативный бонус к урону, равный удвоенному количеству костей урона оружия.

Несмертельное (Nonlethal): Атаки этим оружием несмертельны (стр. 453) и используются для того, чтобы оставить существ без сознания (unconscious), а не убивать их. Вы можете использовать несмертельное оружие, чтобы совершить смертельную атаку с ситуативным штрафом -2.

Обезоруживающее (Disarm): Вы можете использовать это оружие, чтобы Обезоружить (Disarm) цель с помощью навыка Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. Это действие использует досягаемость оружия (если она отличается от вашей собственной) и добавляет бонус предмета от оружия к броскам атаки (если таковой имеется) в качестве бонуса предмета к проверке Атлетики. Если вы критически провалили проверку Обезоруживания (Disarm) с помощью оружия, вы можете уронить оружие, чтобы получить эффект провала вместо критического провала. При критическом успехе вам все равно нужна свободная рука, если вы хотите взять предмет.

Обратный Max (Backswing): Вы можете использовать импульс от промаха этим оружием, чтобы провести следующую атаку. После промаха этим оружием в ваш ход, вы получаете ситуативный бонус + 1 к следующей атаке этим оружием до конца вашего хода.

Орочье (Orc): Это оружие изготавливают и используют орки.

Парирующее (Parry): Это оружие можно использовать в обороне, чтобы блокировать атаки. Когда вы владеете этим оружием, и ваш ранг мастерства в нем Обучен или выше, вы можете потратить одно действие, чтобы расположить свое оружие в защитной позиции, получая ситуативный бонус +1 к КБ до начала вашего следующего хода.

Парное (Twin): Эти виды оружия используются в паре, дополняя друг друга. Когда вы атакуете парным оружием, вы добавляете ситуативный бонус к броску урона, равный количеству костей урона оружия, если вы ранее атаковали другим оружием того же вида в этот ход. Чтобы получить преимущество от этого атрибута, оба оружия должны быть одинакового вида, но они необязательно должны иметь одинаковые руны.

Полуросличье (Halfling): Это оружие изготавливают и используют полурослики.

Прикрепляемое (Attached): Прикрепляемое оружие должно быть соединено с другим предметом снаряжения, который будет использоваться. Атрибут указывает, к какому типу предметов должно прикрепляться оружие. Вы должны владеть или носить предмет, к которому прикреплено оружие, чтобы атаковать им. Например, шипы для щита прикреплены к щиту, что позволяет вам атаковать шипами

вместо удара щитом, но только если вы владеете щитом. Прикрепляемое оружие обычно крепится болтами или встроено в предмет, к которому оно прикреплено, и обычно к предмету может быть прикреплено только одно оружие. Прикрепляемое оружие может быть прикреплено к предмету после 10-минут работ и успешной проверки Ремесла СЛ 10; это включает в себя время, необходимое для демонтирования оружия из предыдущего предмета, если это необходимо. Если предмет уничтожен, его прикрепляемое оружие обычно можно сохранить.

Проворное (Agile): Получаемый вами штраф за многократную атаку (multiple attack penalty) с этим оружием уменьшается, при второй атаке, в ваш ход до -4, вместо -5 и до -8, вместо -10 для третьей и последующих атак, в ваш ход.

Пропульсивное (Propulsive): Вы добавляете половину своего модификатора Силы (если он положительный), к броскам урона дистанционным пропульсивным оружием. Если ваш модификатор Силы отрицательный, то вместо половины, вы добавляете свой полный модификатор Силы.

Сбивающее (Trip): Вы можете использовать это оружие, чтобы совершить действие Сбить с Ног (Trip) против цели с помощью навыка Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. Это действие использует досягаемость оружия (если она отличается от вашей собственной) и добавляет бонус предмета от оружия к броскам атаки в качестве бонуса предмета к проверке Атлетики. Если вы критически провалили проверку действия Сбить с Ног (Trip) с помощью оружия, вы можете уронить оружие, чтобы получить эффект провала вместо критического провала.

Свободная Рука (Free-Hand): Это оружие не занимает вашу руку, поскольку оно обычно крепится к броне. Владея оружием с атрибутом «свободная рука» вы не можете быть Обезоружены (Disarm). Вы можете использовать руку, в которой оружие с атрибутом «свободная рука», чтобы владеть другими предметами, выполнять манипуляционные действия и тому подобные. Вы не можете атаковать оружием с атрибутом «Свободная рука», если у вас есть что-то еще в этой руке или иным способом используете эту руку. Когда вы ничем не владеете и не используете руку, вы можете использовать способности, которые требуют, чтобы у вас была свободная рука, а также те, которые требуют, чтобы вы держали оружие в этой руке. В каждой из ваших рук может быть только одно оружие с атрибутом «Свободная рука».

Смертоносное (Deadly): При критическом попадании, оружие добавляет кость урона оружия указанного размера. Бросьте ее после удвоения урона оружия. Этот эффект повышается до двух костей, если оружие имеет руну *превосходной мощи* (greater striking), и трех костей, если оружие имеет руну *совершенной мощи* (major striking). Например, рапира с руной *превосходной мощи* наносит 2d8 дополнительного колющего урона при критическом попадании. Способность, которая изменяет размер обычных костей урона оружия, не изменяет размер его смертоносной кости.

Сметающее (Sweep): Это оружие совершает широкие размашистые или закрученные атаки, что облегчает атаку по нескольким врагам. Когда вы атакуете этим оружием, вы получаете ситуативный бонус +1 к вашему броску атаки, если вы уже пытались атаковать другую цель в этот ход, используя это оружие.

Толкающее (Shove): Вы можете использовать это оружие, чтобы совершить действие Толкнуть (Shove) против цели с помощью навыка Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. Это действие использует досягаемость оружия (если она отличается от вашей собственной) и добавляет бонус предмета от оружия к броскам атаки в качестве бонуса предмета к проверке Атлетики. Если вы критически провалили проверку действия Толкнуть (Shove) с помощью оружия, вы можете уронить оружие, чтобы получить эффект провала вместо критического провала.

Удерживающее (Grapple): Вы можете использовать это оружие, чтобы Схватить (Grapple) цель с помощью навыка Атлетики, даже если у вас нет свободной руки. Это действие использует досягаемость оружия (если она отличается от вашей собственной) и добавляет бонус предмета от оружия к броскам атаки в качестве бонуса предмета к проверке Атлетики. Если вы критически провалили проверку действия Схватить (Grapple) с помощью оружия, вы можете уронить оружие, чтобы получить эффект провала вместо критического провала.

Универсальное (Versatile): Универсальное оружие может быть использовано для нанесения иного типа урона, отличающегося от того, что указан в графе «Урон». Этот атрибут указывает тип альтернативного урона. Например, колющее оружие, имеющее атрибут универсальное Р, может быть использовано для нанесения колющего или режущего урона. Вы выбираете тип урона каждый раз, когда совершаете атаку.

Фатальное (Fatal): Атрибут «фатальное» указывается с размером кости. При критическом попадании, кость урона оружия повышается до этого размера кости, вместо обычного размера кости, и к оружию добавляется еще одна кость урона указанного размера.

Фехтовальное (Finesse): Вы можете использовать ваш модификатор Ловкости вместо Силы для бросков атаки используя оружие ближнего боя. Вы все еще используете модификатор Силы при расчете урона.

Эльфийское (Elf): Это оружие изготавливают и используют эльфы.

КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

CRITICAL SPECIALIZATION EFFECTS

Некоторые Черты, особенности Класа, руны для оружия и другие эффекты могут дать вам дополнительные преимущества, когда вы совершаете Удар (Strike) с определенным оружием и получаете критический успех. Это называется критическим эффектом специализации. Точный эффект зависит от того, к какой группе оружия относится ваше оружие, как указано ниже. Вы всегда можете решить не добавлять критический эффект специализации от вашего оружия.

Бомба (Bomb): Увеличьте радиус урона бомбы брызгами (если есть) до 10 футов.

Древковое (Polearm): Цель перемещается на 5 футов в выбранном вами направлении. Это принудительное движение (стр. 475).

Дротик (Dart): Цель получает 1d6 продолжительного (persistent) урона от кровотечения. Вы получаете бонус предмета к этому урону от кровотечения равный бонусу предмета оружия к броскам атаки.

Дубинка (Club): Вы отталкиваете от себя цель на расстояние до 10 футов (вы сами выбираете расстояние). Это принудительное движение (стр. 475).

Кирка (Pick): Оружие безжалостно пронзает цель, нанося ей 2 дополнительного урона, за каждую кость урона оружия.

Копье (Spear): Оружие пронзает цель ослабляя ее атаки. Цель становится «неуклюжей» (clumsy) 1 до конца вашего следующего хода.

Лук (Bow): Если цель критического удара находится рядом с поверхностью, то она приковывается к этой поверхности стрелой. Цель обездвижена (immobilized) и должна совершить действие Взаимодействие, чтобы попытаться пройти проверку Атлетики СЛ 10, тем самым выпустив стрелу; она не может двигаться из своего пространства, пока не совершит успешную проверку. Существо не приковывается, если оно бестелесное, жидкое (как водный элементаль или некоторые виды слизи), или может иначе вырваться без усилий.

Меч (Sword): Ваша атака выбивает цель из равновесия, тем самым делая ее «застигнутой врасплох» (flat-footed) до начала вашего следующего хода.

Молот (Hammer): Цель становится распластанной (prone).

Нож (Knife): Цель получает 1d6 продолжительного (persistent) урона от кровотечения. Вы получаете бонус предмета к этому урону от кровотечения равный бонусу предмета оружия к броскам атаки.

Праща (Sling): Цель должна пройти успешный спасбросок Стойкости против СЛ вашего Класса, иначе она становится «в шоке» (stunned) 1.

Рукопашное (Brawling): Существо должно пройти успешный спасбросок Стойкости против СЛ вашего Класса, иначе оно становится «замедлено» (slowed) 1 до конца вашего следующего хода.

Топор (Axe): Выберите одно существо рядом с начальной целью и в пределах вашей досягаемости. Если его КБ ниже, чем ваш результат броска атаки критического удара, вы наносите урон этому существу, равный результату урона оружия, который вы нанесли (включая дополнительные кости от его руны качеств, если таковые имеются). Эта сумма не удваивается, и никакие бонусы или другие дополнительные кости не применяются к этому урону.

Цеп (Flail): Цель становится распластанной (prone).

Щит (Shield): Вы отталкиваете от себя цель на 5 футов. Это принудительное движение (стр. 475).

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ WEAPON DESCRIPTIONS

Каждый вид оружия из Таблицы 6-7 и 6-8, описан ниже.

Алхимическая Бомба (Alchemical Bomb): Эти бомбы бывают разных типов и степеней мощности, но независимо от их разнообразия, вы бросаете бомбу в цель, и она взрывается, высвобождая алхимический заряд.

Алебарда (Halberd): Это древковое оружие имеет относительно короткое, 5-футовое древко. Атакующий конец представляет собой длинный шип с прикрепленным к нему лезвием топора.

Арбалет (Crossbow): Это дистанционное оружие имеет похожую на лук систему, установленную на ручную раму, называемую ложей. Ложа имеет механизм для фиксации тетивы на месте, прикрепленный к спусковому механизму, который снимает натяжение с тетивы и выпускает болт.

Боевой Молот (Warhammer): Это оружие имеет деревянное древко, заканчивающееся большим, тяжелым металлическим наконечником. Наконечник молота может быть односторонним или двусторонним, но он всегда способен наносить мощные сокрушительные удары.

Боевой Топор (Battle Axe): Эти топоры явно предназначены для использования в качестве оружия, а не инструмента. Обычно они весят меньше обычных топоров. Рукоять таких топоров, усилена металлическими полосами или болтами, а лезвие имеет более острую кромку, что делает их идеальными для рубки конечностей, а не дерева.

Боевой Цеп (War Flail): Этот большой кистень имеет длинную рукоятку, соединенную с коротким куском прочного дерева или металла, который иногда инкрустирован шипами.

Болт (Bolt): Более короткие, чем обычные стрелы, но похожие по конструкции болты, являются боеприпасами, используемыми для арбалетов.

Булава (Mace): Булава состоит из крепкой рукоятки и тяжелого металлического наконечника, позволяя ее владельцу наносить мощные удары и пробивать броню.

Вилка Полурослика (Filcher's Fork): Это полуросличье оружие выглядит как длинная, двузубая вилка используемая и как оружие и как кухонный прибор.

Гвизарма (Guisarme): Это древковое оружие имеет длинное, зачастую одностороннее, изогнутое лезвие с крюком, выступающим из тупой стороны лезвия, что позволяет его владельцу Сбивать с Ног (Trip) противников на расстоянии. Его древко обычно длиной 8 футов.

Глефа (Glaive): Это древковое оружие, состоящее из длинного, заточенного с одной грани лезвия на конце 7-футового шеста. Она чрезвычайно эффективна для нанесения смертельных порезов на расстоянии.

Гномий Молот-Крюк (Gnome Hooked Hammer): Это гномий инструмент и оружие, имеющее молоток на одном конце и изогнутую кирку на другом. Это настолько странное и неудобное оружие, что другие думают, что гномы немного не в себе поскольку используют его.

Гнома Цепная Булава (Gnome Flickmace): Скорее кистень, чем булава, это оружие имеет короткую рукоятку, прикрепленную к длинной цепи с шаром на конце. Шар движется до его максимальной досягаемости с помощью взмаха руки, импульс которого возвращает шар владельцу после удара.

Дага (Main-Gauche): Этот кинжал для парирования имеет прочную гарду для защиты руки владельца.

Дварфийский Боевой Топор (Dwarven Waraxe): Это любимое оружие dwarфов, имеет большое, изысканно украшенное наконечник топора, установленное на толстую рукоять. Этим мощным топором можно владеть одной или двумя руками.

Двуручная Дубина (Greatclub): В то время как многие двуручные дубины искусно вырезаны, другие - не более чем крепкая ветка дерева. Эти массивные дубины слишком тяжелые, чтобы владеть ими одной рукой.

Двуручная Кирка (Greatpick): Эта кирка имеет более длинную рукоятку и более широкое наконечник, чем обычная кирка. Она слишком тяжелая, чтобы держать ее одной рукой.

Двуручный меч (Greatsword): Этот огромный двуручный меч, в длину почти такой же, как и его владелец. Нижняя часть лезвия зачастую немного притуплена, что позволяет схватиться за него и использовать в ближнем бою как дополнительную рукоять.

Двуручный Топор (Greataxe): Этот большой боевой топор слишком тяжелый, чтобы владеть им одной рукой. Многие двуручные топоры имеют два лезвия, зачастую бородавчатые, скругленные к низу, что увеличивает их рубящую силу.

Длинное Копье (Longspear): Это очень длинное копье предназначено исключительно для того, чтобы им кололи, а не метали. Используется многими солдатами и городскими дозорными для сдерживания толпы и защиты от нападения врагов, им владеют двумя руками.

Длинный Лук (Longbow): Этот 5-футовый лук, обычно сделан из цельного куска вяза, гикори или тиса, обладает высокой силой натяжения и отлично выпускает стрелы с высокой мощностью и на дальние дистанции. Чтобы стрелять из длинного лука, вы должны использовать обе руки и его нельзя использовать верхом.

Длинный Меч (Longsword): Длинные мечи могут быть как с одной острой кромкой, так и обоюдоострыми. Их лезвие тяжелое, длиной от 3 до 4 футов.

Дротик (Dart): Это метательное оружие длиннее, чем стрела, но короче, чем метательное копье. Обычно дротик состоит из короткого, деревянного стержня, заканчивающегося металлическим наконечником, и иногда стабилизируется перьями или мехом.

Дротик для Духовой Трубки (Blowgun Dart): Эти тонкие, легкие дротики, как правило, сделаны из твердой древесины и стабилизируются оперением из пуха или меха. Зачастую такие дротики полые, поэтому их можно наполнить ядом.

Дубинка (Club): Это кусок крепкого дерева определенной или переделанной формы предназначен для того, чтобы громить врагов. Дубинки могут быть замысловато вырезанными произведениями искусства или обычной веткой дерева или поленом.

Духовая Трубка (Blowgun): Эта длинная, узкая трубка используется для стрельбы небольшими дротиками, приводимыми в движение за счет выдыхаемого воздуха.

Зазубренная Сабля (Sawtooth Saber): Отличительное оружие Ассасинов Красного Богомола, это изогнутое лезвие зазубрено, как Пила, отсюда и название.

Кама (Kama): Похожая на серп и используемая в некоторых регионах для сбора зерна, кама, имеет короткое, слегка изогнутое лезвие и деревянную рукоятку.

Катана (Katana): Катана - это изогнутый, однолезвийный клинок, известный своим злобным видом.

Катар (Katar): Также известные как тычковые ножи, катары различаются своей H-образной рукоятью, которая позволяет лезвию выступать из костяшек пальцев.

Кинжал (Dagger): Это маленькое, клинковое оружие держится в одной руке и используется в ближнем бою, пронзая существ. Также его можно метать.

Кирка (Pick): Кирка, предназначенная исключительно для боя, имеющая крепкую деревянную рукоятку и тяжелое заостренное навершие для нанесения сокрушительных ударов.

Кистень (Flail): Это оружие состоит из деревянной рукояти, прикрепленной к шипастому шару или цилиндру, цепью, веревкой или ремешком из кожи.

Клановый Кинжал (Clan Dagger): Этот широкий кинжал, который носят с собой дварфы, служит оружием, инструментом и обозначением клана. Потеря или необходимость отдать клановый кинжал считается позором для большинства дварфов.

Кнут (Whip): Эта длинная нить из толстой кожи, зачастую плетеная, наносит болезненные, но несмертельные удары на расстоянии, обычно сопровождаемые характерным звуком.

Композитный Длинный Лук (Composite Longbow): Это кинетическое оружие сделано из рога, дерева и сухожилий, соединенных вместе, для увеличения силы натяжения и мощности его выстрела. Как и у всех длинных луков, его большой размер также увеличивает дистанцию стрельбы и мощность лука. Вы должны использовать две руки, чтобы стрелять из него, но его нельзя использовать верхом. Всякий раз, когда способность особым образом ограничивается длинным луком, например любимое оружие Эрастила, она также применяется к композитному длинному луку, если не указано иное.

Композитный Короткий Лук (Composite Shortbow): Этот короткий лук изготовлен из рога, дерева и сухожилий, соединенных вместе, для увеличения силы натяжения и мощности его выстрела. Небольшие размеры и мощность этого лука, делают его любимым оружием верховых лучников. Всякий раз, когда способность особым образом ограничивается коротким луком, она также применяется к композитному короткому луку, если не указано иное.

Коновал (Horsechopper): Созданное гоблинами для борьбы с лошадьми, это оружие, по сути, представляет собой длинное древко, заканчивающееся лезвием с большим крюком.

Клевец (Light Pick): Клевец - это модифицированный шахтерский инструмент с деревянной рукояткой, заканчивающейся головкой кирки, подходящей больше для того, чтобы пробивать броню и плоть, чем дробить камни.

Копье (Spear): длинное металлическое древко, заканчивающееся металлическим шипом, копье используют одной рукой, в качестве оружия ближнего боя, а также для метания.

Короткий Лук (Shortbow): Этот небольшой лук сделан из цельного куска дерева и пользуется популярностью у стрелков и кавалеристов.

Короткий Меч (Shortsword): Эти клинки бывают самых разных форм и стилей, но обычно имеют длину 2 фута.

Коса (Scythe): Позаимствованное от сельскохозяйственного орудия, используемого для скашивания зерновых и злаковых, это оружие имеет длинное деревянное древко с выступающими ручками, увенчанное изогнутым лезвием, установленным под прямым углом.

Кувалда (Maul): Кувалды -э то массивные боевые молоты, которыми размахивают двумя руками.

Кукри (Kukri): Лезвие этого ножа длиной в фут загнута внутрь и не имеет поперечной гарды на рукояти.

Легкая Булава (Light Mace): Легкая Булава имеет короткий деревянный или металлический стержень, заканчивающийся массивным металлическим навершием. Применяемая почти как дубинка, она наносит тяжелые дробящие удары, но с дополнительной силой, получаемой от металлических гребней или шипов навершия.

Легкий Молот (Light Hammer): Эта уменьшенная версия боевого молота, имеет деревянную или металлическую рукоять, заканчивающуюся металлическим навершием. В отличие от своего более тяжелого родственника, он достаточно легок для метания.

Метательное Копье (Javelin): Это тонкое копье хорошо сбалансировано для метания, но не предназначено для ближнего боя.

Моргенштерн (Morningstar): Это оружие представляет собой короткую рукоятку, заканчивающуюся металлическим шаром, усеянным шипами.

Нож-Звезда (Starknife): Четыре сужающихся металлических лезвия выступают из центрального металлического кольца, как концы розы ветров. Держа нож-звезду за центр, владелец может использовать его как оружие ближнего боя. Также его можно метать на короткие дистанции.

Нунчаки (Nunchaku): Нунчаки изготавливаются из двух деревянных или металлических прутьев, соединенных короткой веревкой или цепью.

Орочий Головоруб (Orc Necksplitter): Этот однолезвийный «бородатый» топор имеет зазубренное лезвие, которое идеально подходит для отделения костей от сухожилий и хрящей.

Орочий Кинжал-Кастет (Orc Knuckle Dagger): Этот крепкий металлический клинок, изготавливаемый орками, имеет горизонтальную корзинчатую рукоять с лезвиями, выступающими от каждого пальца, или иногда с одним лезвием, как у катара.

Перчатки (Gauntlet): Пара этих металлических перчаток идёт в комплекте с полным латным доспехом, полулатами и пластинчатым доспехом; их также можно приобрести отдельно и носить с другими видами брони. Они не только защищают ваши руки, но и превращают их в смертоносное оружие.

Песорез (Dogslicer): Это короткое, изогнутое и грубо сделанное лезвие, имеющее отверстия, сделанные в нем для облегчения. Это любимое оружие гоблинов.

Пика (Lance): Это копьеобразное оружие используется всадниками, чтобы наносить большой урон.

Полуросличный Посох-Праща (Halfling Sling Staff): Этот посох заканчивается Y-образным разрезом, который удерживает пращу. Длина посоха служит отличным рычагом при использовании двумя руками для метания камней или снарядов из пращи.

Полуторный Меч (Bastard sword): Этот меч с широким лезвием, иногда называемый мечом-бастардом, имеет более длинную рукоятку, поэтому его можно держать как в одной руке, так и в двух, тем самым увеличивая колющую или режущую силу меча.

Посох (Staff): Этот длинный кусок дерева может помочь при ходьбе и нанесении сокрушительных ударов.

Посох Бо (Bo staff): Это тонкий, но крепкий, хорошо сбалансированный посох, имеющий сужение на концах. Он служит как наступательным, так оборонительным оружием.

Праща (Sling): Праща - не более чем кожаный манжет, прикрепленный к паре ремней, используемая для метания гладких камней и снарядов.

Рапира (Rapier): Рапира - это длинный и тонкий колющий клинок с корзинчатым эфесом. Многие ценят его как дуэльное оружие.

Рунка (Ranseur): Это древковое оружие представляет собой длинный трезубец, с удлиненным центральным зубцом.

Ручной Арбалет (Hand Crossbow): Иногда называемый уличным луком воров или головорезов, этот маленький арбалет стреляет маленькими болтами, которые иногда покрывают ядом. Он достаточно мал, чтобы стрелять одной рукой, но, чтобы его зарядить, все равно требуются две руки.

Сай (Sai): Этот колющий кинжал представляет собой металлический шип с парой зубцов, которые могут быть использованы для захвата оружия противника.

Серп (Sickle): Это одноручное оружие, изначально использовавшееся в качестве сельскохозяйственного орудия для сбора зерна, имеет короткую деревянную рукоять, оканчивающуюся изогнутым лезвием, иногда заостренным с обеих сторон.

Скимитар (Skimitar): Это одноручный изогнутый клинок, заточенный с одной стороны.

Слеппер (Sap): Слеппер - это плотное ядро, обтянутое мягким материалом, в основном кожей поверх свинцового стержня. Его головка шире, чем рукоять, что рассеивает силу удара, так как назначение это оружия - вырубать свою жертву, а не пролить ее кровь.

Снаряд для Пращи (Sling Bullet): Это небольшие металлические шарики, обычно из железа или свинца, предназначенные для использования в качестве боеприпасов для пращи.

Стрела (Arrow): Эти снаряды служат боеприпасами для луков. Древко стрелы изготовлено из дерева. В полёте, она стабилизируется за счет оперения на одном конце и металлического наконечника на другом.

Сюрикен (Shuriken): Эта «метательная звезда» представляет собой небольшой кусок плоского металла с острыми краями, предназначенный для метания одним движением руки.

Топорик (Hatchet): Этот маленький топор можно использовать как в ближнем бою, так и в дистанционном.

Трезубец (Trident): Это трехзубцовое, похожее на копье оружие, как правило, имеет 4-футовое древко. Как и копьем, им можно владеть одной рукой, а также метать.

Тяжелый Арбалет (Heavy Crossbow): Этот большой арбалет труднее заряжать и он значительно тяжелее, чем обычный арбалет, но наносит больший урон.

Удар Щитом (Shield Bash): Удар щитом - это на самом деле не оружие, а маневр, в котором вы толкаете или размахиваете своим щитом, чтобы поразить противника импровизированной атакой.

Умбон для Щита (Shield Boss): Обычно круглый, выпуклый или конический кусок толстого металла, закрепленный в центре щита, умбон увеличивает урон от удара щитом.

Фальшион (Falchion): Это оружие - более тяжелая, двуручная версия скимитара. Он утяжелен к концу лезвия, что делает его мощным режущим оружием.

Храмовый Меч (Temple Sword): Этот тяжелый клинок предпочитают стражи священных мест. Он имеет отличительную форму полумесяца, который кажется смесью серпа и меча. В клинке или рукояти часто просверлены отверстия, позволяющие прикрепить к оружию колокольчики или другие священные украшения, помогающим в молитве или медитации.

Шипастая Цепь (Spiked Chain): Эта 4-футовая цепь покрыта зубцами и имеет шипы на одном или обоих концах. На некоторых цепях есть металлические обручи, используемые в качестве рукоятей.

Шипованные Перчатки (Spiked Gauntlet): Обеспечивая те же защитные показатели, что и обычные перчатки, эта версия имеет шипы, выступающие из костяшек пальцев, позволяющих наносить колющий урон в рукопашном бою.

Шипы для Щита (Shield Spikes): Эти металлические шипы расположены на лицевой стороне щита, чтобы наносить колющий урон ударом щита.

Эльфийский Изогнутый Клинок (Elven Curve Blade): Это традиционное оружие эльфов, фактически, более длинная разновидность скимитара, но имеющее более тонкое лезвие, чем у его кузена.

СНАРЯЖЕНИЕ GEAR

Вашему персонажу, в зависимости от ситуации, могут понадобиться всевозможные предметы как во время исследований, так и в свободное время, начиная пайками и заканчивая верхолазным снаряжением.

ИНФОРМАЦИЯ О СНАРЯЖЕНИИ GEAR STATISTICS

В Таблицах 6-9 и 6-10 приведены Цены и Нагрузка для широкого ассортимента снаряжения. Любой предмет с числом в скобках после его названия указывает, что Цена предмета рассчитана на все это количество, но Нагрузка указана только для одного такого предмета. Все предметы в этой главе 0-го уровня, за исключением тех у которых в скобках после названия, указан более высокий уровень.

РУКИ HANDS

Здесь указано, сколько рук требуется для эффективного использования предмета. Большинство предметов, требующих двух рук, можно носить в одной руке, но для того, чтобы использовать предмет вы должны совершить действие Взаимодействие (Interact), чтобы изменить свой хват. Ведущий может решить, что предмет слишком велик, чтобы переносить его в одной руке (или даже в двух руках, для особо крупных предметов).

ТАБЛИЦА 6-9: ПОХОДНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Нагрузка	Руки	Предмет	Цена	Нагрузка	Руки
Бурдюк (Waterskin)	5 мм	Л	1	Набор капканов (Snare kit)	5 зм	2	2
Веревка (Rope)	5 см	Л	2	Спец-набор капканов (Specialist snare kit) (3 уровень)	55 зм	2	2
Весы (Merchant's scale)	2 см	Л	2	Набор писаря (Writing set)	1 зм	Л	2
Воровские инструменты (Thieves' tools)	3 зм	Л	2	Дополнительные чернила и бумага (Extra ink and paper)	1 см	-	-
Сменные отмычки (Replacement picks)	3 см	-	-	Набор скалолаза (Climbing kit)	5 см	1	2
Воровские инструменты лазутчика (Infiltrator thieves' tools) (3 уровень)	50 зм	Л	2	Профессиональный набор скалолаза (Extreme climbing kit) (3 уровень)	40 зм	1	2
Сменные отмычки лазутчика (Infiltrator picks)	3 зм	-	-	Набор целителя (Healer's tools)	5 зм	1	2
Десятифутовый шест (Ten-foot pole)	1 мм	1	2	Расширенный набор целителя (Expanded healer's tools) (3 уровень)	50 зм	1	2
Замок (Lock)				Огниво (Flint and steel)	5 мм	-	2
Некачественный замок (Poor lock) (0 уровень)	2 см	-	2	Одежда (Clothing)			
Простой замок (Simple lock) (1 уровень)	2 зм	-	2	Обычная (Ordinary)	1 см	-	-
Обычный замок (Average lock) (3 уровень)	15 зм	-	2	Исследователя (Explorer's)	1 см	Л	-
Надежный замок (Good lock) (9 уровень)	200 зм	-	2	Теплая (Winter)	4 см	Л	-
Превосходный замок (Superior lock) (17 уровень)	4 500 зм	-	2	Изысканная (Fine)	2 зм	Л	-

Предмет	Цена	Нагрузка	Руки	Предмет	Цена	Нагрузка	Руки
Зеркало (Mirror)	1 зм	-	1	Модная изысканная (High-fashion fine) (3 уровень)	55 зм	Л	-
Инструменты (Tool)				Основная книга ремесленника (Basic crafter's book)	1 см	Л	2
Длинный инструмент (Long tool)	1 зм	1	2	Падуб и Омела (Holly and mistletoe)	0	-	1
Короткий инструмент (Short tool)	4 см	Л	1 или 2	Паек (на 1 неделю) (Rations)	4 см	Л	1
Инструменты ремесленника (Artisan's tools)	4 зм	2	2	Палатка (Tent)			
Первоклассные инструменты ремесленника (Sterling artisan's tools) (3 уровень)	50 зм	2	2	Двухместная (Pup)	8 см	Л	2
Кандалы (Manacles)				Четырехместная (Four-person)	5 зм	1	2
Некачественные кандалы (Poor manacles) (0 уровень)	3 см	-	2	Шатер (Pavilion) (2 уровень)	40 зм	12	2
Простые кандалы (Simple manacles) (1 уровень)	3 зм	-	2	Песочные часы (Hourglass)	3 зм	Л	1
Обычные кандалы (Average manacles) (3 уровень)	20 зм	-	2	Подзорная труба (Spyglass)	20 зм	Л	2
Надежные кандалы (Good manacles) (9 уровень)	250 зм	-	2	Качественная подзорная труба (Fine spyglass) (4 уровень)	80 зм	Л	2
Превосходные кандалы (Superior manacles) (17 уровень)	5 000 зм	-	2	Посуда (Cookware)	1 зм	2	2
Книга заклинаний (пустая) (Spellbook)	1 зм	Л	1	Религиозные писания (Religious text)	1 зм	Л	1
Книга формул (пустая) (Formula book)	1 зм	Л	1	Религиозный символ (Religious symbol)			
Компас (Compass)	1 зм	-	1	Деревянный	1 см	Л	1
Линзовый компас (Lensatic compass) (3 уровень)	20 зм	-	1	Серебряный	2 зм	Л	1
Кружка (Mug)	1 мм	-	1	Ремонтный набор (Repair kit)	3 зм	1	2
Крюк-кошка (Grappling hook)	1 см	Л	1	Первоклассный ремонтный набор (Superb repair kit) (3 уровень)	25 зм	1	2
Лестница (10-футовая) (Ladder)	3 мм	3	2	Рыболовные снасти (Fishing tackle)	8 см	1	2
Лом (Crowbar)	5 см	Л	2	Профессиональное рыболовные снасти (Professional fishing tackle)	20 зм	1	2
Рычажный лом (Levered crowbar)	20 зм	Л	2	Рюкзак (Backpack)	1 см	-	-

Предмет	Цена	Нагрузка	Руки	Предмет	Цена	Нагрузка	Руки
(3 уровень)							
Масло (Oil) (1 пинта)	1 мм	-	2	Свеча (10) (Candle)	1 мм	-	1
Мел (10) (Chalk)	1 мм	-	1	Седловая сумка (Saddlebags)	2 см	Л	2
Мешок (5) (Sack)	1 см	Л	1	Сигнальный свисток (Signal whistle)	8 мм	-	1
Мешочек с компонентами (Material component pouch)	5 см	Л	1	Скальный крюк (Piton)	1 мм	-	1
Молоток (Hammer)	1 см	Л	1	Склянка (Vial)	5 мм	-	1
Музыкальные инструменты				Снаряжение для верховой езды (Tack)	4 зм	1	-
Ручные музыкальные инструменты (Handheld)	8 см	1	2	Спальный мешок (Bedroll)	2 мм	Л	-
Ручные музыкальные инструменты виртуоза (Virtuoso handheld) (3 уровень)	50 зм	1	2	Сундук (Chest)	6 см	2	2
Тяжелые музыкальные инструменты (Heavy)	2 зм	16	2	Увеличительное стекло (Magnifying glass) (3 уровень)	40 зм	-	1
Тяжелые музыкальные инструменты виртуоза (Virtuoso heavy) (3 уровень)	100 зм	16	2	Факел (Torch)	1 мм	Л	1
Мыло (Soap)	2 мм	-	1	Фонарь (Lantern)			
Набор авантюриста (Adventurer's pack)	15 см	1	-	С выпуклым стеклом (Bull's-eye)	1 зм	1	1
Набор алхимика (Alchemist's tools)	3 зм	1	2	Потайной (Hooded)	7 см	Л	1
Лаборатория алхимика (Alchemist's lab)	5 зм	6	2	Футляр для свитков (Scroll case)	1 см	-	2
Расширенная лаборатория алхимика (Expanded alchemist's lab)	55 зм	6	2	Цепь (10-футовая) (Chain)	4 зм	1	2
Набор для маскировки (Disguise kit)	2 зм	Л	2	Чеснок (Caltrops)	3 см	Л	1
Сменная косметика (Replacement cosmetics)	1 см	-	-				
Высококласный набор для маскировки (Elite disguise kit) (3 уровень)	40 зм	Л	2				
Высококласная сменная косметика (Elite cosmetics) (3 уровень)	5 см	-	-				

ТАБЛИЦА 6-10: НЕОБЫЧНОЕ ПОХОДНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Масса	Руки
Научные записи (Scholarly journal) (3 уровень)	6 зм	Л	1

Предмет	Цена	Масса	Руки
Сборник научных статей (Scholarly journal compendium) (3 уровень)	30 зм	Л	2
Обзорная карта (Survey map) (3 уровень)	10 зм	Л	1
Обзорная карта-атлас (Survey map atlas) (3 уровень)	50 зм	Л	2
Летопись Общества Следопытов (Pathfinder chronicle)	6 зм	Л	1

НАБОРЫ КЛАССА CLASS KITS

Если вы хотите быстро решить, как потратить начальные деньги на то, что нужно вашему Классу, начните с одного из этих наборов. Обратите внимание, что набор искателя приключений, который входит в каждый комплект, содержит рюкзак, спальный мешок, две поясных сумки, 10 кусков мела, огниво, 50 футов веревки, 2-недельный паек, мыло, 5 факелов и бурдюк.

АЛХИМИК ALCHEMIST



Цена: 8 зм, 4 см, 2 мм; **Нагрузка:** 3 Нагрузки, 7 Л; **Оставшиеся деньги:** 6 зм, 5 см, 8 мм;

Броня: клепаный кожаный доспех;

Оружие: кинжал, праща и 20 снарядов;

Снаряжение: набор искателя приключений, набор алхимика, основная книга ремесленника, чеснок (2), ножи;

На усмотрение: ремонтный набор (2 зм).

БАРА BARD



Цена: 7 зм, 5 см, 2 мм; **Нагрузка:** 4 Нагрузки, 4 Л; **Оставшиеся деньги:** 7 зм, 4 см, 8 мм;

Броня: клепаный кожаный доспех;

Оружие: кинжал, рапира, праща и 20 снарядов;

Снаряжение: набор искателя приключений, ручной инструмент.

ВАРВАР BARBARIAN



Цена: 4 зм; **Нагрузка:** 3 Нагрузки, 5 Л; **Оставшиеся деньги:** 11 зм;

Броня: сыромятный доспех;

Оружие: метательное копье (4);

Снаряжение: набор искателя приключений, крюк-кошка;

На усмотрение: двуручный топор (2 зм), двуручная дубина (1 зм), двуручный меч (2 зм) или боевой топор и стальной щит (3 зм).

ВОИН FIGHTER



Цена: 3 зм, 8 см; **Нагрузка:** 3 Нагрузки, 2 Л; **Оставшиеся деньги:** 11 зм, 2 см;

Броня: сыромятный доспех;

Оружие: кинжал;

Снаряжение: набор искателя приключений, крюк-кошка;

На усмотрение: двуручный меч (2 зм), длинный лук и 20 стрел (6 зм, 2 см) или длинный меч и стальной щит (3 зм).

ВОЛШЕБНИК WIZARD



Цена: 3 зм; **Нагрузка:** 2 Нагрузки, 2 Л; **Оставшиеся деньги:** 12 зм;

Оружие: посох;

Снаряжение: набор искателя приключений, мешочек с компонентами, набор писаря;

На усмотрение: арбалет и 20 болтов (3 зм, 2 см).

ДРУИД DRUID



Цена: 4 зм, 4 см; **Нагрузка:** 4 Нагрузки, 4 Л; **Оставшиеся деньги:** 10 зм, 6 см;
Броня: кожаный доспех;
Оружие: метательное копье (4), длинное копье
Снаряжение: набор искателя приключений, падуб и омега;
На усмотрение: набор целителя (5 зм).

ЖРЕЦ CLERIC



Цена: 2 зм, 2 см; **Нагрузка:** 1 Нагрузка, 3 Л; **Оставшиеся деньги:** 12 зм, 8 см;
Снаряжение: набор искателя приключений, чеснок (2), религиозный символ (деревянный);
На усмотрение: любимое оружие вашего божества (см. раздел с описанием божеств на стр.437-441; используйте Цены, указанные в этой Главе), сыromятный доспех (2 зм).

МОНАХ MONK



Цена: 5 зм, 3 см; **Нагрузка:** 3 Нагрузки, 2 Л; **Оставшиеся деньги:** 9 зм, 7 см;
Оружие: 10 дротиков;
Снаряжение: набор искателя приключений, набор скалолаза, крюк-кошка, малая дымовая шашка.
На усмотрение: посох (0 см), длинное копье (5 зм).

ПЛУТ ROGUE



Цена: 6 зм, 2 см; **Нагрузка:** 4 Нагрузки, 1 Л; **Оставшиеся деньги:** 8 зм, 8 см;
Броня: кожаный доспех;
Оружие: кинжал, рапира;
Снаряжение: набор искателя приключений, набор скалолаза;
На усмотрение: воровские инструменты (3 зм).

РЕЙНДЖЕР RANGER



Цена: 3 зм, 7 см; **Нагрузка:** 2 Нагрузки, 1 Л; **Оставшиеся деньги:** 11 зм, 3 см;
Броня: кожаный доспех;
Оружие: кинжал, длинный лук и 20 стрел;
Снаряжение: набор искателя приключений, ножны;
На усмотрение: длинный лук и 20 стрел (6 зм, 2 см), длинный меч и стальной щит (3 зм), 2 коротких меча (1 зм, 8 см), набор капканов (5 зм).

ЧАРОДЕЙ SORCERER



Цена: 2 зм, 3 см; **Нагрузка:** 1 Нагрузка, 6 Л; **Оставшиеся деньги:** 12 зм, 6 см, 8 мм;
Оружие: кинжал, праща и 20 снарядов;
Снаряжение: набор искателя приключений, чеснок (2).

ЧЕМПИОН CHAMPION



Цена: 4 зм, 7 см; **Нагрузка:** 3 Нагрузки, 7 Л; **Оставшиеся деньги:** 10 зм, 3 см;
Броня: сыromятный доспех;
Оружие: кинжал, метательное копье (4);
Снаряжение: набор искателя приключений, лом, крюк-кошка;

На усмотрение: стальной щит (2 зм), любимое оружие вашего божества (см. раздел с описанием божеств на стр.437-441; используйте Цены, указанные в этой Главе).

ПОХОДНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ADVENTURING GEAR

Эти предметы следуют особым правилам или нуждаются в более подробной информации.

Бурдюк (Waterskin): Бурдюк вмещает примерно 1 дневную норму воды для маленького или среднего существа, и Нагрузка считается Легкой, даже когда он полон.

Воровские инструменты (Thieves' Tools): Воровские инструменты необходимы для Взлома Замков (Pick Locks) или Отключения Устройств (Disable Devices) (некоторых типов), используя навыки Воровство. Воровские инструменты лазутчика (Infiltrator thieves' tools) добавляют бонус предмета +1 к этим проверкам. Если ваши воровские инструменты сломаны (broken), вы можете восстановить их, заменив отмычки, сменными отмычками (replacement picks), соответствующих вашим инструментам; это не требует использования действия Починить (Repair). Вам достаточно одной свободной руки для использования носимого набора.

Десятифутовый шест (Ten-Foot Pole): Когда вы орудуете этим длинным шестом, вы можете использовать действие Поиск (Seek) для разведки квадрата на расстоянии до 10 футов. Шест недостаточно прочный, чтобы использовать его в качестве оружия.

Замок (Lock): Взлом некачественного замка требует двух успешных проверок Воровства СЛ 15, простого замка - трех успешных проверок СЛ 20, обычного замка - четырех успешных проверок СЛ 25, надежного замка - пяти успешных проверок СЛ 30, а превосходного замка - шести успешных проверок СЛ 40.

Инструмент (Tool): Инструмент - это обобщающий термин для основных ручных инструментов, которые не имеют определенного назначения в приключениях. Мотыга, лопата или кувалда - это длинный инструмент, а буравчик, крюк для льда или лопатка - короткий инструмент. Обычно инструмент можно использовать как импровизированное оружие, наносящее 1d4 урона если это короткий инструмент или 1d6 если это длинный инструмент. Ведущий определяет подходящий тип урона или корректирует урон, если это необходимо.

Инструменты Ремесленника (Artisan's Tools): Эти инструменты нужны для создания предметов из сырья при помощи навыка Ремесла (Crafting). Первокласные Инструменты Ремесленника (Sterling artisan's tools) дают бонус предмета +1 к проверкам Ремесла. Различные наборы предназначены для различных работ, на усмотрение Ведущего; например, набор кузнеца отличается от набора столяра.

Кандалы (Manacles): Вы можете надеть кандалы на кого-то, кто на это добровольно согласен или иным образом находится в вашей власти, активностью режима исследования, занимающей 10-30 секунд, в зависимости от размера существа и количества кандалов, которые вы используете. Двухное существо со скованными ногами получает ситуативный штраф -15-футов ко всем своим Скоростям, а существо с парой рук со скованными кистями должно успешно проходить фиксированную проверку СЛ 5 всякий раз, когда оно использует действие с атрибутом «манипуляция» (manipulate) действие, иначе это действие будет провалено. Эта СЛ может быть выше в зависимости от того, насколько туго кандалы сковывают руки. Существо, прикованное к неподвижному объекту, «обездвижено» (immobilized). Для существ с большим или меньшим количеством конечностей Ведущий определяет, какой эффект оказывают кандалы, если он вообще есть. Освобождение существа из некачественных кандалов требует двух успешных проверок Воровства СЛ 17, из простых кандалов - трех успешных проверок СЛ 22, из обычных кандалов - четырех успешных проверок СЛ 27, из надежных кандалов - пяти успешных проверок СЛ 32 и превосходных кандалов - шести успешных проверок СЛ 42.

Книга Заклинаний (Spellbook): Книга заклинаний содержит письменные знания, необходимые для изучения и подготовки различных заклинаний, она незаменима для Волшебников (которые обычно получают ее бесплатно) и полезная роскошь для других заклинателей, желающих изучить дополнительные заклинания. Каждая книга заклинаний может содержать до 100 заклинаний. Цена указана за пустую книгу заклинаний.

Книга Формул (Formula Book): Книга формул содержит формулы, необходимые для изготовления предметов или составов, отличающихся от обычного снаряжения из этой Главы; обычно Алхимики получают ее бесплатно. Каждая книга формул может содержать до 100 формул различных предметов или составов. Формулы также могут быть записаны на пергаментных листах, блокнотах и почти на любом другом носителе; вам не нужно копировать их в отдельную книгу, пока вы можете держать их под рукой, чтобы сослаться на них.

Компас (Compass): Компас помогает вам Определять Направление (Sense Direction) или ориентироваться в местах с однородным магнитным полем. Без компаса вы получаете штраф предмета -2 к этим проверкам (аналогично для использования некачественного предмета). Линзовый компас (lensatic compass) дает вам бонус предмета +1 к этим проверкам.

Крюк-кошка (Grappling Hook): Вы можете забросить крюк-кошку с привязанной к ней веревкой, чтобы облегчить подъем. Чтобы зацепиться крюком-кошкой, совершите бросок атаки с атрибутом «секрет» (secret) против СЛ зависящей от цели, обычно не менее СЛ 20. В случае успеха ваш крюк крепко держится, а в случае критического провала будет казаться что крюк держится, но на самом деле он сорвется, когда вы будите находиться на полпути к вершине.

Лом (Crowbar): Когда вы Открываете Силой (Force Open) объект, за который не легко ухватиться, лом может облегчить задачу послужив рычагом. Без лома, вскрытие объектов получает штраф предмета -2 к проверкам Атлетики на Открытие Силой (Force Open) (аналогично для использования некачественного предмета). Рычажный лом (levered crowbar) дает вам бонус предмета +1 к проверкам Атлетики на Открытие Силой (Force Open) для всего что можно вскрыть.

Масло (Oil): Вы можете использовать масло для заправки фонарей, но также вы можете поджечь пинту и метнуть ее. Сначала вы должны совершить действие Взаимодействие (Interact), подготавливая масло, а затем метнуть его совершив другое действие в качестве дистанционной атаки. Если вы попадаете, масло разбрызгивается на существо или в одном 5-футовом квадрате, выбранных целью. Вы должны успешно пройти фиксированную проверку (flat check) СЛ 10, чтобы масло успешно воспламенилось, когда оно попадет в цель. Если масло воспламеняется, цель получает 1d6 урона от огня.

Мешок (Sack): Мешок может вместить предметы до 8 Нагрузки. Мешок содержащий 2 Нагрузки или меньше, можно носить на теле, обычно заправляя его за пояс. Вы можете переносить мешок одной рукой, но должны использовать две руки для того, чтобы вытащить или положить предмет.

Мешочек с Компонентами (Material Component Pouch): Этот мешочек содержит материальные компоненты для заклинаний, в которых они требуются. Несмотря на то, что компоненты расходуются с течением времени, вы можете пополнить израсходованные компоненты во время ежедневных приготовлений.

Музыкальные Инструменты (Musical Instrument): Ручные инструменты включают в себя волынку, небольшой набор колокольчиков, маленькие барабаны, скрипки, виолы, флейты, блокфлейты, маленькие арфы, лютни, фанфары и другие инструменты аналогичного размера. Ведущий может решить, что особо большой ручной инструмент (например, туба) может иметь большую Нагрузку. Тяжелые инструменты, такие как большие барабаны, полный набор колокольчиков и клавишные инструменты менее портативны и как правило, должны быть неподвижны во время игры. Инструменты виртуоза (Virtuoso instrument) дают бонус предмета +1 к проверкам Выступления, в которых используется этот инструмент.

Набор Авантюриста (Adventurer's Pack): Этот набор является начальным снаряжением для авантюриста, содержащим необходимые для исследований и выживания предметы. Нагрузка указана для всего набора, но при необходимости вы можете посмотреть описание отдельных предметов. Набор содержит следующие предметы: Рюкзак (вещающий другие товары), спальный мешок, две поясных сумки, 10 кусков мела, 50 футов веревки, огниво, паек на 2 недели, мыло, 5 факелов и бурдюк.

Набор Алхимика (Alchemist's Tools): Эту переносную коллекцию пробирок и химикатов можно использовать для простых алхимических задач. Лаборатория Алхимика (Alchemist's Lab): Лаборатория алхимика нужна вам, для Изготовления (Craft) алхимических составов в свободное время. Расширенная Лаборатория Алхимика (Expanded alchemist's lab) дает бонус предмета +1 к проверкам Ремесла (Crafting) для создания алхимических составов.

Набор для Маскировки (Disguise Kit): Эта маленькая деревянная коробка содержит косметику, накладные волосы на лицо, гримировальный лак и несколько простеньких париков. Обычно набор для маскировки нужен для того чтобы Имитировать (Impersonate) кого-то, используя навык Обман. Высококласный набор для маскировки (elite disguise kit) добавляет бонус предмета +1 к соответствующим проверкам. Если вы израсходуете много материалов, вы сможете пополнить свой запас косметики приобретя сменную косметику, подходящую для типа вашего набора для маскировки.

Набор Капканов (Snare Kit): Этот набор содержит инструменты и материалы для создания капканов. Набор капканов позволяет вам Изготавливать (Craft) капканы, используя навык Ремесло. Спец-набор капканов (specialist snare kit) дает вам бонус предмета +1 к этой проверке.

Набор Писаря (Writing Set): Используя этот набор, вы можете писать письма или переписывать свитки. Он включает в себя канцелярские принадлежности, в том числе разнообразную бумагу и пергамент, а также чернила, перо или перьевую ручку, сургуч и простую печать. Если вы исписали большое количество материалов, вы можете пополнить свой набор дополнительными чернилами и бумагой.

Набор Скалолаза (Climbing Kit): Эта сумка включает в себя 50 футов веревки, шкивы, дюжину скальных крюков (pitons), молоток (hammer), крюк-кошку (grappling hook) и пару обувных шипов (stampons). Набор скалолаза позволяет вам закрепиться на стене, по которой вы Взбираетесь (Climbing), двигаясь вдвое медленнее, чем обычно (минимум 5 футов), но позволяя вам совершить фиксированную проверку СЛ 5 всякий раз, когда вы получаете критический провал, чтобы предотвратить падение. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Атлетики чтобы Лазать (Climb), используя профессиональный набор скалолаза (extreme climbing kit). В одном наборе достаточно снаряжения только для одного скалолаза; каждому скалолазу нужен свой собственный набор.

Набор Целителя (Healer's Tools): Этот набор бинтов, трав и инструментов для наложения швов, необходимых для проверок Медицины, а именно действий: Оказание Первой Помощи (Administer First Aid), Лечение Болезней (Treat Disease), Вывести Яд (Treat Poison), Лечить Раны (Treat Wounds). Расширенный Набор Целителя (Expanded healer's tools) дает бонус предмета +1 к этим проверкам. Вам достаточно одной свободной руки для использования носимого набора.

Научные Записи (Scholarly Journal): Научные записи встречаются редко и относятся к необычным (uncommon) предметам. Каждая научная статья - это фолиант по очень специфической теме, такой как вампиры или история отдельного поселка или района города. Если вы потратите 1 минуту на чтение записей, прежде чем совершите проверку Навыка, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) по теме, вы получите бонус предмета +1 к этой проверке. Сборник статей (compendium of journals) стоит в пять раз дороже, чем одна запись, и требует использования обеих рук; каждый сборник содержит несколько статей и предоставляет свой бонус по более широкой теме, такой как все виды нежити или целый город. Ведущий решает, какие научные статьи доступны в каком-либо месте.

Обзорная Карта (Survey Map): Карты встречаются редко и считаются необычными (uncommon) предметами. Большинство карт, которые вы можете найти, просты и практичны. Обзорная карта очень подробно описывает одно место. Одна из этих карт дает вам бонус предмета +1 к проверкам Выживания и любым проверкам Навыков, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), при условии, что проверки связаны с местоположением, подробно описанном на карте. Иногда карты выпускаются в атласах, содержащих ряд карт одного и того же качества, зачастую на схожие тематики. Атлас (atlas) стоит в пять раз дороже, чем одна карта, и требует использования обеих рук. Ведущий решает, какие карты доступны в каком-либо месте.

Огниво (Flint and Steel): Огниво полезно при разведении огня, если у вас есть время на то, чтобы высечь искру. Использование огнива во время столкновений слишком трудоемко, поэтому не эффективно. Даже в идеальных условиях использование огнива для добычи огня требует использования не менее 3-х действий, а зачастую и существенно больше.

Одежда (Clothing): Обычная одежда практична и незамысловатого кроя, например крестьянская одежда, монашеское облачение или одежда рабочего. Одежда исследователя (Explorer's clothing) достаточно прочная чтобы ее можно было укрепить, несмотря на то что это не доспехи. Она бывает разных видов, наиболее распространенная из них выглядит как облачение жреца, монаха или как мантия волшебника, поскольку представители всех трех Классов, скорее всего будут избегать ношения доспехов. Дополнительные сведения об одежде исследователя смотрите на страницах 275-276.

Теплая одежда (Winter clothing) позволяет свести на нет урон от сильного холода окружающей среды и уменьшить урон от экстремального холода до сильного холода.

Изысканная одежда (Fine clothing), подходящая для знати или королевских особ, шьется из дорогих тканей, драгоценных металлов и замысловатых узоров. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на аристократов или других представителей высших слоев общества, нося модную изысканную одежду (highfashion fine clothing).

Основная Книга Ремесленника (Basic Crafter's Book): Эта книга содержит формулы (стр. 293) для Изготовления (Craft) обычных предметов из этой Главы.

Падуб и Омела (Holly and Mistletoe): Растения сверхъестественной знаковости служат первобытным фокусом для заклинателей, творящих первобытные заклинания, таких как Друиды, когда они используют определенные способности и творят некоторые заклинания. Чтобы использовать венок падуба и омелы, его необходимо держать в одной руке. Существуют и другие первобытные фокусные предметы для Друидов, основанных на других аспектах природы.

Подзорная труба (Spyglass): Обычная подзорная труба позволяет видеть в восемь раз дальше чем обычно. Качественная подзорная труба (fine spyglass) добавляет бонус предмета + 1 к проверкам Восприятия (Perception), чтобы заметить детали на расстоянии.

Религиозные Писания (Religious Text): Эта рукопись содержит священные писания определенной религии. Некоторые заклинатели творящие сакральные заклинания, такие как Жрецы, могут использовать религиозные писания своего божества в качестве сакрального фокусного предмета, когда они используют определенные способности и творят некоторые заклинания. Чтобы использовать религиозные писания, их нужно держать в одной руке.

Религиозный Символ (Religious Symbol): Этот кусок дерева или серебра украшен изображением, символизирующим божество. Некоторые заклинатели творящие сакральные заклинания, такие как Жрецы, могут использовать религиозный символ своего божества в качестве сакрального фокусного предмета, когда они используют определенные способности и творят некоторые заклинания. Чтобы использовать религиозный символ, его необходимо держать в одной руке.

Ремонтный набор (Repair Kit): Ремонтный набор позволяет выполнять простой ремонт во время путешествий. Он содержит переносную наковальню, шипцы, деревообрабатывающие инструменты, точильный камень и масла для обработки кожи и дерева. Вы можете использовать ремонтный набор чтобы Починить (Repair) предмет, используя навык Ремесло (Crafting). Первокласный ремонтный набор (Superb repair kit) дает вам бонус предмета +1 к проверкам.

Рыболовные Снасти (Fishing Tackle): Этот комплект включает в себя складную удочку, рыболовные крючки, леску, наживку и рыболовную сеть. Профессиональные рыболовные снасти (Professional fishing tackle) дают бонус предмета +1 к проверкам на рыбалку.

Рюкзак (Backpack): Рюкзак вмещает предметы до 4 Нагрузки. Первые 2 Нагрузки от предметов в вашем рюкзаке не учитываются при сравнении с вашим Пределом Нагрузки (Bulk limit). Если вы укладываете или переносите рюкзак в руках, а не несете на спине, Нагрузка от него будет легкой, а не незначительной.

Свеча (Candle): Зажженная свеча создает тусклый свет (dim light) в области радиусом 10 футов.

Седловая Сумка (Saddlebags): Седловые сумки идут в паре. Каждая может вместить до 3 Нагрузки. Значение Нагрузки дано для седловых сумок, которые носят верховые животные. Первая 1 Нагрузка от предметов в каждой седловой сумке не учитывается при сравнении с Пределом Нагрузки (Bulk limit) навьюченного животного. Если вы укладываете или переносите седловые сумки, они считаются 1 Нагрузка вместо легкой Нагрузки.

Сигнальный свисток (Signal Whistle): Звуковой сигнал свистка можно отчетливо услышать на расстоянии до полумили, на открытой местности.

Скальный Крюк (Piton): Эти маленькие шипы можно использовать в качестве креплений, облегчающих подъем на возвышенность. Чтобы закрепить скальный крюк, вы должны держать его в одной руке и использовать молоток, чтобы вбить его другой рукой. Вы можете прикрепить веревку к забитому скальному крюку, чтобы не упасть на землю при критическом провале во время Лазания (Climbing).

Склянка (Vial): Обычная склянка вмещает до 1 унции жидкости (около 30 мл).

Снаряжение для Верховой Езды (Tack): Оно включает в себя седло, узду и поводья, а также стремена, если это необходимо. Особенно крупным или животным с необычной формой, могут потребоваться специальные седла. Они могут быть более дорогими или труднодоступными, на усмотрение Ведущего. Нагрузка этого снаряжения указана для существа, на которое оно надето. При переноске Нагрузка увеличивается до 2.

Сундук (Chest): Деревянный сундук вмещает в себя предметы до 8 Нагрузки.

Увеличительное стекло (Magnifying Glass): Эта высококачественная карманная линза дает вам бонус предмета +1 к проверкам Восприятия (Perception), чтобы заметить мельчайшие детали на документах, тканях и т.п.

Факел (Torch): Факел создает яркий свет (bright light) в радиусе 20 футов (и тусклый свет (dim light) в следующих 20 футах). Он может быть использован в качестве импровизированного оружия, которое наносит 1d4 дробящего урона плюс 1 урон от огня.

Фонарь (Lantern): Лампа создает яркий свет (bright light) и требует 1 пинту масла, чтобы гореть в течении 6 часов. Фонарь с выпуклым стеклом (bull's-eye lantern) излучает свет в 60-футовом конусе (и создает тусклый свет (dim light) в следующих 60 футах). Потайной фонарь (hooded lantern) проливает свет в радиусе 30 футов (и создает тусклый свет (dim light) в следующих 30 футах) и оснащен задвижками, которые вы можете закрыть, чтобы блокировать свет. Чтобы открыть или закрыть задвижки вам потребуется совершить действие Взаимодействие (Interact).

Футляр для Свитков (Scroll Case): Свитки, карты и другие сворачиваемые документы хранятся в футлярах для свитков, для безопасной транспортировки.

Чеснок (Caltraps): Это четырехзубчатые металлические шипы способные повредить ступни существ. Вы можете разбросать чеснок в пустом квадрате рядом с вами, совершив действие Взаимодействие (Interact). Первое существо, которое переместится в этот квадрат, должно успешно пройти проверку Акробатики СЛ 14, иначе оно получит 1d4 колющего урона и 1 продолжительного (persistent) урона от кровотечения (bleed). Существо, получающее продолжительный урон от кровотечения от чеснока, получает штраф - 5 футов к своей Скорости. Совершив действие Взаимодействие (Interact), чтобы вытащить чеснок, можно уменьшить СЛ остановки кровотечения. Как только существо получает урон от чеснока, он достаточно разрушается, чтобы перемещение других существ в квадрате, было безопасным. Разбросанный чеснок может быть собран и использован повторно, если ни одно существо не получило от него урон. В ином случае он становится непригодным для повторного использования.

АЛХИМИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ALCHEMICAL GEAR

Предметы, перечисленные в Таблице 6-11, являются наиболее широко распространенными алхимическими составами из Главы 11, к которым вероятнее всего, может получить доступ персонаж 1-го уровня. Приведенные ниже описания являются неполными; полное описание каждого состава приведено в Главе 11 на странице, указанной в таблице. Ваш Ведущий может позволить вам начать с другими алхимическими составами из Главы 11 после индивидуального обсуждения.

ТАБЛИЦА 6-11: АЛХИМИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Алхимические Бомбы	Цена	Нагрузка	Страница
Малая колба кислоты (Lesser acid flask)	3 зм	Л	545
Малая колба молний (Lesser bottled lightning)	3 зм	Л	545
Малый алхимический огонь (Lesser alchemist's fire)	3 зм	Л	545
Малый громовой камень (Lesser thunderstone)	3 зм	Л	545
Малый мешочек липучки (Lesser tanglefoot bag)	3 зм	Л	545
Малая склянка мороза (Lesser frost vial)	3 зм	Л	545
Алхимические Эликсиры	Цена	Нагрузка	Страница
Малое противоядие (Lesser antidote)	3 зм	Л	546
Малый препарат (Lesser antiplague)	3 зм	Л	546
Слабый эликсир жизни (Minor elixir of life)	3 зм	Л	548
Алхимические Приспособления	Цена	Нагрузка	Страница
Малая дымовая шашка (Lesser smokestick)	3 зм	Л	554
Солнечный Стержень (Sunrod)	3 зм	Л	554
Спичка (10) (Tindertwig)	2 см	-	554

АЛХИМИЧЕСКИЕ БОМБЫ ALCHEMICAL BOMBS

Алхимические бомбы - это расходуемое оружие, которое наносит урон или создает особые эффекты, и иногда они наносят урон по области. Подробнее об алхимических бомбах см. стр. 544.

Малая Колба Кислоты (Lesser Acid Flask): Эта алхимическая бомба наносит 1 урон от кислоты, 1d6 продолжительного урона от кислоты и 1 урона от кислоты брызгами.

Малый Алхимический Огонь (Lesser Alchemist's Fire): Эта алхимическая бомба наносит 1d8 урона от огня, 1 продолжительного (persistent) урона от огня и 1 урона от огня брызгами.

Малая Колба Молний (Lesser Bottled Lightning): Эта алхимическая бомба наносит 1d6 урона от электричества и 1 урона от электричества брызгами, а также делает цель застигнутой врасплох (flat-footed).

Малая Склянка Мороза (Lesser Frost Vial): Эта алхимическая бомба наносит 1d6 урона от холода и 1 урона от холода брызгами, а также накладывает на цель статусный штраф -5 к ее Скорости до конца ее следующего хода.

Малый Мешочек Липучки (Lesser Tanglefoot Bag): Эта алхимическая бомба накладывает на цель статусный штраф -10 к ее Скорости на 1 минуту, а также цель становится «обездвиженной» (immobilized) при критическом попадании, если только она не совершит действие Вываться (Escapes).

Малый Громовой Камень (Lesser Thunderstone): Эта алхимическая бомба наносит 1d4 урона от звука и 1 урона от звука брызгами, а также каждое существо в радиусе 10 футов, которое проваливает спасбросок Стойкости СЛ 17, становится «оглушенным» (deafened) до конца своего хода.

ЭЛИКСИРЫ ELIXIRS

Эликсиры - это алхимические составы, выпив которые, вы получаете различные необычные эффекты. Подробнее об эликсирах, см. страницу 546.

Малое Противоядие (Lesser Antidote): Выпив малое противоядие, вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам Стойкости против ядов на 6 часов.

Малый Препарат (Lesser Antiplague): Выпив малый препарат, вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам Стойкости против болезней на 24 часа, включая ваши спасброски против прогрессирования болезней (diseases' progression).

Слабый Эликсир Жизни (Minor Elixir of Life): Выпив малый эликсир жизни вы восстанавливаете 1d6 ПЗ и получаете бонус предмета +1 к спасброскам против болезней и ядов на 10 минут.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ ALCHEMICAL TOOLS

Алхимические приспособления - это тип алхимических предметов, которыми вы пользуетесь, а не пьете или бросаете. Дополнительные сведения об алхимических приспособлениях см. на стр. 564.

Дымовая Шашка (Smokestick): Вы создаете дымовую завесу радиусом 5 футов на 1 минуту.

Солнечный Стержень (Sunrod): Вы можете ударить стержнем по твердой поверхности совершив действие Взаимодействие (Interact), чтобы создать яркий свет (bright light) в радиусе 20 футов (и тусклый свет (dim light) в следующих 20 футах) в течении 6 часов.

Спичка (Tindertwig): Вы можете использовать спичку, чтобы зажечь что-то легковоспламеняющееся совершив одно действие Взаимодействие (Interact), что быстрее чем высекание искры огнивом.

МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ MAGICAL GEAR

Предметы в Таблице 6-12 - это магические предметы из Главы 11, которыми чаще всего пользуются персонажи 1-го уровня. Приведенные ниже описания являются неполными; полное описание каждого предмета приведено в Главе 11 на странице, указанной в таблице. Ваш Ведущий может позволить вам начать с другими магическими предметами из Главы 11 после индивидуального обсуждения.

ТАБЛИЦА 6-12: МАГИЧЕСКОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Расходуемые Магические Предметы	Цена	Нагрузка	Страница
Нечестивая вода (Unholy wate)	3 зм	Л	571
Святая вода (Holy water)	3 зм	Л	571
Зелья	Цена	Нагрузка	Страница
Слабое зелье исцеления (Minor healing potion)	4 зм	Л	563
Талисманы	Цена	Нагрузка	Страница
Кристалл силы (Potency crystal)	4 зм	-	568

РАСХОДУЕМЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ CONSUMABLE MAGIC ITEMS

Как правило, вы можете приобрести *святую* и *нечестивую воду* в поселении. В частности, в добрых поселениях запрещена *нечестивая вода*, а в злых поселениях запрещена *святая вода*.

Святая Вода (Holy Water): Вы можете метнуть *святую воду*, как бомбу, нанося 1d6 доброго урона и 1 доброго урона от брызг исчадиям, нежити и другим существам имеющим Уязвимость к доброму урону.

Нечестивая Вода (Unholy Water): Вы можете метнуть *нечестивую воду*, как бомбу, нанося 1d6 злого урона и 1 злого урона от брызг небожителям и другим существам имеющим Уязвимость к злому урону.

ЗЕЛЬЯ POTIONS

Зелья - это магические предметы, выпив которые, вы получаете различные преимущества. Подробнее о зельях см. стр. 562.

Слабое Зелье Исцеления (Minor Healing Potion): Выпив *слабое зелье исцеления*, вы восстанавливаете 1d8 ПЗ.

СВИТКИ SCROLLS

Свитки - это магические манускрипты, содержащие необходимую магическую силу, для сотворения определенного заклинания, не тратящее ваши ячейки заклинаний. Цена в таблице, указана за свиток с обычным (common) заклинанием 1-го круга. Дополнительные сведения о свитках см. на стр. 564.

ТАЛИСМАНЫ TALISMANS

Талисман - это особый одноразовый предмет, который вы прикрепляете к своей броне, оружию или чему-то еще, позволяя вам активировать талисман позже, для получения особых преимуществ. Подробнее о талисманах см. стр. 565.

Кристалл Силы (Potency Crystal): Когда вы прикрепляете кристалл к оружию и активируете его, этот талисман наделяет оружие силой до конца хода, даруя ему бонус предмета +1 к броскам атаки и вторую кость урона оружия.

ФОРМУЛЫ FORMULAS

Формулы - это инструкции для создания предметов с помощью активности Изготовить (Craft). Обычно вы можете прочитать формулу, если вы знаете язык, на котором она написана, но вам может и не хватить мастерства, чтобы Изготовить (Craft) этот предмет. Зачастую алхимики и ремесленники гильдии используют непонятные языки или создают коды для защиты своих формул от конкурентов. Вы можете

купить обычные (common) формулы по Цене, указанной в Таблице 6-13, или нанять персонажа ведущего, чтобы он позволил вам скопировать их формулу за ту же Цену. Купленная формула обычно представляет собой схему на свернутом пергаменте легкой Нагрузки. Вы можете скопировать формулу в свою книгу формул за 1 час, либо из схемы или непосредственно из чужой книги формул. Если у вас есть формула, вы можете Изготовить (Craft) ее копию, используя навык Ремесла (Crafting). Формулы необычных (uncommon) предметов и редких (rare) предметов зачастую стоят намного дороже — если вы вообще сможете их найти! Если у вас есть предмет, вы можете попробовать создать его формулу. Для этого необходимо использовать активность Изготовить (Craft) занимающую столько же времени, сколько и создание предмета по формуле. Сначала вы должны разобрать предмет. В конце базового свободного времени, вы совершаете проверку Ремесла против той же СЛ, которая потребовалась бы для Изготовления (Craft) этого предмета. При успехе вы создадите формулу за ее полную Цену, и можете продолжить работать чтобы снизить Цену, как обычно. При провале вы сохраняете сырье, но остаетесь без формулы. При критическом провале вы теряете 10% сырья, которое обычно вы могли сохранить. Разобранные детали предмета стоят половину его Цены в сырье и не могут быть собраны заново, если вы успешно не создадите формулу или не получите формулу другим способом. Повторная сборка предмета по формуле работает так же, как и Изготовление (Craft) его с нуля; вы используете разобранные детали в качестве необходимого сырья.

ТАБЛИЦА 6-13: ФОРМУЛЫ

Уровень предмета	Цена формулы	Уровень предмета	Цена формулы
0*	5 см	11	70 зм
1	1 зм	12	100 зм
2	2 зм	13	150 зм
3	3 зм	14	225 зм
4	5 зм	15	325 зм
5	8 зм	16	500 зм
6	13 зм	17	750 зм
7	18 зм	18	1 200 зм
8	25 зм	19	2 000 зм
9	35 зм	20	3 500 зм
10	50 зм		
* Формулы для обычных предметов 0-го уровня из этой главы могут быть приобретены вместе с основной книгой ремесленника (basic crafter's book).			

ПРЕДМЕТЫ С НЕСКОЛЬКИМИ ВИДАМИ ITEMS WITH MULTIPLE TYPES

Если предмет имеет несколько видов различных уровней, каждый вид имеет свою собственную формулу, и вам нужна формула для конкретного вида предмета, который вы хотите Изготовить (Craft). К примеру, если у вас есть формула *бездонной сумки I вида*, но нет для *бездонной сумки II вида*, вы должны получить отдельную формулу Изготовления (Craft) *бездонной сумки II вида*.

УСЛУГИ SERVICES

Услуги, перечисленные в Таблице 6-14, описывают расходы на основные услуги и расходные товары.

ТАБЛИЦА 6-14: ОСНОВНЫЕ УСЛУГИ И РАСХОДУЕМОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Основные услуги и товары	Цена	Нагрузка	Руки
Наемник (1 день)			
Неквалифицированный	1 см		
Квалифицированный	5 см		
Напитки			
Чашка кофе или чая	2 мм	Л	1
Кружка Эля	1 мм	Л	1
Бочонок Эля	2 см	2	2
Бутылка вина	1 см	Л	1

Основные услуги и товары	Цена	Нагрузка	Руки
Бутылка изысканного вина	1 зм	Л	1
Ночлег (1 день)			
Место на полу	3 мм		
Кровать (для 1 человека)	1 см		
Отдельная комната (для 2 человек)	8 см		
Роскошные апартаменты (для 6 человек)	10 зм		
Питание			
Еда бедняка	1 мм	Л	2
Сытная еда	3 мм	Л	2
Изысканная еда	1 зм	Л	2
Пошлина	не менее 1 мм		
Стойла (1 день)	2 мм		
Транспорт (за 5 миль)			
Караван	3 мм		
Переправа или лодка	4 мм		
Парусное судно	6 мм		
Повозка	2 см		

НАЕМНИКИ HIRELINGS

Оплачиваемые работники могут предоставить вам свои услуги. Неквалифицированные наемники могут выполнять простой физический труд и Не Обучены большинству Навыков. Квалифицированные наемники обладают рангом мастерства Эксперт, в определенном Навыке. Уровень наемников 0. Если требуется проверка Навыка, у неквалифицированного наемника модификатор +0, в то время как у квалифицированного наемника модификатор +4 в своей области знаний и +0 для других проверок Навыков. Стоимость услуг наемников удваивается, если они собираются отправиться с вами на поиски приключений.

ТРАНСПОРТ TRANSPORTATION

В стоимость аренды транспорта входит стандартный проезд без каких-либо удобств. Большинство транспортных служб предоставляют базовые условия для ночлега, а некоторые предоставляют питание по стоимости, указанной в Таблице 6-14. Организация транспортировки в опасные земли может быть более дорогостоящей или вообще невозможной.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ SPELLCASTING

Услуги по сотворению заклинаний, перечисленные в Таблице 6-15, являются необычными (uncommon). Чтобы сотворить заклинание для вас, необходимо найти заклинателя, который знает и готов его сотворить. Трудно найти кого-то, кто может творить заклинания высокого круга, а необычные (uncommon) заклинания обычно стоят по крайней мере на 100% больше, если вы вообще сможете найти кого-то кто их знает. Заклинания, сотворение которых занимает много времени (больше 1 минуты), обычно стоят на 25% дороже. Вы должны оплатить всю стоимость заклинания, указанную в нем, в дополнение к Цене из таблицы.

ТАБЛИЦА 6-15: УСЛУГИ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Круг Заклинания	Цена*	Круг Заклинания	Цена*
1-й	3 зм	6-й	160 зм
2-й	7 зм	7-й	360 зм
3-й	18 зм	8-й	720 зм
4-й	40 зм	9-й	1 800 зм
5-й	80 зм		
* Дополнительно вы должны оплатить всю стоимость конкретного заклинания.			

СТОИМОСТЬ ПРОЖИВАНИЯ COST OF LIVING

Таблица 6-16 показывает, во сколько оно вам обойдется. Оно включает в себя сьем и питание, пошлыны, налоги и другие сборы.

ТАБЛИЦА 6-16: СТОИМОСТЬ ПРОЖИВАНИЯ

Тип Жилья	Неделя	Месяц	Год
Пригодное для жизни*	4 см	2 зм	24 зм
Комфортное	1 зм	4 зм	52 зм
Изысканое	30 зм	130 зм	1 600 зм
Роскошное	100 зм	430 зм	5 200 зм
* Вы можете заняться Поиском Крова и Пищи (Subsist), используя навыки Общества и Выживания (стр. 240) чтобы получить их бесплатно.			

ЖИВОТНЫЕ ANIMALS

Цены на животных указаны как для аренды, так и для приобретения в собственность. Обычно вам нужно заплатить за аренду животного заранее, и если продавец считает, что животное может быть подвергнуто опасности, он обычно требует залог, равный Цене покупки. Большинство животных паникуют в бою. Когда начинается бой, они становятся «напуганными» (frightened) 4 и «бегут» (fleeing), пока они напуганы. Если вы успешно отдадите Команду Животному (Command your Animal) с помощью навыка Природа (стр. 249), вы можете удержать его от бегства, хотя это не снимет его состояния «напуган». Если животное атаковано или получило урон, оно возвращается к своему состоянию «напуган» 4 и «убегает», с теми же исключениями. Боевые лошади и боевые пони проходят боевую подготовку. Они не пугаются и не убегают во время столкновений, подобным образом. Параметры животных указаны в *Беспуаруи (Pathfinder Bestiary)*.

ТАБЛИЦА 6-17: ЖИВОТНЫЕ

Животное	Цена Аренды* (в день)	Цена Покупки
Лошадь		
Вьючное животное	2 мм	2 зм
Ездовая лошадь	1 см	8 зм
Боевая лошадь (уровень 2)	1 зм	30 зм
Пони		
Ездовой Пони	8мм	7 зм
Боевой Пони (уровень 2)	8 см	24 зм
Собака		
Сторожевая собака	1 мм	2 см
Ездовая собака	6 мм	4 зм
* Может потребоваться залог, равный Цене покупки.		

БАРДИНГ BARDING

Вы можете приобрести специальный доспех для животных, называемый бардингом (см. Таблицу 6-18). Все животные имеют ранг мастерства - Обучен, в легком бардинге, а боевые животные Обучены тяжелому бардингу. Бардинг использует те же правила, что и доспехи, за исключением следующего. Цена и Нагрузка бардинга зависят от размера животного. В отличие от доспехов, графа «Сила» у бардинга заменена на модификатор СИЛ. На бардинг не могут быть нанесены магические руны, хотя и специальные магические бардинги могут быть доступны.

ТАБЛИЦА 6-18: БАРДИНГ

Легкий Бардинг	Цена	Бонус к КБ	Предел ЛВК	Штраф к Проверкам	Штраф к Скорости	Нагрузка	СИЛ
Маленький или Средний	10 зм	+1	+5	-1	-5 футов	2	+3
Крупный	20 зм	+1	+5	-1	-5 футов	4	+3
Тяжелый Бардинг	Цена	Бонус к КБ	Предел ЛВК	Штраф к Проверкам	Штраф к Скорости	Нагрузка	СИЛ
Маленький или Средний (уровень 2)	25 зм	+3	+3	-3	-10 футов	4	+5
Крупный (уровень 3)	50 зм	+3	+3	-3	-10 футов	8	+5

ПРЕДМЕТЫ И РАЗМЕРЫ ITEMS AND SIZES

Правила по Нагрузке в этой Главе предназначены для существ Маленького и Среднего размеров, так как предметы сделаны для существ таких размеров. Крупные существа могут переносить больше, а существа меньшего размера переносят меньше, как отмечено в Таблице 6-19. Эти правила для ограничений Нагрузки поднимаются чаще всего, когда группа пытается нагрузить лошадь или верного зверя. Правила для предметов разных размеров, как правило, вступают в игру, когда персонажи побеждают крупное существо у которого есть снаряжение, так как в большинстве случаев единственными существами других размеров являются существа контролируемые Ведущим. В большинстве случаев Маленькие или Средние существа могут владеть Крупным оружием, хотя оно и громоздко, что накладывает состояние «неуклюжий» (clumsy) 1, а больший размер ограничивается сложностью размахивания оружием, поэтому оно не дает никакой особых преимуществ. Крупные доспехи просто слишком велика для Маленьких и Средних существ.

ПЕРЕРАСЧЕТ НАГРУЗКИ ДЛЯ РАЗНЫХ РАЗМЕРОВ BULK CONVERSIONS FOR DIFFERENT SIZES

Как показано в Таблице 6-19, Крупные или более крупные существа менее обременены громоздкими предметами, чем Маленькие или Средние существа, в то время как Крошечные существа перегружаются быстрее. Крупное существо считает 10 предметов на 1 Нагрузки как 1 Нагрузки, Огромное существо считает 10 предметов на 2 Нагрузки как 1 Нагрузки и так далее. Крошечное существо считает 10 предметов незначительной Нагрузки как 1 Нагрузки. Предметы незначительной Нагрузки работают аналогичным образом - Огромное существо считает предметы на 1 Нагрузки как незначительные, поэтому оно может переносить любое количество предметов с 1 Нагрузки. Крошечное существо не считает какие-либо предметы имеющими незначительную Нагрузку.

ТАБЛИЦА 6-19: ПЕРЕРАСЧЕТ НАГРУЗКИ

Размер Существа	Предел Нагрузки	Считать Легким	Считать Незначительным
Крошечный (Tiny)	Половина	-	нет
Маленький (Small) или Средний (Medium)	Обычный	Л	-
Крупный (Large)	х2	1 Нагрузки	Л
Огромный (Huge)	х4	2 Нагрузки	1 Нагрузки
Колоссальный (Gargantuan)	х8	4 Нагрузки	2 Нагрузки

ПРЕДМЕТЫ РАЗНЫХ РАЗМЕРОВ ITEMS OF DIFFERENT SIZES

Существам не Маленького и не Среднего размера, требуются предметы соответствующие их размеру. Эти предметы имеют другую Нагрузку и, возможно другую Цену. В Таблице 6-20 приведены Цены и Нагрузка для таких предметов.

ТАБЛИЦА 6-20: ПРЕДМЕТЫ РАЗНОГО РАЗМЕРА

Размер Существа	Цена	Нагрузка	Считать Легким	Считать Незначительным
Крошечный (Tiny)	Обычная	Половина*	-	-
Маленький (Small) или Средний (Medium)	Обычная	Обычная	Л	-
Крупный (Large)	х2	х2	1 Нагрузки	Л
Огромный (Huge)	х4	х4	2 Нагрузки	1 Нагрузки
Колоссальный (Gargantuan)	х8	х8	4 Нагрузки	2 Нагрузки
* Предмет, Нагрузка от которого была бы уменьшена ниже 1, имеет легкую Нагрузку.				

Например, моргенштерн, размером для Среднего существа имеет цену 1 зм и 1 Нагрузки, так что моргенштерн изготовленный для Огромного существа имеет Цену 4 зм и 4 Нагрузки. Изготовленный для Крошечного существа, все еще стоит 1 зм (из-за его сложности) и имеет 1/2 Нагрузки, который округляется до легкой Нагрузки. Поскольку способ, которым существо считает Нагрузку и Нагрузку снаряжения предназначенного для него, масштабируется одинаково, Крошечные или Крупные (или более крупные) существа обычно могут носить и переносить примерно такое же количество снаряжения соответствующего размера, как и Среднее существо. Высокоуровневые магические предметы, стоимость которых превышает стоимость обычного предмета более чем в 8 раз, могут использовать свою указанную Цену независимо от размера. Однако драгоценные материалы имеют Цену, основанную на Нагрузке снаряжения, поэтому умножьте значение Нагрузки, как описано в Таблице 6-20, а затем используйте формулу в описании драгоценного материала для определения Цены предмета. Дополнительную информацию смотрите на странице 578.

ГЛАВА 7: ЗАКЛИНАНИЯ SPELLS

Будь то в виде магических артефактов, таинственных существ или волшебников, плетущих странные заклинания, магия вносит фантазию и удивление в игру Pathfinder. В этой Главе объясняется, как работают заклинания и как заклинатели готовят и творят свои заклинания.

С помощью специальных жестов и изречений, заклинатель может вызвать магическую энергию, воздействовать на ум, защитить себя от опасности или даже создать что-то из ничего. Каждый Класс имеет свой собственный метод обучения, подготовки и сотворения заклинаний, и каждое отдельное заклинание производит определенный эффект, поэтому изучение новых заклинаний дает заклинателю все больше возможностей для достижения своих целей.

ТРАДИЦИИ И ШКОЛЫ TRADITION AND SCHOOL

Основным фундаментом магии являются магические традиции и школы магии. Существует четыре традиции: мистическая, сакральная, оккультная и первобытная. Магические традиции заклинаний могут варьироваться, поскольку многие заклинания могут быть сотворены, используя разные традиции. С другой стороны, школы магии являются неотъемлемой частью заклинаний и определяют на что оно способно. Заклинания преграждения, например, могут поднимать защитные чары, заклинания школы очарования могут изменять мысли, а заклинания школы эвокации, создавать огненные взрывы.

ШКОЛЫ МАГИИ MAGICAL SCHOOLS

Все заклинания, все магические предметы и большинство других магических эффектов относятся к одной из восьми школ магии. Эти школы в общих чертах определяют, на что способна магия. Каждое заклинание имеет атрибут, соответствующий его школе. Некоторые заклинатели, как волшебники, особенно эрудированны в определенной школе магии.

ШКОЛА ОГРАЖДЕНИЯ ABJURATION

Заклинания школы преграждения защищают и оберегают. Они создают барьеры, которые препятствуют атакам, эффектам или даже определенным типам существ. Они также создают эффекты вредящие злоумышленникам или изгоняют незваных гостей.

ШКОЛА ВОПЛОЩЕНИЯ CONJURATION

Заклинания школы воплощения переносят существ с помощью телепортации, создают объекты или переносят существо или объект откуда-то еще (обычно с другого Плана), следующего вашим командам. Заклинания школы воплощения часто имеют атрибут «телепортация» и существа призванные заклинанием школы воплощения имеют атрибут «призванный».

ШКОЛА ПРОРИЦАНИЯ DIVINATION

Заклинания школы прорицания позволяют узнать секреты настоящего, прошлого и будущего. Они даруют вам удачу, наделяют способностью осязать отдаленные места и раскрывают тайные знания.

Заклинания прорицания часто имеют атрибут «обнаружение» (detection), если они что-то находят, атрибут «предсказание» (prediction), если они дают вам представление о том, что может произойти в будущем, атрибут «разоблачение» (revelation), если они показывают вещи такими, какие они есть на самом деле, или атрибут «тайновидение» (scrying), если они позволяют вам увидеть другое место.

ШКОЛА ОЧАРОВАНИЯ ENCHANTMENT

Заклинания школы очарования затрагивают разум и эмоции других существ - иногда для того, чтобы воздействовать на них и контролировать, а иногда для того, чтобы поднять их дух. Заклинания школы очарования почти всегда имеют атрибут «ментальный» (mental), также многие имеют атрибут «эмоция» (emotion) или «страх» (fear).

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Бережно хранимая и ревниво охраняемая, нет ничего более ценного для Волшебника, чем книга заклинаний.

Эти хранилища магических знаний зачастую укрыты и охраняемы, чтобы никто не тревожил секреты, хранящиеся внутри них.

Хотя книги заклинаний играют главную роль в повседневной жизни Волшебника, другие обучающие заклинания Классы, как известно, используют книги заклинаний для записи необычных или даже редких заклинаний.

ШКОЛА ЭВОКАЦИИ EVOCATION

Заклинания школы эвокации захватывают магическую энергию, а затем формируют ее, чтобы нанести урон вашим врагам или защитить ваших союзников. Заклинания школы эвокации часто имеют атрибут, основанный на типе наносимого им урона, такой как: «кислота» (acid), «холод» (cold), «огонь» (fire), «сила» (force), «звук» (sonic).

ШКОЛА ИЛЛЮЗИЙ ILLUSION

Заклинания школы иллюзий создают видимость чего-то реального, обманывая глаза, уши и другие органы чувств. Они почти всегда обладают атрибутом «ментальный» (mental) и в зависимости от того, как иллюзия воспринимается, они могут также получить атрибут «слух» (auditory) или «зрение» (visual).

ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ NECROMANCY

Заклинания школы некромантии используют силу жизни и смерти. Они могут высасывать жизненную эссенцию или поддерживать существ, спасая жизнь исцелением. Заклинания школы некромантии часто имеют атрибуты: «проклятие» (curse), «смерть» (death), «исцеление» (healing), «негативный» (negative) или «позитивный» (positive).

ШКОЛА ТРАНСМУТАЦИИ TRANSMUTATION

Заклинания школы трансмутации изменяют или трансформируют физическую форму существа и объекта. Атрибуты «метаморфоза» (morph) и «превращение» (polymorph), прежде всего, фигурируют в заклинаниях школы трансмутации.

БРОСКИ АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ И СЛ ЗАКЛИНАНИЙ

Многие заклинания позволяют существам защитить себя, используя либо свой КБ, либо спасбросок. Два параметра определяют насколько сильны ваши заклинания против этих видов защиты: ваш бросок атаки заклинанием и ваша СЛ Заклинания. Записывая их в свой бланк персонажа, сложите только те числа, которые применяются всегда, обычно это ваш модификатор Характеристики и бонус мастерства.

Бросок атаки заклинанием = ваш модификатор Характеристики, отвечающей за заклинания + бонус мастерства + другие бонусы + штрафы

СЛ Заклинания = 10 + ваш модификатор Характеристики, отвечающий за заклинания + бонус мастерства + другие бонусы + штрафы

Бросок атаки заклинанием похож на другие броски атаки, поэтому любые бонусы и штрафы, которые применяются ко всем вашим броскам атаки, должны быть включены в ваш расчет. Например, статусный бонус +1 от заклинания *благословение* (bless) даст преимущество лучу заклинания, как и стреле. Однако обратите внимание, что бросок атаки заклинанием не получает никаких бонусов или штрафов, которые применяются конкретно к атакам оружием или безоружным атакам. Штраф за многократную атаку применяется к атакам заклинанием, поэтому обычно это плохая идея сотворить заклинание с броском атаки заклинанием, если вы уже совершали атаку в этот ход.

Как и в случае с другими проверками и СЛ, бонусы могут увеличить результат вашего броска атаки заклинанием или вашей СЛ Заклинания, а штрафы уменьшить. Дополнительную информацию о модификаторах, бонусах и штрафах смотрите на стр. 444-445 в Главе 9: Правила Игры.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ ИЛЛЮЗИИ

Иногда иллюзии дают возможность пораженному существу не верить эффекту заклинания, что позволяет существу игнорировать заклинание, если оно преуспевает в этом. Это обычно происходит, если существо занято Поиском (Seek) или иным образом тратит действие, чтобы вступить в контакт с иллюзией, сравнивая свой результат проверки Восприятия (или другой проверки, или спасброска, по усмотрению Ведущего) против СЛ Заклинания заклинателя. Ментальные заклинания обычно сопровождаются правилами для разоблачения эффекта в описании заклинания (обычно позволяющие затронутому существу выполнить спасбросок Воли).

Если иллюзия визуальная и существо взаимодействует с иллюзией таким образом, чтобы доказать, что это не то, чем кажется, существо может знать, что иллюзия присутствует, но оно все равно не может игнорировать иллюзию, разоблачив ее. Например, если персонаж проходит через иллюзию двери, он будет знать, что дверь - это иллюзия, но все равно не сможет видеть сквозь нее. Разоблаченная иллюзия делает ее и те вещи, которые она блокирует, туманными и нечеткими, поэтому даже в случае, когда визуальная иллюзия разоблачена, она может по усмотрению Ведущего, блокировать обзор достаточно, чтобы сделать тех, кто находится по другую сторону плохо видимыми (concealed).

ЯЧЕЙКИ ЗАКЛИНАНИЙ SPELL SLOTS

Персонажи Классов заклинателей могут творить определенное количество заклинаний в день; заклинания, которые вы можете творить в течение дня, называются ячейками заклинаний. На 1-м уровне у персонажа есть только небольшое количество ячеек заклинаний 1-го круга в день, но по мере продвижения по уровню вы получаете больше ячеек заклинаний и новые ячейки для более высокоуровневых заклинаний. Круг заклинания показывает его общую силу от 1 до 10.

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ PREPARED SPELLS

Если вы подготавливающий заклинатель - такой как, Жрец, Друид или Волшебник - вы должны каждый день тратить время на подготовку заклинаний на этот день. В начале ваших ежедневных приготовлений вы выбираете несколько заклинаний разных кругов заклинаний, определяемых вашим Классом и уровнем персонажа. Ваши заклинания остаются подготовленными до тех пор, пока вы не сотворите их или пока вы не подготовите заклинания снова.

Каждое подготовленное заклинание расходуется после одного сотворения, поэтому если вы хотите использовать определенное заклинание более одного раза в день, вам нужно подготовить это заклинание несколько раз. Исключением из этого правила являются заклинания с атрибутом «заговор» (cantrip); после того, как вы подготовите заговор, вы можете использовать его неограниченное число раз, пока снова не подготовите заклинания. Для большей информации о заговорах смотрите стр. 300.

Вы можете получить способность, которая позволяет вам менять подготовленные заклинания или выполнять другие аспекты подготовки заклинаний в разное время в течение дня, но только ваша ежедневная подготовка имеет значение для целей эффектов, которые длятся до следующего раза, когда вы готовите заклинания.

СПОНТАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ SPONTANEOUS SPELLS

Если вы спонтанный заклинатель - такой как, Бард или Чародей - вы можете выбрать, для какого заклинания вы используете ячейку заклинания, в тот момент, когда решите его сотворить. Это дает вам больше свободы в сотворении заклинаний, но у вас меньший Репертуар заклинаний, это зависит от вашего уровня персонажа и Класса. Когда вы делаете ежедневные приготовления, все ваши ячейки заклинаний обновляются, но вы не можете изменить заклинания в своем Репертуаре.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ MAGICAL TRADITIONS

Заклинатели творят заклинания из одного из четырех различных списков заклинаний, каждый из которых представляет различные магические традиции: мистическая, сакральная, оккультная и первобытная.

Ваш Класс определяет, какую магическую традицию используют ваши заклинания. В некоторых случаях, например, когда Жрец получает заклинания от своего божества или когда Чародей получает заклинания от своей кровной линии, вы можете сотворить заклинания из другого списка заклинаний.

В этих случаях заклинание использует вашу магическую традицию, а не список, из которого вы обычно получаете заклинание. Когда вы творите заклинание, добавьте к нему атрибут вашей традиции.

Некоторые виды магии, такие как большинство магических предметов, не принадлежат ни к одной традиции. У них есть атрибут «магический» (magical), вместо атрибута традиции.

МИСТИЧЕСКАЯ ARCANE

Мистические заклинатели используют логику и рациональность, чтобы изучить магию, присущую окружающему миру. Благодаря своему глубокому подходу, мистические традиции имеют самый широкий список заклинаний, хотя обычно они негативно сказываются на духе и душе. Волшебники - самые известные мистические заклинатели, изучающие фолианты и гримуары, однако есть мистические Чародеи изучающие тайны своей крови, чтобы освободить силу внутри себя.

САКРАЛЬНАЯ DIVINE

Сакральная сила наполнена верой в незримое, верой в существование источника силы за пределами Материального Плана. Жрецы - самые известные сакральные заклинатели, молящиеся богам даровать им свою магию. Сакральные Чародеи могут использовать кровь своих небесных и падших (fiendish) предков в качестве сакрального проводника, а Чемпионы взывают к своим богам, чтобы те даровали им воинскую доблесть через божественное наставление.

ОКУЛЬТНАЯ OCCULT

Практикующие оккультные традиции стремятся понять необъяснимое, классифицировать странное и иным образом систематически обращаться к эфемерному. Барды - самые известные оккультные заклинатели, собирающие странную эзотерику и использующие ее для воздействия на разум или душевный подъем, а оккультные Чародеи стремятся понять таинственную силу в своей крови.

ПЕРВОБЫТНАЯ PRIMAL

Инстинктивная связь и вера в мир, круговорот дня и ночи, смена времен года и естественный отбор хищников и жертв движут первобытной традицией. Друиды - самые известные первобытные заклинатели, призывающие магию природы через глубокую веру и связь с растениями и животными вокруг них, а первобытные Чародеи взывают к своей крови фей или чудовища (beast), чтобы обуздать, ту же самую энергию природы.

УСИЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ HEIGHTENED SPELLS

Как подготавливающие, так и спонтанные заклинатели могут творить заклинания используя ячейки более высокого круга, чем тот, что указан в описании заклинания. Это называется усилением заклинания. Подготавливающий заклинатель может усилить заклинание, подготовив его в ячейку более высокого круга, чем его обычный круг заклинания, в то время как спонтанный заклинатель может усилить заклинания сотворив его используя ячейку более высокого круга, если он знает заклинание на этом круге (см. Усиленные Спонтанные Заклинания ниже). Когда вы усиливаете свое заклинание, круг заклинания увеличивается, чтобы соответствовать более высокому кругу

ячейки заклинания, в котором вы его подготовили или использовали чтобы сотворить его. Это полезно для любых заклинаний, потому что некоторые эффекты, такие как противодействие (counteracting), зависят от круга заклинания.

Кроме того, многие заклинания имеют дополнительные специфические преимущества, когда они усиливаются, такие как увеличение урона. Эти дополнительные преимущества описаны в конце блока параметров заклинания. Некоторые усиления описывают один или несколько кругов, на которых заклинание должно быть подготовлено или сотворено, чтобы получить эти дополнительные преимущества. Каждое из описаний усиления конкретно указывает, какие аспекты заклинания изменяются на данном круге. Читайте описание усиления только для того круга заклинания, который вы используете или подготавливаете; если предполагается, что его преимущества включают в себя какие-либо эффекты более низкого круга описания усиления, эти преимущества будут внесены в описание.

Другие описания усилений указывают число после знака «+», означая, что усиление дает дополнительные преимущества на несколько кругов. Описанный эффект применяется за каждый повышенный круг, на которые заклинание усиливается выше своего самого низкого круга заклинания и преимущества складываются. Например, *огненный шар* гласит: «**Усиление (+1)**: Урон увеличивается на 2d6.» Поскольку *огненный шар* наносит 6d6 урона огнем на 3-ем круге, *огненный шар* 4-го круга нанесет 8d6 урона огнем, заклинание 5-го круга нанесет 10d6 урона огнем и так далее.

УСИЛЕННЫЕ СПОНТАННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ HEIGHTENED SPONTANEOUS SPELLS

Если вы спонтанный заклинатель, вы должны знать заклинание на определенном круге, если хотите сотворить его усиленным. Вы можете добавить заклинание в свой Репертуар заклинаний на нескольких уровнях, так что у вас будет больше возможностей при его сотворении. Например, если вы добавили *огненный шар* в свой Репертуар как заклинание 3-го круга и еще как заклинание 5-го круга, вы можете сотворить его как заклинание 3-го круга или 5-го круга; однако вы не можете сотворить его как заклинание 4-го круга.

ЗАГОВОРЫ CANTRIPS

Заговор - это особый тип заклинаний, который слабее других заклинаний, но более универсален и свободен в использовании. В названии блока параметров заговора указано «Заговор», вместо «Заклинание». Сотворение заговора не использует ваши ячейки заклинаний; вы можете использовать их любое число раз в день. Если вы подготавливающий заклинатель, вы можете подготовить определенное количество заговоров в день. Вы не можете подготовить заговор в ячейку заклинаний.

Заговор всегда автоматически усиливается до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону. Для обычного заклинателя это означает, что его круг равен максимальному доступному ему кругу ячейки заклинаний.

ЧЕТЫРЕ ЭССЕНЦИИ THE FOUR ESSENCES

Заклинания, воздействующие на определенные физические или метафизические силы, стремятся сгруппироваться в определенные магические традиции. Ученые, изучающие магию, сходятся во мнении, что все сущее состоит из некоего сочетания четырех эссенций, хотя они расходятся во мнениях относительно имен и конкретных качеств каждой эссенции. Следующие описания рассматривают каждую эссенцию, традиции и школы заклинаний, относящиеся к ней; например, заклинания эвокации, как правило, управляют материей. Школа преграждения - это необычный случай, поскольку заклинания преграждения используют различные эссенции, в зависимости от того, кого они защищают и от чего они защищают.

МАТЕРИЯ MATTER Также называемая телом, материальной эссенцией или физической эссенцией, материя является фундаментом, из которого состоят все физические вещи во Вселенной. Мистические и первобытные традиции особенно настроены на управление материей и ее формированием. Заклинания, которые используются для создания или изменения материи, чаще всего из школ заклинаний эвокации или трансмутации.	ДУХ SPIRIT Также называемый душой, эфирной эссенцией или духовной эссенцией, дух - это иномирный компонент, формирующий нематериальное и бессмертное. После смерти физического тела дух путешествует через Эфирный План в Великое Запределье. Дух легче всего поддается воздействию сакральных и оккультных заклинаний. Духовные заклинания обычно относятся к школам прорицания или некромантии.	РАЗУМ MIND Также называемая мыслью или астральной эссенцией, эссенция разума позволяет мыслящим существам иметь рациональное мышление, идеи, планы, логику и воспоминания. Разум касается даже неразумных существ, таких как животные, хотя и в более ограниченных возможностях. Мистические и оккультные заклинатели обычно превосходят других в заклинаниях разума. Заклинания, использующие эссенцию разума, обычно встречаются в школах прорицания, очарования и иллюзий.	ЖИЗНЬ LIFE Жизнь, также называемая сердцем, верой, инстинктом или жизненной эссенцией, представляет собой оживляющую вселенскую силу во всех вещах. В то время как материя служит фундаментом для тела, жизнь сохраняет его живым и здоровым. Эта эссенция ответственна за бессознательные реакции и веру, такие как врожденные инстинкты и божественные наставления. Сакральные и первобытные традиции имеют власть над жизнью. Заклинания жизни обычно относятся к школе некромантии.
---	--	--	--

ФОКУСНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ FOCUS SPELLS

Фокусные заклинания - это особый тип заклинаний, получаемых непосредственно из области изучения, от божества или из другого конкретного источника. Вы можете выучить фокусные заклинания только через особенности Класса или Черты, а не выбрав их из списка заклинаний. Кроме того, вы творите фокусные заклинания, используя резерв Пунктов Фокуса — вы не можете подготовить фокусное заклинание в ячейке заклинаний или использовать свои ячейки заклинаний для сотворения фокусных заклинаний; точно так же вы не можете тратить свои Пункты Фокуса на заклинания, которые не являются фокусными заклинаниями. Даже некоторые Классы, такие как Чемпион и Монах, могут получить фокусные заклинания.

Фокусные заклинания автоматически усиливаются до половины вашего уровня, с округлением в большую сторону, как заговоры. Вы не можете сотворить фокусное заклинание если его минимальный круг больше, половины вашего уровня, округленного в большую сторону, даже если вы каким-то образом получили к нему доступ.

Сотворение любого из ваших фокусных заклинаний стоит вам 1 Пункт Фокуса. Вы автоматически получаете в резерв 1 Пункт Фокуса, когда впервые получаете способность, дающую вам фокусное заклинание.

Вы пополняете свои Пункты Фокуса в вашем резерве во время ежедневных приготовлений. Вы также можете использовать активность Перефокусировка, чтобы помолиться, заняться научными изысканиями, медитировать или иным образом настроить себя на источник вашей фокусной магии и восстановить Пункт Фокуса.

Некоторые способности позволяют увеличить количество Пунктов Фокуса в вашем резерве выше 1. Как правило, это Черты, дающие вам новые фокусные заклинания и увеличивающие количество ПФ в вашем резерве на 1. Ваш резерв не может вмещать больше 3 Пунктов Фокуса, даже если Черты увеличивающие ваш резерв, заставят превысить это число.

ПЕРЕФОКУСИРОВКА REFOCUS

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ ИССЛЕДОВАНИЕ

Условия: У вас есть резерв фокуса и вы потратили по крайней мере 1 ПФ с того момента, как вы в последний раз восстанавливали Пункты Фокуса

Вы тратите 10 минут на выполнение действия, чтобы восстановить свою магическую связь. Это восстанавливает 1 Пункт Фокуса в ваш резерв фокуса. Действия, которые нужно выполнить, указаны в Классе или способности, дающей вам фокусное заклинание. Эти действия обычно могут пересекаться с другими задачами, которые связаны с источником ваших фокусных заклинаний. Например, Жрец с фокусными заклинаниями от доброго божества обычно может Перефокусироваться ухаживая за ранеными союзниками, а Волшебник школы иллюзий может Перефокусироваться, пытаясь Опознать Магию (Identify Magic) школы иллюзий.

ЗАКЛИНАТЕЛИ С ФОКУСНЫМИ ЗАКЛИНАНИЯМИ SPELLCASTERS WITH FOCUS SPELLS

Если вы заклинатель, ваши фокусные заклинания имеют ту же традицию, что и Класс даровавший вам фокусное заклинание. У Бардов - оккультные, Жрецов - сакральные, Друидов - первобытные, Волшебников - мистические, а традиция Чародея определяется его кровной линией.

ДРУГИЕ КЛАССЫ С ФОКУСНЫМИ ЗАКЛИНАНИЯМИ NON-SPELLCASTERS WITH FOCUS SPELLS

Если вы получаете фокусные заклинания от Класса или другого источника, который не дает способностей сотворения заклинаний (например, если вы Монах с чертой Удар Ки (Ki Strike)), способности, дающие вам фокусное заклинание, также дают вам ранг мастерства в бросках атаки заклинанием и СЛ Заклинаний, а также магическую традицию ваших фокусных заклинаний. Вы получаете способность Сотворить Заклинание (Cast a Spell) и использовать любые заклинательные действия, необходимые для сотворения ваших фокусных заклинаний (см. ниже). Однако вы не можете претендовать на Черты и другие правила, которые требуют от вас быть заклинателем.

ВРОЖДЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ INNATE SPELLS

Некоторые заклинания естественны для вашего персонажа, как правило, доставшиеся вам от вашего Наследия или магического предмета, а не от вашего Класса. Вы можете сотворить свои врожденные заклинания, даже если вы не из числа представителей Класса заклинателей. В описании способности, предоставляющей вам врожденное заклинание, указано как часто вы можете творить его, обычно, один раз в день, и какой оно магической традиции. Врожденные заклинания обновляются во время ежедневных приготовление. Врожденные заговоры творятся сколько угодно раз и автоматически усиливаются, как обычные заговоры (см. Заговоры на стр. 300), если не указано иное.

Вы всегда обучены атакам заклинанием и СЛ Заклинаний для ваших врожденных заклинаний, даже если вы не обучены в бросках атаки заклинанием и СЛ Заклинаний. Если ваше мастерство в бросках атаки заклинанием или СЛ Заклинаний - Эксперт или выше, применяйте этот ранг мастерства к вашим врожденным заклинаниям тоже. Вы используете свой модификатор Харизмы, в качестве модификатора, отвечающего за сотворение заклинаний для врожденных заклинаний, если не указано иное.

Если у вас есть врожденное заклинание, вы можете сотворить его, даже если оно не соответствует кругу заклинаний, которые вы обычно можете творить. Это часто встречается у монстров, способных использовать врожденные заклинания, которые персонаж такого же уровня не может использовать еще долго.

Вы не можете использовать свои ячейки заклинаний, чтобы творить врожденные заклинания, но вы можете имея врожденное заклинание, подготавливать и творить одноименное заклинание благодаря вашему Классу. Также вы не можете усиливать врожденные заклинания, но некоторые способности, дарующие вам врожденное заклинание, могут дать вам заклинание на более высоком круге, чем его базовый круг или изменить круг, на котором вы творите заклинание.

ПУНКТЫ ФОКУСА ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ИСТОЧНИКОВ

Это возможно, например, благодаря архетипам, можно получить фокусные заклинания и Пункты Фокуса из нескольких источников. Если это произойдет, сложите все Пункты Фокуса вместе, чтобы определить общий размер вашего резерва (помните, что максимально количество Пунктов Фокуса, которое может быть у вас в резерве, равно 3), у вас будет только один фокусный резерв. Если у вас есть несколько способностей, предоставляющих вам фокусный резерв, то каждая из них добавляет 1 Пункт Фокуса к вашему резерву. Например, если вы были Жрецом с Чертой Класса Начальный Домен (Domain Initiate), у вас бы был резерв с 1 Пунктом Фокуса. Допустим, потом вы взяли мультиклассовый Архетип Чемпиона и черту Исцеляющее Прикосновение (Healing Touch). Обычно эта Черта дает вам фокусный резерв. Поскольку у вас уже есть один, она вместо этого увеличивает емкость существующего резерва на 1.

Пункты Фокуса не различаются по источнику, вы можете потратить любой из ваших Пунктов Фокуса на любое ваше фокусное заклинание. Точно так же, когда вы Перефокусируетесь (Refocus), вы получаете обратно Пункт, если будете следовать указаниям способности, даровавшей вам фокусное заклинание. Наличие Пунктов Фокуса из нескольких источников не меняет традиции ваших заклинаний; если бы у вас были заклинания домена Жреца и заклинания ордена Друида, ваши заклинания домена оставались бы сакральными, а заклинания ордена - первобытными. Это может означать, что вам нужно отслеживать разное мастерство и модификаторы Характеристики со СЛ Заклинаний и броски атаки заклинанием различных фокусных заклинаний.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ CASTING SPELLS

Сотворение заклинаний может варьироваться от простого слова магической силы, создающей мимолетный эффект, до сложного процесса, который занимает минуты или часы и производит долговременное воздействие. Сотворить Заклинание (Cast a Spell) - это особое действие, которое включает в себя количество действий, определяемое заклинанием. Когда вы Творите Заклинание (Cast a Spell), ваше заклинание создает очевидные визуальные проявления задействованной магии, хотя такие Черты, как Незаметное Заклинание (Conceal Spell) (стр. 210) и Мелодичное Заклинание (Melodious Spell) (стр. 101) могут помочь скрыть такие проявления или иным образом помешать наблюдателям заметить, что вы творите заклинание.

СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ CAST A SPELL

ДЕЙСТВИЕ

Вы творите заклинание, которое вы подготовили или которое есть у вас в Репертуаре. Сотворение Заклинания (Cast a Spell) - это особое действие, которое требует варьирующегося количества действий, зависящее от заклинания, как указано в блоке параметров каждого заклинания. Как только действия сотворения заклинания завершены, возникает эффект заклинания.

Некоторые заклинания творятся как действие реакции или свободное действие. В таких случаях вы творите заклинание реакцией или свободным действием (в зависимости от обстоятельств), а не как действие. Такие случаи будут отмечены в блоке параметров заклинания - например, «» вербальное.»

Длительное сотворение: На некоторые заклинания уходят минуты или часы. Действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell) для этих заклинаний включают в себя сочетание перечисленных компонентов заклинания, но нет необходимости разделять, какой из них вы предоставляете в данный момент времени. Вы не можете использовать другие действия или реакции, творя такое заклинание, хотя по усмотрению Ведущего вы можете сказать несколько предложений. Как и другие действия, которые занимают много времени, эти заклинания имеют атрибут «исследование» (exploration) и вы не можете использовать их во время столкновений. Если сражение начинается во время сотворения вами такого заклинания, оно прерывается (см. Прерывание и Потраченное Заклинание на стр. 303).

Компоненты Заклинания: Каждое заклинание перечисляет компоненты заклинания, необходимые для его сотворения, после значков действия или текста, такие как «», материальный, соматический, вербальный». Компоненты заклинания, подробно описанные ниже, добавляют атрибуты и условия к действию Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Если вы у вас нет компонентов, вы не сможете Сотворить Заклинание (Cast a Spell).

- Материальный (манипуляция) Material (manipulate);
- Соматический (манипуляция) Somatic (manipulate);
- Вербальный (концентрация) Verbal (concentrate);
- Фокусный предмет (манипуляция) Focus (manipulate).

Прерывание и Потеря Заклинания: Некоторые способности и заклинания могут прервать заклинание, в результате чего оно не создаст никакого эффекта и будет потрачено впустую. Когда вы теряете заклинание, вы уже израсходовали ячейку заклинания, стоимость и действия, и использовали действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Если заклинание прервано во время действия Поддержание Заклинания (Sustain a Spell), заклинание немедленно заканчивается. Полные правила о прерывающих действиях приведены на стр. 462.

КОМПОНЕНТЫ ЗАКЛИНАНИЯ SPELL COMPONENTS

Описание заклинания содержит список компонентов, необходимых для Сотворения Заклинания (Cast a Spell). Для большинства заклинаний количество компонентов равно количеству действий, которые вы должны потратить, чтобы Сотворить Заклинание (Cast a Spell). Каждый компонент добавляет определенные атрибуты к действию Сотворить Заклинание (Cast a Spell), а некоторые компоненты имеют особые условия. Компоненты, представленные в этой книге описаны ниже.

ВЕРБАЛЬНЫЙ VERBAL

Вербальный компонент - это набор произносимых вслух слов силы. Вы должны говорить их сильным голосом, поэтому трудно скрыть, что вы Творите Заклинание (Casting a Spell). Заклинание приобретает атрибут «концентрация». Вы должны иметь возможность говорить, чтобы обеспечить этот компонент.

ДРУГИЕ АТРИБУТЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Некоторые заклинания и эффекты имеют такие атрибуты как «ментальный» (mental) или «добро» (good). Они расскажут вам больше о заклинании и о том, как оно работает и другие правила, ссылающиеся на них. Существо может, например, иметь ситуативный штраф -2 к спасброскам против ментальных эффектов. Ниже приведен глоссарий нескольких атрибутов, которые вы можете увидеть с важными правилами.

ЗРЕНИЕ VISUAL

Зрительное заклинание может воздействовать только на тех существ, которые его видят.

МЕТАМОРФОЗА MORPH

Заклинания, которые слегка изменяют форму существа, имеют атрибут «метаморфоза» (morph). Любые Удары (Strikes), с эффектом метаморфозы являются магическими. Вы можете находиться под несколькими заклинаниями метаморфозы одновременно, но если вы изменяете одну и ту же часть тела более одного раза, второй эффект метаморфозы пытается противодействовать первому (таким же образом, как два превращающих эффекта, описанных ниже). Ваши метаморфозные эффекты также могут закончиться, если вы превращены, и эффект превращения аннулирует или отменяет эффект метаморфозы. Например метаморфоза, которая давала вам крылья, будет отменена, если вы превратитесь в форму, у которой есть собственные крылья (хотя если бы у вашей новой формы не было бы крыльев, вы бы сохранили ваши крылья от метаморфозы). Ведущий определяет, какие эффекты метаморфозы можно использовать вместе, а какие нет.

МИНЬОН MINION

Миньоны - это существа, которые служат другому существу. Существа с этим атрибутом могут использовать только 2 действия за ход и не могут использовать реакцию. Во время боя миньон действует в ваш ход, один раз за ход, когда вы тратите действие, отдающее ему команду. Для верного зверя, вы используете Команда Животному (Command an Animal); для миньона, который является заклинанием или эффектом магического предмета, как призванный прислужник, вы Поддерживаете Заклинание (Sustain a Spell) или Поддерживаете Активацию (Sustain an Activation); и если не указано иное, вы отдаете вербальную команду, которая представляет собой одно действие с атрибутами «слух» и «концентрация». Если не отдается никаких команд, по умолчанию миньон не предпринимает никаких действий, кроме тех что направлены на защиту себя или на избежание очевидного вреда. Если оставить их без присмотра на достаточно долгое время, обычно на 1 минуту, неразумные миньоны обычно не действуют, животные зачастую предаются своим животным прихотям, а разумные миньоны действуют так, как им заблагорассудится.

НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ INCAPACITATION

Эффект с этим атрибутом может полностью вывести персонажа из боя или даже убить его, но его сложнее применять к более сильным персонажам. Если у заклинания есть атрибут «недееспособность» (incapacitation), то любое существо с уровнем более чем в два раза выше круга заклинания считает результат проверки на предотвращение выведения из строя на одну ступень выше, либо же результат проверки заклинателя считается на одну ступень ниже. Если атрибут «недееспособность» присутствует на любом другом эффекте, то существа выше уровнем, чем предмет, существо или опасность, являющиеся источником эффекта получают те же преимущества.

СВЕТ И ТЬМА DARKNESS AND LIGHT

Эффекты с атрибутом «свет» (light) и «тьма» (darkness) взаимодействуют особым образом. Немагический свет всегда сияет в немагической тьме и никогда не может сиять в магической тьме. Магический свет всегда сияет в немагической тьме, а в магической тьме сияет только в том случае, если заклинание света имеет более высокий круг, чем эффект тьмы. Заклинания с атрибутом «тьма» или атрибутом «свет» всегда могут противодействовать (counteract) друг другу, но контакт между светом и тьмой не происходит автоматически. Обычно вы должны сотворить заклинание света непосредственно на эффект тьмы, чтобы противодействовать ему (и наоборот), но некоторые заклинания автоматически пытаются противодействовать противоположным эффектам.

СЛУХ AUDITORY

Слуховые заклинания основаны на звуке. Заклинание с атрибутом «слух» (auditory) эффективно только в том случае, если цель может его слышать. Это отличается от эффекта с атрибутом «звук» (sonic), который все еще влияет на цели, которые не могут его слышать (например, глухие цели), пока эффект производит звук.

ПРЕВРАЩЕНИЕ POLYMORPH

Эти эффекты преобразуют цель в новую форму. Цель не может находиться под действием более чем одного эффекта превращения одновременно. Если цель попадает под действие второго превращающего эффекта, то второй превращающий эффект пытается противодействовать первому. Если заклинание сработает, то оно вступит в силу, а если нет, то заклинание не подействует на эту цель. Любой Удар (Strike) с эффектом превращения, является магическим. Если не указано иное, заклинания превращения не позволяют цели принять облик конкретного отдельного существа, а скорее только обычного существа общего типа или Наследия.

Если вы получаете боевую форму через заклинание превращения, особые параметры могут быть скорректированы только ситуативными и статусными бонусами, а также штрафами. Если не указано иное, боевая форма не позволяет вам произносить заклинания, говорить и использовать большинство действий с атрибутом «манипуляция» (manipulate), требующих рук. (Если есть сомнения в том, можно ли использовать действие, решение остается за Ведущим). Ваше снаряжение поглощено вами; постоянные способности вашего снаряжения все еще работают, но вы не можете активировать какие-либо предметы.

ПРИЗВАННЫЙ SUMMONED

Существо, призванное заклинанием или эффектом воплощения, получает атрибут «призванный» (summoned). Призванное существо не может призывать других существ, создавать ценные вещи или творить заклинания, со стоимостью. Он имеет атрибут «миньон» (minion). Если он пытается сотворить заклинание равного круга или выше, чем заклинание, призвавшее его, оно не срабатывает и заклинание призыва заканчивается. В противном случае он использует стандартные способности для существ своего вида. Он обычно атакует ваших врагов в меру своих возможностей. Если вы можете общаться с ним, вы можете попытаться командовать им, но Ведущий определяет в какой степени он следует вашим командам.

Сразу же после того, как вы заканчиваете Творить Заклинание (Casting the Spell), призванное существо использует свои 2 действия в этот ход.

Призванные существа могут быть изгнаны различными заклинаниями и эффектами. Они автоматически изгоняются, если их ПЗ падает до 0 или если заклинание, призвавшее их, заканчивается.

МАТЕРИАЛЬНЫЙ MATERIAL

Материальный компонент - это часть физической материи, потребляемая при сотворении заклинания. Заклинания приобретают атрибут «манипуляция» и у вас должна быть свободная рука для извлечения и манипуляций с материальным компонентом. Этот компонент расходуется при сотворении заклинания (даже если оно прервано).

За исключением крайних случаев, вы можете считать, что все обычные компоненты содержатся в мешочке с компонентами (стр. 290).

СОМАТИЧЕСКИЙ SOMATIC

Соматический компонент - это определенное движение руки или жест, который создает магические связи. Заклинание получает атрибут «манипуляция» и обязывает вас совершать жесты. Вы можете использовать этот компонент, держа что-то в руке, но не когда вы стеснены (restrained) или не можете свободно жестикулировать.

Заклинания требующие коснуться цели, сопровождаются соматическим компонентом. Вы можете сделать это, держа что-то, пока часть вашей руки может коснуться цели (даже если вы делаете это через перчатку или рукавицу).

ФОКУСНЫЙ ПРЕДМЕТ FOCUS

Фокусный предмет - это объект, который направляет магическую энергию заклинания. Заклинание получает атрибут «манипуляция» и либо вы должны иметь свободную руку, чтобы извлечь фокусный предмет, указанный в заклинании, либо уже держать его в руке. Как часть Сотворения Заклинания (Casting the Spell) вы извлекаете фокусный предмет (если это необходимо), воздействуете им и можете снова убрать его, если захотите.

Фокусные предметы, как правило, дорого стоят и вам нужно приобрести их заранее, чтобы Творить Заклинания (Cast the Spell).

ЗАМЕНА КОМПОНЕНТОВ COMPONENT SUBSTITUTIONS

Некоторые Классы могут заменять одни компоненты другими или изменять их свойства.

Если вы Бард, Творящий Заклинания (Casting a Spell) из оккультной традиции, вы обычно можете играть на инструменте для заклинаний, требующих соматического или материального компонента, если для этого требуется хотя бы одна из ваших рук. Если вы используете инструмент, вам не нужен мешочек с компонентами или другая свободная рука. Обычно, вы также можете играть на инструменте для заклинаний, требующих вербального компонента, вместо того чтобы говорить.

Если вы Жрец, Творящий Заклинания (Casting a Spell) из сакральной традиции, держа сакральный фокусный предмет (например, религиозный символ или писания), вы можете заменить любой материальный компонент заклинания, используя вместо него сакральный фокусный предмет. В отличие от обычных правил для фокусных предметов, вы не можете извлечь или убрать фокусный предмет при выполнении этой замены.

Если вы Друид, Творящий Заклинания (Casting a Spell) из первобытной традиции, держа первобытный фокусный предмет (например, падуб и омелу), вы можете заменить любой материальный компонент, необходимый для заклинания, используя первобытный фокусный предмет и также использовать его в качестве фокусного предмета. В отличие от обычных правил для фокусных предметов, вы не можете извлечь или убрать фокусный предмет при выполнении этой замены.

Если вы Чародей, Творящий Заклинания (Casting a Spell) из магической традиции, соответствующей вашей кровной линии, вы можете использовать магию своей крови, чтобы заменить любой материальный компонент соматическим.

Любой персонаж, творящий врожденное заклинание, может заменить любой материальный компонент соматическим.

ДИСТАНЦИИ, ОБЛАСТИ И ЦЕЛИ

Заклинания с дистанцией могут воздействовать на цели, создавать области или заставлять появляться вещи только в пределах этой дистанции. В основном, дистанция заклинаний измеряются в футах, хотя некоторые могут растягиваться на мили, достигать любой точки планеты или простираться на иные Планы!

ДИСТАНЦИЯ КАСАНИЯ TOUCH RANGE

Заклинания с дистанцией касания требуют, чтобы вы физически касались цели. Вы используете свою невооруженную руку, чтобы определить, можете ли вы коснуться существа. Обычно вы можете коснуться цели автоматически, хотя в заклинании может быть написано, что цель может попытаться выполнить сбросок, либо чтобы вы сделали бросок атаки заклинанием. Если способность увеличивает дистанцию действия заклинания касания, начинайте с 0 футов и увеличивайте ее от этого числа.

ОБЛАСТИ AREAS

Иногда заклинания имеют область, которая может быть всплеском, конусом, эманацией или линией. Метод измерения этих областей можно найти на стр. 456. Если заклинание исходит из вашей позиции, у заклинания есть только область; если вы можете заставить область заклинания появиться дальше от вас, заклинание имеет как дистанцию, так и область.

МЕТАМАГИЯ METAMAGIC

Многие заклинатели могут получить метамагические действия выбирая метамагические Черты. Действия с атрибутом «метамагия» (metamagic) изменяют свойство ваших заклинаний. Эти действия обычно получают от метамагических Черт. Вы должны использовать метамагическое действие непосредственно перед тем, как Сотворить Заклинание (Cast a Spell), которое вы хотите изменить. Если вы используете какое-либо действие (включая свободное действие и реакцию), кроме Сотворения Заклинания, сразу после этого, вы теряете преимущества от метамагического действия. Любые дополнительные эффекты, добавляемые метамагическим действием, являются частью заклинания, а не самого метамагического действия.

ЦЕЛИ TARGETS

Некоторые заклинания позволяют вам направить его прямо на существо, объект или что-то, что соответствует более конкретной категории. Цель должна быть в пределах дистанции заклинания, и вы должны быть в состоянии видеть ее (или в противном случае ощущать ее при помощи точных чувств), чтобы нормально в нее целиться. По усмотрению Ведущего, вы можете попытаться обратить заклинание на существо, которое вы не видите, как описано в разделе Обнаружение Существ на стр. 465-467. Если вы не можете прицелиться в конкретное существо, это не меняет того, какие воздействия заклинание оказывает на любые другие цели, которые оно может иметь.

Если вы выбрали цель, которая является недопустимой, например, если вы думали, что вампир был живым существом и нацелились на него заклинанием, которое может быть использовано только на живых существ, ваше заклинание не сможет выбрать целью это существо. Если существо считается допустимой целью, но перестает ей быть во время заклинания, заклинание обычно заканчивается, но Ведущий может решить иначе в определенных ситуациях.

Заклинания, воздействующие на несколько существ в области, могут быть направлены как на Область, так и на Цель. Заклинание, у которого есть область, но нет цели, обычно влияет на всех существ в этой области, без разбора.

Некоторые заклинания ограничивают вас в выборе желаемых целей. Игрок может объявить своего персонажа добровольной или нежелательной целью в любое время, независимо от порядка хода или состояния своего персонажа (например, когда персонаж парализован (paralyzed), без сознания (unconscious) или даже мертв (dead)).

ЛИНИЯ ЭФФЕКТА LINE OF EFFECT

Обычно вам нужен беспрепятственный путь к цели заклинания, исходной точке области или месту, где вы создаете что-то с помощью заклинания. Более подробную информацию о линии эффекта можно найти на странице 457.

ДЛИТЕЛЬНОСТИ DURATIONS

Длительность заклинания - это как долго длится эффект заклинания. Заклинания, которые длятся дольше чем мгновенные, имеют описание Длительности. Заклинание может длиться до начала или конца хода, в течении нескольких раундов, минут или дольше. Если длительность заклинания задается в раундах, то количество оставшихся раундов уменьшается на 1 в начале каждого хода заклинателя и заканчивается, когда длительность достигает 0.

Некоторые заклинания имеют эффекты, которые остаются даже после того, как магия заклинания исчезла. Любой продолжающийся эффект, который не является частью описания длительности заклинания, не считается магическим. Например, заклинание, которое создает громкий звук и не имеет длительности, может оглушить кого-то на время, даже навсегда. Эта глухота не может быть устранена, потому что сама по себе она не является магической (хотя ее можно вылечить с помощью другой магии, например, *восстановление чувств* (restore senses)).

Если заклинатель умирает или выведен из строя во время действия заклинания, заклинание все еще действует, до окончания его длительности. Возможно, вам придется отслеживать инициативу заклинателя после того, как он перестанет контролировать длительность заклинания.

ПОДДЕРЖАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ SUSTAINING SPELLS

Если длительность заклинания «поддерживаемое» (sustained), оно длится до конца вашего следующего хода, если вы не используете действие Поддержание Заклинания (Sustain A Spell) на этом ходу, чтобы продлить длительность этого заклинания.

ПОДДЕРЖАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ SUSTAIN A SPELL ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Условия: У вас есть по крайней мере одно заклинание с поддерживаемой длительностью, и вы не утомлены (fatigued)

Выберите одно заклинание с поддерживаемой длительностью, которое действует. Длительность этого заклинания продолжается до конца вашего следующего хода. Некоторые заклинания могут иметь несколько иные или расширенные эффекты, если вы их поддерживаете. Поддержание Заклинания (Sustain A Spell) в течении более чем 10 минут (100 раундов) завершит заклинание и делает вас утомленным (fatigued), если заклинание не имеет другую максимальную длительность (например, «поддерживается до 1 минуты» или «поддерживается до 1 часа»).

Если ваше действие Поддержание Заклинания (Sustain A Spell) прерывается, заклинание немедленно заканчивается.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНАЯ ДЛИТЕЛЬНОСТЬ LONG DURATIONS

Если в длительности заклинания говорится, что оно действует до ваших следующих ежедневных приготовлений, на следующий день вы можете воздержаться от подготовки нового заклинания в ячейке этого заклинания. (Если вы спонтанный заклинатель, вы вместо этого можете использовать ячейку заклинаний во время приготовлений.) Это продлевает длительность заклинания до следующих ежедневных приготовлений. Это эффективно Поддерживает Заклинание (Sustain A Spell) в течении длительного периода времени. Если вы подготавливаете новое заклинание в ячейку (или не тратите ячейку заклинания), заклинание заканчивается. Вы не можете этого сделать, если источником заклинания не является одна из ваших ячеек заклинаний. Если вы мертвы или иным образом выведены из строя в течении 24-часов после того, как вы Сотворили Заклинание (Cast the Spell) или в последний раз продлили длительность, заклинание заканчивается. Заклинания с неограниченной длительностью действуют до тех пор, пока ему не будет что-то противодействовать или оно будет Отменено (Dismissed). Вам не нужно держать ячейку заклинания открытой для этих заклинаний.

ОТМЕНА DISMISSING

Некоторые заклинания могут быть отменены, до окончания длительности. Для этого требуется чтобы заклинатель или цель использовало действие Отменить (Dismiss).

ОТМЕНИТЬ DISMISS ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы заканчиваете действие одного заклинания или магического эффекта. Это должен быть эффект, который вы можете отменить, как определено заклинанием или предметом. Прерывание может полностью отменить действие или может прекратить его только для определенной цели или целей, в зависимости от заклинания или предмета.

СПАСБРОСКИ SAVING THROWS

Заклинания, требующие от цели спасброска, чтобы противостоять некоторым или всем эффектам заклинания, имеют графу «Спасбросок». Это графа указывает вид спасброска, для быстрого ознакомления, а конкретные детали появляются в описании заклинания. Всякий раз, когда заклинание требует спасбросок, оно использует СЛ Заклинания заклинателя.

БАЗОВЫЕ СПАСБРОСКИ BASIC SAVING THROWS

Если в графе заклинания «Спасбросок» указано «базовый» спасбросок, все потенциальные эффекты заклинания относятся к урону, указанному в описании заклинания. Цель не получает никакого урона при критическом успехе, половину при успехе, полный урон при провале или двойной урон при критическом провале. Правила для базовых спасбросков находятся на стр. 449.

АТАКИ ЗАКЛИНАНИЯМИ SPELL ATTACKS

Для некоторых заклинаний требуется чтобы вы провели успешный бросок атаки заклинанием, чтобы воздействовать на цель. Обычно это происходит, когда они требуют от вас направить луч или иным образом произвести точную атаку. Бросок атаки заклинаниями сравнивается с КБ цели. Броски атаки заклинанием получают преимущество от любых бонусов и штрафов за многократные атаки, но не от каких-либо особых бонусов или штрафов, которые применяются только к оружию или безоружным атакам. Атаки заклинаниями не наносят никакого дополнительного урона, а только тот который указан в описании заклинания.

В редких случаях заклинание может заставить вас совершить какой-то другой вид атаки, например, Удар (Strike) оружием. Такие атаки используют обычные правила и бонусы для этого вида атаки.

ОПОЗНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ IDENTIFYING SPELLS

Иногда вам нужно опознать заклинание, особенно если его последствия не видны сразу. Если вы увидели процесс сотворения заклинания и вы подготовили это заклинание или имеете его в своем Репертуаре, вы автоматически опознаете что это за заклинание, включая круг до которого оно усилено.

Если вы хотите опознать заклинание, но не подготовили его или в вашем Репертуаре его нет, вы должны провести действие в свой ход, чтобы попытаться определить его, используя Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Обычно вы замечаете, что заклинание творится, видя его визуальные проявления или слыша его вербальные компоненты. Определение длительных заклинаний, которые уже действуют, требуют использования действия Оpozнание Магии (Identify Magic), а не Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), потому что у вас нет преимущества наблюдения за процессом сотворения заклинания.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ COUNTERACTING

Некоторые заклинания, такие как *рассеять магию* (*dispel magic*), могут быть использованы для устранения последствий других заклинаний. По крайней мере одно существо, объект или проявление заклинания, которому вы пытаетесь противодействовать, должно находиться в пределах дистанции заклинания, которое вы используете. Вы совершаете проверку противодействия (counteract) (стр.458) используя свой модификатор Характеристики, отвечающей за заклинания и свой бонус мастерства для бросков атаки заклинанием.

ВРАЖДЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ HOSTILE ACTIONS

Иногда эффекты заклинаний не позволяют цели использовать враждебные действия или заклинание заканчивается, если существо использует какое-либо враждебное действие. Враждебное действие - это действие, которое может причинить вред другому существу, прямо или косвенно, но не то, которое может причинить вред и существо не осознает этого. Например, сотворение *огненного шара* (*fireball*) в толпу народа было бы враждебным действием, но открытие двери и случайное освобождение ужасного чудовища не было бы им. За Ведущим остается последнее слово, что представляет собой враждебное действие.

УСТАНОВКА ТРИГГЕРА SETTING TRIGGERS

Если заклинание предназначено только как ответ на определенное событие или при определенных условиях - такое как *волшебный рот* (*magic mouth*) - оно может потребовать, чтобы вы установили триггер. Это простой сигнал, основанный на органах чувств, который вызывает активацию заклинания. Заклинание активируется как реакция, когда ситуация соответствует его триггеру. В зависимости от заклинания, триггером может быть присутствие определенного вида существа, такого как «рыжеволосые женщины- дварфы», или это может быть наблюдаемое действие, такое как «всякий раз, когда кто-то входит в зону действия заклинания».

Маскировка и иллюзия обманывают заклинание до тех пор, пока они кажутся соответствующими его параметрам. Чтобы заклинание могло обнаружить что-то визуальное, точка начала действия заклинания должна находиться в зоне видимости. Темнота не препятствует этому, но не невидимость, как и успешная проверка Скрытности, чтобы Скрыться (Hide) (против СЛ заклинания). Для слухового обнаружения зона видимости не является необходимой, хотя звук должен быть слышен в начальной точке заклинания. Проверка Скрытности, чтобы Красться (Sneak), может обмануть «чувства» заклинания.

СТЕНЫ WALLS

Заклинания создающие стены, содержат параметры стены, глубину, длину и высоту, а так как ее можно расположить. Некоторые стены могут иметь форму; вы можете манипулировать формой стены, отличающейся от прямой линии, выбирая ее непрерывный путь квадрат за квадратом. Путь сформированной стены не может входить в одно и тоже пространство более одного раза, но он может удвоиться, так чтобы одна секция примыкала бы к другой.

ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ READING SPELLS

Каждое заклинание использует следующий формат. Графы появляются только тогда, когда это применимо, поэтому не все заклинания будут иметь все графы, описанные здесь. В строке названия заклинания также указан тип заклинания, если это заговор или фокусное заклинание, а также его круг.

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ	ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ	ЗАКЛИНАНИЕ (КРУГ)
---------------------	-----------------------	-------------------

АТРИБУТЫ		
-----------------	--	--

Традиция (Tradition): Эта графа перечисляет магические традиции, к которым относится заклинание. Некоторые Черты или другие способности могут добавить заклинание в ваш список заклинаний, даже если вы не следуете перечисленным традициям.		
---	--	--

Сотворение (Cast): Здесь указано количество действий, необходимых для Сотворения Заклинания (Cast a Spell). Заклинания, которые могут быть сотворены в течении одного хода, имеют соответствующую иконку, как и те, которые могут быть сотворены как свободное действие или реакция. Заклинания, которые занимают больше времени, указывают определенное время, например «1 минута». После этого перечисляются компоненты заклинания. Если заклинание имеет стоимость, условия или триггер, эта информация также указана в этом разделе. Стоимость (cost) включает в себя любые деньги, ценные материалы или другие вещи, которые должны быть потрачены на заклинание.		
---	--	--

Дистанция, Область и Цели (Range, Area, and Targets): Эта графа указывает дальность действия заклинания, область на которую оно влияет и цели, на которые оно может повлиять, если таковые имеются. Если ни одна из этих записей не присутствует, заклинание действует только на заклинателя.		
--	--	--

Спасброски и Длительность (Saving Throw and Duration): Если заклинание позволяет цели совершить спасбросок, то здесь отображается его вид. Любые сведения о конкретных результатах и моментах спасброска отображаются в тексте, если только в записи не указан базовый спасбросок, который следует правилам на стр. 449. Если заклинание требует спасбросок только при определенных обстоятельствах или в определенное время, эта запись опущена, поскольку в тексте это объясняется более подробно. Заклинание, в котором нет графы длительности, происходит мгновенно, и все что создается им, сохраняется после заклинания		
--	--	--

Горизонтальная линия следует за спасбросками и длительностью, а эффекты описываются после этой линии. В этом разделе также может быть подробно описаны возможные результаты спасбросков: критический успех, успех, провал, критический провал.		
--	--	--

Усиление (круг): если заклинание может быть усилено, эффекты его усиления написаны в конце блока параметров.		
---	--	--

ЗАГОВОРЫ CANTRIPS

ЗАЩИТНЫЙ ПОЛОГ FORBIDDING WARD

ЗАГОВОР 1

ВОПЛОЩЕНИЕ ЗАГОВОР

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 союзник и враг;

Длительность: поддерживается до 1 минуты

Вы защищаете союзника от атак и враждебных заклинаний выбранной вами цели. Выбранный союзник получает статусный бонус +1 к КБ и спасброскам против атак, заклинаний и других эффектов цели

Усиленное (6-й): Статусный бонус увеличивается до +2.

КИСЛОТНЫЕ БРЫЗГИ ACID SPLASH

ЗАГОВОР 1

КИСЛОТА АТАКА ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо

Вы выплескиваете сгусток кислоты, который попадает на существ. Совершите атаку заклинанием. При попадании, вы наносите 1d6 урона от кислоты плюс 1 урона от кислоты брызгами (splash). При критическом успехе, цель также получает 1 продолжительного (persistent) урона от кислоты

Усиленное (3-й): Начальный урон увеличивается до 1d6 + модификатор заклинательной Характеристики и продолжительный урон увеличивается до 2.

Усиленное (5-й): Начальный урон увеличивается до 2d6 + модификатор заклинательной Характеристики, продолжительный урон увеличивается до 3 и урон от брызг увеличивается до 2.

Усиленное (7-й): Начальный урон увеличивается до 3d6 + модификатор заклинательной Характеристики, продолжительный урон увеличивается до 4 и урон от брызг увеличивается до 3.

Усиленное (9-й): Начальный урон увеличивается до 4d6 + модификатор заклинательной Характеристики, продолжительный урон увеличивается до 5 и урон от брызг увеличивается до 4.

ЛЕДЯЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ CHILL TOUCH

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 живое существо или нежить;

Спасбросок: Стойкости

Втягивая в себя негативную энергию, ваша рука излучает бледную тьму. Ваше прикосновение ослабляет живых существ и дезориентирует нежить, возможно, даже заставляя ее бежать. Эффект зависит от цели:

- **Живое существо:** Заклинание наносит негативный урон, равный 1d4 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики при проваленном базовом спасброске Стойкости. Цель должна пройти базовый спасбросок Стойкости, а также становится «ослабленной» (enfeebled) 1 на 1 раунд, при критическом провале.

- **Нежить:** Цель застигнута врасплох (flat-footed) на 1 раунд при проваленном спасброске Стойкости. Также, при критическом провале, цель «бежит» (fleeing) в течении 1 раунда, если только она не совершит успешный спасбросок Воли

Усиленное (+1): Негативный урон по живым существам увеличивается на 1d4.

ЛИПУЧКА TANGLEFOOT

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ВОПЛОЩЕНИЕ РАСТЕНИЕ АТАКА

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо

Покрытая липким соком лоза, появившаяся из ниоткуда, выскакивает из вашей руки и опутывает цель. Совершите атаку заклинанием против цели.

Критический успех: Цель становится «обездвиженной» (immobilized) и получает ситуативный штраф -10 футов к ее Скоростям на 1 раунд. Она может попытаться Вырваться (Escape) чтобы снять штраф и состояние «обездвижена» (immobilized), совершив проверку против вашей СЛ Заклинания;

Успех: Цель получает ситуативный штраф -10 футов к ее Скоростям на 1 раунд. Она может попытаться Вырваться (Escape), чтобы снять штраф, совершив проверку против вашей СЛ Заклинания;

Провал: Эффект не действует на цель

Усиленное (2-й): Эффект длится 2 раунда;

Усиленное (4-й): Эффект длится 1 минуту.

ЛУЧ ХОЛОДА RAY OF FROST

ЗАГОВОР 1

АТАКА ЗАГОВОР ХОЛОД ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо

Вы выпускаете ледяной луч. Совершите бросок атаки заклинанием. Луч наносит урон от холода равный 1d4 + ваш модификатор заклинательной Характеристики.

Критический успех: Цель получает двойной урон, а также статусный штраф -10 футов к его Скоростям на 1 раунд;

Успех: Цель получает обычный урон

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d4.

МАГИЧЕСКАЯ РУКА MAGE HAND

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 обособленный объект Легкой Нагрузки или меньше;

Длительность: поддерживается

Вы создаете одну магическую руку, либо невидимую, либо призрачную, которая подбирает выбранный целью объект и медленно перемещает его на 20 футов. Поскольку объект левитирует, вы можете перемещать его в любом направлении. Когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете переместить объект на дополнительные 20 футов. Если объект находится в воздухе, когда заклинание заканчивается, он падает.

Усиленное (3-й): Вы можете выбрать целью обособленный объект Нагрузкой 1 или меньше;

Усиленное (5-й): Дистанция: увеличивается до 60 футов и вы можете выбрать целью обособленный объект Нагрузкой 1 или меньше;

Усиленное (7-й): Дистанция: увеличивается до 60 футов и вы можете выбрать целью обособленный объект Нагрузкой 2 или меньше.

МЕЛКИЕ ФОКУСЫ PRESTIDIGITATION

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 10 футов; **Цели:** 1 объект (готовка, поднятие или уборка);

Длительность: поддерживается

Вы повелеваете простейшей магией. Вы можете выполнять простые магические эффекты до тех пор, пока вы поддерживаете заклинание. Каждый раз, когда вы поддерживаете заклинание, вы можете выбрать один из четырех вариантов:

- **Готовка:** охладить, подогреть или приправить 1 фунт неживого материала;
- **Подъем:** Медленно поднять никем не используемый объект, Легкой Нагрузки или менее, на 1 фут от земли;
- **Созидание:** Создать временный объект незначительной Нагрузки, состоящий из застывшей магической субстанции. Объект выглядит недоработанным и неестественным, а также чрезвычайно хрупким—его нельзя использовать в качестве инструмента, оружия или компонента заклинания;
- **Внешний вид:** Изменить цвет, очистить или запачкать объект Легкой Нагрузки или меньше. Вы можете воздействовать на объект 1 Нагрузки за 10 раундов концентрации, а на более крупный объект - за 1 минуту за каждую 1 Нагрузки.

Заклинание *мелкие фокусы (prestidigitation)* не может наносить урон или вызывать негативные состояния. Любое фактическое изменение объекта (помимо того, что отмечено выше) сохраняется только до тех пор, пока вы поддерживаете заклинание.

ЗНАК SIGIL

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо или объект;

Длительность: неограниченна (см. ниже)

Вы ставите свой уникальный магический знак, размером около 1 квадратного дюйма, на выбранном целью существе или объекте, без повреждений. Метка может быть видимой или невидимой, а так же вы можете изменить ее положение на другое с помощью действия Взаимодействие (Interact), коснувшись цели. Метку можно соскрести или соскоблить за 5 минут работы. Если метка находится на существе, то она исчезнет естественным образом в течение недели. Время до ее исчезновения увеличивается в зависимости от вашего круга усиления

Усиленное (3-й): Знак исчезает через 1 месяц;

Усиленное (5-й): Знак исчезает через 1 год;

Усиленное (7-й): Знак никогда не исчезает.

НАСТАВЛЕНИЕ GUIDANCE

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: до начала вашего следующего хода

Вы просите о божественном наставлении, предоставляя цели статусный бонус +1 к одному броску атаки, проверке Восприятия, спасброску или проверке Навыка, которые цель пытается выполнить до окончания длительности заклинания. Цель выбирает к какому броску применить этот бонус перед броском. Если цель использует бонус, заклинание заканчивается. В любом случае, после этого цель временно невосприимчива к эффекту данного заклинания на 1 час.

ОБНАРУЖЕНИЕ МАГИИ DETECT MAGIC

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Область: 30-футовая эманация

Вы посылаете импульс, который фиксирует присутствие магии. Вы получаете информацию только о наличии магии в этой области. Вы можете игнорировать магию, о которой полностью осведомлены, например, магические предметы и действующие на вас и ваших союзников заклинания.

Вы обнаруживаете магию иллюзий только в том случае, если эффект этой магии имеет более низкий круг, чем круг вашего заклинания *обнаружение магии (detect magic)*. Однако, предметы, которые имеют иллюзорную ауру, но не обманчивы по внешнему виду (например, *зелье невидимости (invisibility potion)*), как правило, обнаруживаются как обычно.

Усиленное (3-й): Вы узнаете школу магии эффекта самого высокого круга, в пределах области обнаружения заклинания. Если несколько эффектов одинаково сильны, то Ведущий определяет, о котором из них вы узнаете;

Усиленное (4-й): Как и на 3-ем круге, но вы также определяете источник магии самого высокого круга. Как и неточные чувства (imprecise sense), вы не узнаете точное местоположение, но можете сузить источник до 5-футового куба (или ближайшего, если он больше).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ KNOW DIRECTION

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный

Мысленным взором вы видите путь на север. Вы сразу же узнаете, в каком направлении находится север (если он существует в вашем текущем местоположении)

Усиленное (7-й): Вместо этого вы можете узнать направление к знакомому месту, например, к предыдущему дому или любимой таверне.

ПЛЯШУЩИЕ ОГОНЬКИ DANCING LIGHTS

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ СВЕТ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов;

Длительность: поддерживается

Вы создаете до четырех парящих огоньков, каждый из которых не должен находиться дальше 10 футов друг от друга. Каждый из них излучает свет, как от факела. Когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете переместить любое количество огоньков, на расстояние до 60 футов. Каждый огонек должен оставаться в пределах 120 футов от вас и в пределах 10 футов от всех остальных, иначе он погаснет.

СООБЩЕНИЕ MESSAGE

ЗАГОВОР 1

СЛУХ ЗАГОВОР ИЛЛЮЗИЯ ЯЗЫК МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡ вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: см. ниже

Вы тихо произносите слова, но вместо того, чтобы выйти из вашего рта, они попадают прямо в уши цели. В то время как другие не могут слышать ваши слова лучше, чем если бы вы произносили их обычным способом, цель может слышать ваши слова, как если бы она стояла рядом с вами. Цель может дать краткий ответ в качестве реакции или как свободное действие в свой следующий ход, если захочет, но она должна видеть вас и находиться в пределах дистанции, чтобы сделать это. Если она ответит, ее ответ будет отправлен прямо вам в ухо, как и исходное сообщение

Усиленное (3-й): Дистанция заклинания увеличивается до 500 футов.

ПРИЗРАЧНЫЙ ЗВУК GHOST SOUND

ЗАГОВОР 1

СЛУХ ЗАГОВОР ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживается

Вы создаете слуховую иллюзию из простых звуков, имеющую максимальную громкость равную четырем нормальным человеческим крикам. Звуки исходят из выбранного вами квадрата, в пределах дистанции. Вы не можете создавать понятные слова или другие сложные звуки (например, музыку)

Усиленное (3-й): Дистанция заклинания увеличивается до 60 футов;

Усиленное (5-й): Дистанция заклинания увеличивается до 120 футов.

РАЗРУШЕНИЕ НЕЖИТИ DISRUPT UNDEAD

ЗАГОВОР 1

АТАКА НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНАЯ ЗАГОВОР

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 нежить;

Спасбросок: Стойкости

Вы пронзаеете цель энергией. Вы наносите 1d6 положительного урона плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики. Цель должна пройти базовый спасбросок Стойкости. При критическом провале, цель также становится «ослабленной» (enfeebled) 1 на 1 раунд

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d6.

СВЕТ LIGHT

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ СВЕТ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 обособленный, либо принадлежащий вам или вашему союзнику объект, 1 Нагрузки или меньше;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Объект начинает светиться, проливая яркий свет в радиусе 20 футов (и тусклый свет в следующих 20 футах) как факел. Если вы сотворите это заклинание снова на второй объект, то заклинание *свем (light)* на первом объекте закончится

Усиленное (4-й): Объект проливает яркий свет в радиусе 60 футов (и тусклый свет в следующих 60 футах).

СВЯЩЕННОЕ КОПЬЕ DIVINE LANCE

ЗАГОВОР 1

АТАКА ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо

Вы высвобождаете луч сакральной энергии. Выберите одно из мировоззрений вашего божества (хаотичное, злое, доброе или принципиальное). Вы не можете творить это заклинание если у вас нет божества или ваше божество нейтрально. Совершите дистанционную атаку заклинанием против КБ цели. При попадании, существо получает урон выбранного вами типа мировоззрения равный 1d4 + ваш модификатор заклинательной Характеристики (удвойте урон при критическом попадании). Заклинание получает атрибут выбранного вами мировоззрения

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d4.

СОТВОРЕНИЕ ПЛАМЕНИ PRODUCE FLAME

ЗАГОВОР 1

АТАКА ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо

На вашей ладони проявляется небольшой шарик огня и вы бросаетесь с ним в ближний бой, либо метаете на расстоянии. Совершите бросок атаки заклинанием против КБ вашей цели. Обычно это дистанционная атака, но вы также можете совершить атаку ближнего боя против существа в досягаемости ваших безоружных атак. При успехе, вы наносите 1d4 урона от огня + ваш модификатор заклинательной Характеристики. При критическом успехе, цель получает двойной урон и 1d4 продолжительного (persistent) урона от огня

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d4 и продолжительный урон от критического попадания увеличивается на 1d4.

СТАБИЛИЗАЦИЯ STABILIZE

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНАЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 умирающее существо

Позитивная энергия вырывает существо из объятий смерти. Цель теряет состояние «при смерти» (dying), хотя и остается «без сознания» (unconscious) и с 0 ПЗ.

СТУПОР DAZE

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 раунд

Вы затуманиваете разум цели и ошеломляете ее ментальным толчком. Толчок наносит ментальный урон, равный вашему модификатору заклинательной Характеристики; цель должна пройти базовый спасбросок Воли. При критическом провале, цель также становится «в шоке» (stunned) 1

Усиленное (+2): Урон увеличивается на 1d6.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ БРОСОК TELEKINETIC PROJECTILE

ЗАГОВОР 1

АТАКА ЗАГОВОР ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо

Вы бросаете незакрепленный, обособленный объект 1 Нагрузки или меньше, который находится в пределах досягаемости. Совершите бросок атаки заклинанием по цели. При попадании, вы наносите дробящий, колющий или режущий урон - в зависимости от объекта, который вы бросили - равный 1d6 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики. Никакие специфические атрибуты или магические свойства брошенного предмета не влияют на атаку или урон.

Критический успех: Вы наносите двойной урон;

Успех: Вы наносите полный урон

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d6.

ЧТЕНИЕ АУРЫ READ AURA

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 1 минута соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 объект

Вы фокусируетесь на выбранном целью объекте, открывая свой разум для восприятия магических аур. Когда заклинание будет сотворено, вы узнаете, является ли этот предмет магическим и если это так, то добавок вы узнаете школу магии (стр. 297-298). Если объект иллюзорный, вы обнаружите это только в том случае, если круг эффекта ниже, чем круг вашего заклинания *чтение ауры* (read aura)

Усиленное (3-й): Вы можете выбрать целью до 10 объектов;

Усиленное (6-й): Вы можете выбрать целью любое количество объектов.

ЩИТ SHIELD

ЗАГОВОР 1

ВОПЛОЩЕНИЕ ЗАГОВОР СИЛА

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ➤вербальный;

Длительность: до начала вашего следующего хода

Вы поднимаете магический силовой щит. Это считается за использование действия Поднять Щит (Raise a Shield), давая вам ситуативный бонус +1 к КБ до начала вашего следующего хода, но для этого не требуется рука. Пока заклинание действует, вы можете использовать реакцию Блок Щитом (Shield Block) при помощи вашего магического щита (см. врезку). Щит имеет Твердость (Hardness) 5. После того, как вы используете Блок Щитом (Shield Block), заклинание заканчивается и вы не можете сотворить его снова в течении 10 минут. В отличие от обычного Блока Щитом (Shield Block), вы можете использовать реакцию заклинания против заклинания *волшебная стрела* (magic missile)

Усиление заклинания повышает Твердость щита:

Усиленное (3-й): Твердость (Hardness) щита равна 10;

Усиленное (5-й): Твердость (Hardness) щита равна 15;

Усиленное (7-й): Твердость (Hardness) щита равна 20;

Усиленное (9-й): Твердость (Hardness) щита равна 25.

ДЕЙСТВИЯ ЩИТОМ SHIELD ACTIONS

Заклинание *щит* (shield) работает как поднятый щит и это также дает вам возможность использовать реакцию Блок Щитом (Shield Block).

БЛОК ЩИТОМ

ДЕЙСТВИЕ

Триггер: Вы получаете урон от физической атаки, когда ваш щит поднят

Вы выставляете щит, чтобы отразить удар. Ваш щит блокирует количество урона до Твердости (Hardness) щита. Вы и щит, оба получаете любой оставшийся урон, возможно, ломая или разрушая щит.

ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ ДУГА ELECTRIC ARC

ЗАГОВОР 1

ЗАГОВОР ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 или 2 существа;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Дуговая молния метается от одной цели к другой. Вы наносите урон от электричества, равный 1d4 + ваш модификатор заклинательной Характеристики

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d4.

ЗАКЛИНАНИЯ SPELLS

1 КРУГ

БЕССЛЕДНОСТЬ PASS WITHOUT TRACE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Длительность: 1 час

Вы скрываете следы, которые оставляете за собой, и затрудняете другим возможность найти вас. СЛ проверок для Выслеживания (Track) вас получает статусный бонус +4 или равен вашей СЛ Заклинания, в зависимости от того, что выше. Вы можете применить эффект заклинания *бесследность (pass without trace)* только к одному проходу за раз

Усиленное (2-й): Длительность увеличивается до 8 часов.

Усиленное (4-й): Длительность увеличивается до 8 часов. Заклинание получает дистанцию - 20 футов и область - 20-футовая эманация, воздействуя на 10 существ по вашему выбору в этой области.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ BLESS

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Область: 5-футовая эманация;

Длительность: 1 минута

Благословения свыше помогают вашим спутникам нанести успешный удар.

Вы и ваши союзники в области эффекта получают статусный бонус +1 к броскам атаки. Один раз за ход, начиная с хода, на котором сотворили *благословение (bless)*, вы можете использовать одно действие с атрибутом «концентрация», чтобы увеличить радиус эманации на 5 футов. *Благословение (bless)* может противодействовать *отповеди (bane)*.

БЫСТРОХОДНОСТЬ FLEET STEP

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы получаете статусный бонус +30 футов к своей Скорости.

ВЕРНЫЙ УДАР TRUE STRIKE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ПРОРИЦАНИЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡ вербальный;

Длительность: до конца вашего хода

Взгляд в будущее гарантирует, что ваш следующий удар попадет в цель.

В следующий раз, когда вы совершите бросок атаки до конца своего хода, бросьте d20 дважды и используйте лучший результат. Эта атака игнорирует ситуативные штрафы к броску атаки и любые фиксированные проверки, связанные с состояниями цели «плохо видим» (concealed) или «скрыт» (hidden).

ВОЛШЕБНАЯ СТРЕЛА MAGIC MISSILE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: от ➡ до ➡➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Цели: 1 существо

Вы посылаете стрелу из магической энергии в сторону существа, находящегося в поле вашего зрения. Она автоматически поражает цель и наносит 1d4+1 силового урона. Для каждого дополнительного действия, которое вы используете при сотворении заклинания, увеличьте количество стрел на одну, максимум до трех снарядов за 3 действия. Вы выбираете цель для каждой стрелы отдельно. Если вы стреляете более чем одним снарядом в одну и ту же цель, объедините урон, прежде чем применять бонусы или штрафы к урону, от Соппротивлений, Уязвимостей и т. д.

Усиленное (+2): Вы стреляете одной дополнительной стрелой с каждым использованным действием.

ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ MAGIC WEAPON

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 оружие, обособленное или которым владеете вы или ваш добровольный союзник;

Длительность: 1 минута

Оружие мерцает магией и мощью. Цель становится *оружием мощи +1*, получая бонус предмета +1 к броскам атаки и увеличивая количество костей урона оружия до двух.

ВОЛШЕБНЫЙ КЛЫК MAGIC FANG

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 1 минута

Выберите одну из безоружных атак цели. Вы вкладываете первобытную энергию в выбранную безоружную атаку цели. Безоружная атака становится безоружной атакой + 1 *мощи (striking)*, получая бонус предмета +1 к броскам атаки и увеличивая количество костей урона до двух, если у нее была только одна.

ВРЕД HARM

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Традиция: сакральная;

Сотворение: от ♦ до ♦♦♦;

Дистанция: варьируется; **Цели:** 1 живое существо или 1 добровольная нежить

Вы направляете негативную энергию, чтобы причинить вред живым или исцелить нежить. Если целью является живое существо, вы наносите ему 1d8 негативного урона и он совершает базовый спасбросок Стойкости.

Если цель - добровольная нежить, вы восстанавливаете ему 1d8 ПЗ. Количество действий, которые вы тратите при сотворении этого заклинания, определяет его цели, дистанцию, область и другие параметры.

♦ (соматический): Заклинание имеет дистанцию - касание;

♦♦ (вербальный, соматический): Заклинание имеет дистанцию - 30 футов. Если вы исцеляете нежить, увеличьте количество восстановленных ПЗ на 8;

♦♦♦ (материальный, вербальный, соматический): Вы испускаете негативную энергию в 30-футовой эманации. Эманация негативной энергии действует на всех живых существ и нежить в этой области

Усиленное (+1): Количество ПЗ или урона увеличивается на 1d8, а дополнительное исцеление для версии с 2 действиями увеличивается на 8.

ГИДРОУДАР HYDRAULIC PUSH

ЗАКЛИНАНИЕ 1

АТАКА ЭВОКАЦИЯ ВОДА

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 существо или обособленный объект

Вы создаете сильный сжатый поток воды, который врезается в цель и сносит ее. Совершите бросок дистанционной атаки заклинанием.

Критический успех: Цель получает 6d6 дробящего урона и отбрасывается на 10 футов;

Успех: Цель получает 3d6 дробящего урона и отбрасывается на 5 футов

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ГОБЛИНСКАЯ ОСПА GOBLIN POX

ЗАКЛИНАНИЕ 1

БОЛЕЗнь НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Ваше прикосновение поражает цель гоблинской оспой, раздражающей аллергенной пылью. Цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает состояние «тошнота» (sickened) 1;

Провал: Цель поражается гоблинской оспой со стадией 1;

Критический провал: Цель поражается гоблинской оспой со стадией 2.

Гоблинская оспа (Goblin Pox) (болезнь); **Уровень:** 1 У гоблинов и гоблинских собак иммунитет к этой болезни. **Стадия 1:** «тошнота» (sickened) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** «тошнота» (sickened) 1 и «замедлен» (slowed) 1 (1 раунд); **Стадия 3:** «тошнота» (sickened) и существо не может уменьшить степень состояния «тошнота» (sickened) ниже 1 (1 день).

ШИЛЕЙЛА SHILLELAGH

ЗАКЛИНАНИЕ 1

РАСТЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 немагическая дубинка или посох, который вы держите в руках;

Длительность: 1 минута

Цель покрывается лозами и листьями, наполненными первобытной энергией. Цель становится оружием *мощи +1*, находясь в ваших руках, получая бонус предмета +1 к броскам атаки и увеличивая число костей урона оружия до двух. Кроме того, пока вы находитесь на своем родном Плане, атаки, совершенные целью против аберраций (aberrations), существ с других Планов и нежити, увеличивают количество костей урона оружия до трех.

ДУХОВНАЯ СВЯЗЬ SPIRIT LINK

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 10 минут

Вы формируете духовную связь с другим существом, позволяя вам принимать его боль. Когда вы Творите это Заклинание (Cast this Spell) и в начале каждого из ваших ходов, если цель находится ниже максимальных ПЗ, она восстанавливает 2 ПЗ (или разницу между ее текущими и максимальными ПЗ, если она ниже). Вы теряете столько ПЗ, сколько цель восстановила.

Это духовная связь, поэтому не применяются никакие эффекты, которые увеличили бы количество ПЗ, восстанавливаемых целью, или уменьшили бы количество ПЗ, теряемых вами. Эта передача также игнорирует любые временные ПЗ, которые есть у вас или у цели. Поскольку этот эффект не связан с позитивной или негативной энергией, *духовная связь (spirit link)* работает, даже если вы или цель - нежить. Пока действует заклинание, вы не получаете никакой пользы от регенерации или быстрого исцеления. Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание, и если вы достигнете 0 ПЗ, *духовная связь (spirit link)* автоматически закончится

Усиленное (+1): Количество передаваемых ПЗ с каждым разом увеличивается на 2.

ЗАМОК LOCK

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** замок или дверь, или контейнер с защелкой;

Длительность: 1 день

Запирающий механизм цели со звоном захлопывается, удерживаемый невидимыми магическими ограничителями. Когда вы магически блокируете цель, вы устанавливаете СЛ Атлетики и Воровства, на ее открытие, равную вашей СЛ Заклинания или базовой СЛ замка со статусным бонусом +4, в зависимости от того, что выше.

Любой ключ или комбинация, которые когда-либо открывали замок, затронутый этим заклинанием, не подходят в течение всего действия заклинания, хотя ключ или комбинация действительно дают ситуативный бонус +4 к проверкам открытия.

Если цель открыта, заклинание заканчивается. Предполагая, что цель не заблокирована или не заблокирована каким-либо дополнительным способом, вы можете разблокировать и открыть ее с помощью действия Взаимодействие (Interact), во время которого вы касаетесь цели. На этом заклинание не заканчивается. Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание в любое время и с любого расстояния.

Усиленное (2-й): Длительность увеличивается до неограниченной, но вы должны потратить количество золотой пыли на сумму 6 зм, в качестве дополнительной стоимости.

ИЗМЕНЕНИЕ ОБЛИКА ILLUSORY DISGUISE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический;

Длительность: 1 час

Вы создаете иллюзию, заставляющую других принимать вас за другое существо, той же формы тела, примерно такого же роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов), как и вы сами.

Маскировка обычно достаточно хороша, чтобы скрыть вашу личность, но не позволяет выдавать себя за конкретного человека. Заклинание не изменит ваш голос, запах или манеры. Вы можете изменить внешний вид своей одежды и носимых (worn) предметов, например, сделать свой доспех похожим на платье. Удерживаемые (held) предметы не затрагиваются эффектом, и любой носимый (worn) предмет, который вы снимаете, возвращается к своему истинному виду.

Сотворение заклинания *изменение облика (illusory disguise)* считается действием Имитировать (Impersonate) с использованием навыка Обман; оно игнорирует любые ситуативные штрафы, связанные с маскировкой под конкретное существо, оно дает вам статусный бонус +4 к проверкам Обмана, связанным с оценкой качества вашей маскировки зрителями, и вы добавляете свой уровень, даже если вы Не Обучены в этом Навыке. Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание

Усиленное (2-й): Заклинание также маскирует ваш голос и запах, и оно приобретает атрибут «слух»;

Усиленное (3-й): Вы можете выдать себя за любое существо того же размера, даже за конкретную персону. Вы должны были видеть эту конкретную личность, чтобы принять его внешность. Заклинание также маскирует ваш голос и запах, и оно приобретает атрибут «слух».

ИЛЛЮЗИЯ КАЧЕСТВА ITEM FACADE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 объект, но размерами не более 10 футов на 10 футов на 10 футов;

Длительность: 1 час

Вы заставляете целевой объект выглядеть и ощущаться так, как будто он находится в гораздо лучшем или худшем физическом состоянии. Когда вы произносите это заклинание, решите, хотите ли вы, чтобы объект выглядел дряхлым или совершенным. Предмет, который выглядит ветхим, кажется сломанным (broken) и некачественным (shoddy). Неповрежденный предмет при улучшении, выглядит так, будто он совершенно новый и хорошо отполирован или ухожен. Сломанный (broken) предмет кажется неповрежденным и функциональным.

На разрушенные (destroyed) предметы заклинание не оказывает никакого эффекта. Существо, которое Взаимодействует (Interact) с предметом, может попытаться усомниться в реальности иллюзии

Усиленное (2-й): Длительность составляет 24 часа;

Усиленное (3-й): Длительность не ограничена.

ИЛЛЮЗОРНЫЙ ОБЪЕКТ ILLUSORY OBJECT

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Длительность: 10 минут

Вы создаете иллюзорный визуальный образ неподвижного объекта.

Все изображение должно поместиться в пределах области действия заклинания. Кажется, что объект подвижен как настоящий, но он не производит звуков и не издает запахов. Например, вода, казалось бы, льется вниз иллюзорным водопадом, но шум водопада не нарушает тишины.

Любое существо, которое касается изображения или использует действие Поиск (Seek), чтобы проверить его, может усомниться в вашей иллюзии

Усиленное (2-й): Ваш образ издает соответствующие звуки, генерирует нормальные запахи и как настоящий на ощупь. Заклинание приобретает атрибут «слух». Длительность увеличивается до 1 часа;

Усиленное (5-й): Как версия 2-го круга, но длительность неограниченна.

ИСЦЕЛЕНИЕ HEAL

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНЫЙ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: от ♦ до ♦♦♦;

Дистанция: варьируется; **Цели:** 1 добровольное живое существо или 1 нежить

Вы направляете позитивную энергию на исцеление живых или повреждение нежити. Если целью является добровольное живое существо, вы восстанавливаете ему 1d8 ПЗ. Если цель - нежить, вы наносите ей такое же количество позитивного урона, и она выполняет базовый спасбросок Стойкости. Количество действий, которые вы тратите при произнесении этого заклинания, определяет его цели, дистанцию, область и другие параметры.

♦ (соматический): Заклинание имеет дистанцию - касание;

♦♦ (вербальный, соматический): Заклинание имеет дистанцию - 30 футов. Если вы исцеляете живое существо, увеличьте количество восстановленных ПЗ на 8;

♦♦♦ (материальный, соматический, вербальный): Вы испускаете позитивную энергию в области 30-футовой эманации. Она действует на всех живых существ и нежить в этой области

Усиленное (+1): Количество ПЗ или урона увеличивается на 1d8, а дополнительное исцеление для версии с 2 действиями увеличивается на 8.

КОМАНДА COMMAND

ЗАКЛИНАНИЕ 1

СЛУХ ОЧАРОВАНИЕ ЯЗЫК МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** до конца следующего хода цели

Вы выкрикиваете команду, которую трудно проигнорировать. Вы можете приказывать цели приблизиться к вам, убежать (как если бы у нее было состояние «бежит» (fleeing)), Выпустить (Release) то, что она держит, упасть распластавшись (drop prone) или стоять на месте. Она не может Выждать (Delay) или осуществлять какие-либо реакции, пока не выполнит вашу команду. Эффекты зависят от результата спасброска Воли цели.

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Первым действием на своем следующем ходу существо должно исполнить вашу команду;

Критический провал: Цель должна использовать все свои действия в свой следующий ход, чтобы подчиниться вашей команде

Усиленное (5-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ.

МАГИЧЕСКАЯ АУРА MAGIC AURA

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 объект на 3 Нагрузки или менее;

Длительность: До следующих ежедневных приготовлений

Вы изменяете внешний вид магической ауры предмета. Вы можете выбрать, чтобы аура цели выглядела как аура обычного магического предмета с удвоенным кругом *магической ауры (magic aura)* или ниже, или чтобы она определялась как находящаяся под действием заклинания по вашему выбору с кругом *магической ауры (magic aura)* или ниже. Если цель является магической, вы можете вместо этого сделать, чтобы она выглядела как полностью немагическая.

Заклинатель, использующий *обнаружение магии (detect magic)* или *изучение ауры (study aura)* равного или более высокого круга заклинания, может попытаться усомниться в реальности иллюзии *магической ауры (magic aura)*. *Магическая аура (magic aura)* не изменяет ауру заклинаний 9-го круга и выше или предметов 19-го уровня или выше

Усиленное (3-й): Вы можете выбрать целью существо, а не на объект. При этом, вы можете либо скрыть ауры всех магических предметов, которые у него есть, либо заставить ауру этого существа выглядеть так, как будто оно находится под действием известного вам заклинания.

МАГИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ MAGE ARMOR

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: До следующих ежедневных приготовлений

Вы защищаете себя мерцающей магической энергией, получая бонус предмета +1 к КБ и максимальный предел модификатора Ловкости +5. Пока вы носите *магический доспех (mage armor)*, вы можете использовать ваш ранг мастерства в бездоспешной защите для расчета КБ

Усиленное (4-й): Вы получаете бонус предмета +1 к спасброскам;

Усиленное (6-й): бонус предмета к КБ увеличивается до +2, и вы получаете бонус предмета +1 к спасброскам;

Усиленное (8-й): Бонус предмета к КБ увеличивается до +2, и вы получаете бонус предмета +2 к спасброскам;

Усиленное (10-й): бонус предмета к КБ увеличивается до +3, и вы получаете бонус предмета +3 к спасброскам.

МЕНТАЛЬНАЯ СВЯЗЬ MINDLINK

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ПРОРИЦАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Вы связываете свое сознание с сознанием цели и мысленно передаете ему в одно мгновение такое количество информации, которое в противном случае можно было бы передать за 10 минут.

МРАЧНЫЕ НИТИ GRIM TENDRILS

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30-футовая линия;

Спасбросок: Стойкости

Щупальца тьмы вырываются из кончиков пальцев и устремляются по воздуху. Вы наносите 2d4 негативного урона и 1 продолжительного урона от кровотечения живым существам на линии эффекта. Каждое живое существо на линии эффекта должно выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину негативного урона и не получает продолжительного урона от кровотечения;

Провал: существо получает полный урон;

Критический провал: Существо получает двойной негативный урон и двойной продолжительный урон от кровотечения

Усиленное (+1): негативный урон увеличивается на 2d4, а продолжительный урон от кровотечения увеличивается на 1.

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА UNSEEN SERVANT

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов;

Длительность: поддерживаемая

Вы призываете невидимого слугу (см. врезку), которому вы можете отдавать команды, как часть действия Поддержание Заклинания (Sustaining the Spell). Он служит вам до тех пор, пока его ПЗ не уменьшится до 0, после чего заклинание закончится, или пока вы не прекратите Поддерживать Заклинание (Sustaining the Spell). Невидимый слуга имеет атрибут «призванный».

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА UNSEEN SERVANT

Используйте этот блок параметров для невидимого слуги.

НЕВИДИМЫЙ СЛУГА UNSEEN SERVANT

СУЩЕСТВО 1

СРЕДНИЙ НЕРАЗУМНЫЙ

Восприятие: +0; ночное зрение;

Языки: — (понимает своего создателя);

Навыки: Скрытность +8;

СИЛ: -4, **ЛВК:** +2, **ВЫН:** +0, **ИНТ:** -5, **МДР:** +0, **ХАР:** +0;

Невидимость: Невидимый слуга невидим (invisible), хотя, если он не Крадется (Sneak), то только скрыт (hidden)

КБ: 13; **Стойкости:** +0, **Рефлексов:** +4, **Воли:** +0;

ПЗ: 4; **Невосприимчивость:** болезнь, ментальные и немагические атаки, паралич, яд, точный урон, состояние «без сознания» (unconscious); **Сопротивление:** ко всем видам урона 5 (кроме силового или прикосновения призрака);

Скорость: Полет 30 футов;

Силовое тело: Физическое тело невидимого слуги состоит из силы (force). Он не может использовать действия с атрибутом «атака». Он может перемещать и использовать действия Взаимодействие (Interact), чтобы приносить предметы, открывать сорванные или незапертые двери, держать стулья и прибираться. Он не может проходить сквозь твердые объекты.

НИВЕЛИРОВАНИЕ ЗАПАХА NEGATE AROMA

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 1 час

Цель теряет свой запах, не позволяя существам пассивно замечать ее присутствие только по запаху, даже если у существ есть для этого точное или неточное чувство, такое как нюх. Существо, выполняющее проверку Восприятия, в рамках действия Поиск (Seek), используя нюх и другие чувства, может заметить отсутствие естественного запаха. Если у цели есть какие-либо способности, которые являются результатом ее запаха, такие как подавляющий запах, эти способности также перестают действовать

Усиленное (5-й): Дистанция увеличивается до 30 футов и вы можете выбрать целью до 10 существ.

ОБНАРУЖЕНИЕ МИРОВОЗЗРЕНИЯ DETECT ALIGNMENT

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30-футовая эманация

Ваши глаза светятся, когда вы ощущаете ауры мировоззрения. Выберете хаотичное, злое, доброе или принципиальное. Вы обнаруживаете ауры этого мировоззрения. Вы не получаете никакой информации, кроме присутствия или отсутствия. Вы можете исключить из поиска существ или эффекты о мировоззрении которых вы уже знаете.

Только существа 6-го уровня или выше (за исключением сакральных заклинателей, нежити и существ из Внешней Сферы) имеют ауры мировоззрения

Усиленное (2-й): Вы узнаете местоположение и силу каждой ауры.

АУРА МИРОВОЗЗРЕНИЯ ALIGNMENT AURA

Сила ауры мировоззрения зависит от уровня существа, предмета или круга заклинания. Ауры нежити, Жрецов и других сакральных заклинателей с божеством-покровителем, а также существ из Внешней Сферы на один шаг сильнее, чем обычно (например, нечеткая (faint), вместо отсутствия (none)).

Уровень существа или предмета	Круг заклинания или эффекта	Сила ауры
0-5	-	Нет (None)
6-10	0-3	Нечеткая (Faint)
11-15	4-7	Средняя (Moderate)
16-20	8-9	Мощная (Powerful)
21+	10	Подавляющая (Overwhelming)

ОБНАРУЖЕНИЕ ЯДА DETECT POISON

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 объект или существо

Вы узнаете, является ли существо ядовитым или отравленным, или если объект является ядом или был отравлен. Вы не узнаете, является ли цель отравленной несколькими способами, и не узнаете тип или типы яда. Некоторые вещества, такие как свинец и алкоголь, являются ядами и поэтому маскируют другие яды

Усиленное (2-й): Вы узнаете число и виды ядов.

ОГРАДА PROTECTION

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 минута

Вы защищаете существо от определенного мировоззрения. Выберите хаотичное, злое, доброе или принципиальное мировоззрение, когда вы творите это заклинание.

Цель получает статусный бонус +1 к Классу Брони и спасброскам против существ и эффектов выбранного мировоззрения. Этот бонус увеличивается до +3 против эффектов контроля разума цели, налагаемых существами с выбранным мировоззрением, а также против атак, сделанных призванными (summoned) существами выбранного мировоззрения.

Это заклинание получает атрибут, противостоящий выбранному вами мировоззрению — если вы выбираете хаос, это заклинание получает атрибут «принципиальность», и наоборот; если вы выбираете зло, это заклинание получает атрибут «добро», и наоборот.

ОСЛАБЛЯЮЩИЙ ЛУЧ RAY OF ENFEEBLEMENT

ЗАКЛИНАНИЕ 1

АТАКА НЕКРОМАНИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости; **Длительность:** 1 минута

Луч, способный высосать из врага всю его силу, вспыхивает в вашей руке. Проведите дистанционную атаку заклинанием против цели. Если вы преуспеее, это существо должно выполнить спасбросок Стойкости для определения эффекта заклинания. Если вы получили критический успех при своем броске атаки, используйте результат на одну степень успеха ниже, чем результат спасброска существа.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель становится ослабленной (enfeebled) 1;

Провал: Цель становится ослабленной (enfeebled) 2;

Критический провал: Цель становится ослабленной (enfeebled) 3.

ОТПОВЕДЬ BANE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 5-футовая эманация; **Цели:** враги в области эффекта;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 минута

Вы наполняете умы ваших врагов сомнением. Цели, провалившие спасбросок Воли, получают статусный штраф -1 к броскам атаки, пока они находятся в этой области. Один раз за ход, начиная с хода после сотворения *отповеди (bane)*, вы можете использовать одно действие, которое имеет атрибут «концентрация», чтобы увеличить радиус эманации на 5 футов и заставить врагов в новой области, которые еще не были затронуты эффектом, выполнить еще один спасбросок. *Отповедь (bane)* может противодействовать *благословению (bless)*.

ОЧАРОВАНИЕ CHARM ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 час

Для цели ваши слова - мед, а лицо словно окутано мечтательной дымкой. Она должна выполнить спасбросок Воли с ситуативным бонусом +4, если вы или ваши союзники недавно угрожали ей или использовали враждебные действия против нее.

Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание. Если вы используете враждебные действия против цели, заклинание заканчивается. Когда заклинание заканчивается, цель не обязательно понимает, что она была очарована, если только ее дружба с вами или действия, которые вы убедили ее предпринять, не противоречат ее ожиданиям, а это означает, что вы потенциально можете убедить цель продолжать быть вашим другом с помощью обычных средств убеждения.

Критический успех: Цель не затронута и осознает, что вы пытались очаровать ее;

Успех: Цель не затронута, но думает, что ваше заклинание было чем-то безвредным вместо *очарования (charm)*, если только оно не опознает заклинание (раздел «Опознавание Заклинаний» на странице 305).

Провал: Отношение объекта становится дружелюбным (friendly) по отношению к вам. Если он был дружелюбным (friendly), он становится желающим помочь (helpful). Он не может использовать против вас враждебные действия.

Критический провал: Отношение цели становится «хочет помочь» (helpful) по отношению к вам, и он не может использовать враждебные действия против вас

Усиленное (4-й): Длительность заклинания увеличивается до следующих ежедневных приготовлений;

Усиленное (8-й): Длительность заклинания увеличивается до следующих ежедневных приготовлений, и вы можете выбрать целью до 10 существ.

ОЧИЩЕНИЕ ЕДЫ И ПИТЬЯ PURIFY FOOD AND DRINK

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 кубический фут загрязненной пищи или воды

Вы удаляете токсины и загрязнения из пищи и питья, делая их безопасными для употребления. Это заклинание не предотвращает будущее загрязнение, естественный распад или порчу. Один кубический фут жидкости составляет примерно 8 галлонов (около 30 литров).

ПАДЕНИЕ ПЕРЫШКОМ FEATHER FALL

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➡ вербальный; **Триггер:** Существо, находящееся в пределах дистанции, падает;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 падающее существо;

Длительность: 1 минута

Вы заставляете сам воздух прервать падение. Падение цели замедляется до 60 футов за раунд, и часть падения во время действия заклинания не учитывается при расчете урона от падения. Если цель достигает твердой поверхности во время действия заклинания, она не получает никакого урона от падения. Заклинание заканчивается, как только цель приземляется.

ПАРЯЩИЙ ДИСК

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ СИЛА

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Длительность: 8 часов

Рядом с вами материализуется диск магической силы. Этот диск имеет 2 фута в диаметре и следует за вами в 5 футах, паря прямо над землей. Он вмещает объекты до 5 Нагрузки (но они должны быть в состоянии поместиться и балансировать на его поверхности). Все объекты на диске падают на землю, когда заклинание заканчивается.

Заклинание заканчивается, если существо пытается оседлать диск, если диск перегружен, если кто-то пытается поднять или заставить диск подняться выше над землей, или если вы отойдете от диска более чем на 30 футов.

ПАУЧЬЕ ЖАЛО SPIDER STING

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕКРОМАНТИЯ ЯД

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Вы волшебным образом создаете ядовитое жало паука. Вы наносите 1d4 колющего урона существу, которого вы коснулись и поражаете его паучьим ядом. Цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает 1d4 урона от яда;

Провал: Цель поражается недугом от яда паука, стадия 1;

Критический провал: Цель поражается недугом от яда паука, стадия 2.

Паучий Яд (Spider Venom) (яд); **Уровень:** 1; Максимальная **Длительность:** 4 раунда.

Стадия 1: 1d4 урона от яда и «ослаблен» (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d4 урона от яда и «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд).

ПОРЫВ ВЕТРА GUST OF WIND

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОЗДУХ ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Область: 60-футовая линия;

Длительность: до начала вашего следующего хода

Сильный порыв ветра исходит из вашей ладони, дует от точки, где вы находитесь, в момент сотворения заклинания и простирается до противоположного конца линии. Ветер гасит маленькие немагические огни, рассеивает туман и дымку, сносит вокруг себя предметы легкой Нагрузки или меньшей массы и толкает более крупные объекты. Крупные и более мелкие существа в области эффекта должны выполнить спасбросок Стойкости. Крупные и более мелкие существа, которые позже перемещаются в порыве ветра, должны прежде совершить спасбросок.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо не может двигаться против ветра;

Провал: Существо сбивается и падает распластавшимся (prone). Если оно летало, то вместо этого получает эффект критического провала;

Критический провал: Существо отбрасывает на 30 футов по направлению ветра, падает распластавший (prone) и получает 2d6 дробящего урона.

ПОЧИНКА MENDING

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 10 минут соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** не магический объект легкой Нагрузки или меньше

Вы чините целевой предмет. Вы восстанавливаете 5 ПЗ цели за круг заклинания, с возможностью удаления состояния «сломан» (broken), если это восстанавливает число ПЗ предмета до или выше его Предела Прочности (Broken Threshold). Вы не можете заменить потерянные части или восстановить объект, который был полностью разрушен (destroyed)

Усиленное (2-й): Вы можете выбрать целью немагический объект размером 1 Нагрузки или меньше;

Усиленное (3-й): Вы можете выбрать целью немагический объект размером 2 Нагрузки или меньше или магический объект размером 1 Нагрузки или меньше.

ПРИЗЫВ ЖИВОТНОГО SUMMON ANIMAL

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете животное, чтобы оно сражалось за вас. Вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «животное» и чей уровень равен -1.

Усиление заклинания увеличивает максимальный уровень существа, которое вы можете вызвать.

Усиленное (2-й): Уровень 1;

Усиленное (3-й): Уровень 2;

Усиленное (4-й): Уровень 3;

Усиленное (5-й): Уровень 5;

Усиленное (6-й): Уровень 7;

Усиленное (7-й): Уровень 9;

Усиленное (8-й): Уровень 11;

Усиленное (9-й): Уровень 13;

Усиленное (10-й): Уровень 15.

ПРИЗЫВ КОНСТРУКТА SUMMON CONSTRUCT

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете существо с атрибутом «конструкт» (construct), чтобы оно сражалось на вашей стороне. Эффект как у заклинания *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «конструкт» и чей уровень равен -1.

Усиленное: Как и призыв животного (summon animal).

ПРИЗЫВ РАСТЕНИЯ ИЛИ ГРИБА SUMMON PLANT OR FUNGUS

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиции: первобытная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете растение или гриб, чтобы они сражались на вашей стороне. Эффект как у заклинания *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «растение» или «гриб» и чей уровень равен -1.

Усиленное: Как и призыв животного (summon animal).

ПРИЗЫВ ФЕЙ SUMMON FEY

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: оккультная, первобытная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете фею, чтобы она сражалась на вашей стороне. Эффект как у заклинания *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «фея» и чей уровень равен -1.

Усиленное: Как и призыв животного (summon animal).

ПРЫЖОК JUMP

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ДВИЖЕНИЕ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: **◆** соматический;

Ваши ноги наполняются силой, готовые покорять высоты и большие расстояния в один прыжок. Вы прыгаете на 30 футов в любом направлении, не касаясь поверхности. Вы должны приземлиться на твердую поверхность в пределах 30 футов от вас, иначе вы упадете после использования вашего следующего действия

Усиленное (3-й): Появляются параметры: дистанция - касание, цели - одно существо, длительность - 1 минута, позволяя цели прыгать, как описано, всякий раз, когда она совершает действие Прыжок (Leap).

ПУЗЫРЬ ВОЗДУХА AIR BUBBLE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОЗДУХ **ВОПЛОЩЕНИЕ**

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: **➤** вербальный; **Триггер:** Существо в пределах дистанции попадает в среду, где оно не может дышать;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** вызвавшее реакцию существо;

Длительность: 1 минута

Вокруг головы цели появляется пузырь чистого воздуха, позволяющий ей нормально дышать. Эффект заканчивается, как только цель возвращается в среду, где она может нормально дышать.

ПЫЛАЮЩИЕ РУКИ BURNING HANDS

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭВОКАЦИЯ **ОГОНЬ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Область: 15-футовый конус;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Из ваших рук вырываются языки пламени. Вы наносите 2d6 урона от огня существам в области эффекта.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

РАЗРУШИТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ DISRUPTING WEAPONS

ЗАКЛИНАНИЕ 1

НЕКРОМАНТИЯ **ПОЗИТИВНЫЙ**

Традиция: сакральная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** до двух видов оружия, каждое из которых должно находиться в вашем распоряжении или в распоряжении добровольного союзника, либо быть обособленным;

Длительность: 1 минута

Вы наполняете оружие позитивной энергией. Атаки с этим оружием наносят 1d4 дополнительного позитивного урона нежити

Усиленное (3-й): Урон увеличивается до 2d4 урона;

Усиленное (5-й): Количество целей увеличивается до трех единиц оружия, а урон увеличивается до 3d4.

СВЯТИЛИЩЕ SANCTUARY

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 минута

Вы защищаете существо защитной энергией, сдерживающей вражеские атаки. Существа, пытающиеся атаковать цель, должны каждый раз совершать спасбросок Воли. Если цель использует враждебное действие, заклинание заканчивается.

Критический успех: Действие заклинания *святилище (sanctuary)* заканчивается;

Успех: Существо может предпринять свою атаку и любые другие атаки против цели в этот ход.

Провал: Существо не может атаковать цель и тратит действие впустую. Оно не может предпринять дальнейшие атаки против цели на этом ходу;

Критический провал: Существо тратит впустую действие и не может пытаться атаковать цель в течение всего оставшегося времени действия заклинания *святилище (sanctuary)*.

СКОЛЬЖЕНИЕ GREASE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 4 смежных 5-футовых квадрата или

Цели: 1 объект 1 Нагрузки или меньше;

Длительность: 1 минута

Вы создаете смазывающую субстанцию, с эффектами, основанными на выборе области или цели.

• **Область:** Вся твердая поверхность в этой области покрыта смазкой. Каждое существо, стоящее на скользкой поверхности, должно выполнить спасбросок Рефлексов или пройти проверку Акробатики против вашей СЛ Заклинания или упасть распластавшись (fall prone). Существа, использующие действие, чтобы переместиться по скользкой поверхности во время действия заклинания, должны выполнить спасбросок Рефлексов, либо пройти проверку Акробатики, чтобы удержать равновесие - Балансировать (Balance). Существо, делающее Шаг (Steps) или Ползущее (Crawls), не выполняет проверок и спасбросков;

• **Цель:** Если вы наложили заклинание на обособленный объект, любой, кто пытается поднять этот объект, должен преуспеть в проверке Акробатики или спасброске Рефлексов против вашей СЛ Заклинания, чтобы сделать это. Если вы выбрали целью не обособленный объект, существо, у которого он находится, должно выполнить спасбросок Рефлексов, либо пройти проверку Акробатики. В случае провала, владелец получает ситуативный штраф -2 ко всем проверкам, связанным с использованием объекта; в случае критического провала, владелец выпускает объект из рук. Объект приземляется в соседнем квадрате по выбору Ведущего.

Если вы наложите это заклинание на носимый (worn) объект, владелец получит ситуативный бонус + 2 для спасбросков Стойкости против попыток схватить его.

СКОРОХОД LONGSTRIDER

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 час

Вы удлиняете свой шаг за пределы возможного. Вы получаете статусный бонус +10 футов к своей Скорости

Усиленное (2-й): Длительность увеличивается до 8 часов.

СОЗДАНИЕ ВОДЫ CREATE WATER

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ВОПЛОЩЕНИЕ ВОДА

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 0 футов

Когда вы складываете ладони «лодочкой», из них начинает течь вода.

Вы создаете 2 галлона воды (около 7,5 литров). Если ее никто не пьет, то она испаряется через 1 день.

СОН SLEEP

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ СОН

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 5-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли

Каждое существо в этом районе становится сонным и может заснуть. Существо, которое теряет сознание (unconscious) от этого заклинания, не падает распластавшись и не выпускает то, что держит. Это заклинание не мешает существам просыпаться через успешную проверку Восприятия, ограничивая его полезность в бою.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо принимает статусный штраф -1 к проверкам Восприятия на 1 раунд;

Провал: Существо теряет сознание (unconscious). Если оно все еще без сознания (unconscious) через 1 минуту, оно автоматически просыпается ;

Критический провал: Существо без сознание (unconscious). Если оно все еще без сознания (unconscious) через 1 час, оно автоматически просыпается

Усиленное (4-й): Существа без сознания (unconscious) на 1 раунд при провале или в течение 1 минуты при критическом провале. Они падают распластавшись (prone) и выпускают (release) то, что держат, и не могут проснуться через проверки Восприятия. Когда длительность действия заклинания заканчивается, существо спит нормально, а не автоматически просыпается.

СТРАХ FEAR

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ СТРАХ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы вселяете страх в цель; она должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель напугана (frightened) 1;

Провал: Цель напугана (frightened) 2;

Критический провал: Цель напугана (frightened) 3 и бежит (fleeing) в течении 1 раунда

Усиленное (3-й): Вы можете выбрать целью до пяти существ.

ТРЕВОГА ALARM

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Требования: серебряный колокольчик для фокусировки, стоимостью 3 зм;

Дистанция: касание; **Область:** 20-футовый всплеск;

Длительность: 8 часов

Охранные чары накладываются на область, чтобы предупредить вас, когда существа входят в нее без вашего разрешения. Когда вы творите заклинание *тревога (alarm)*, выберите пароль. Всякий раз, когда маленькое или более крупное существо, обладающее телом, входит в область заклинания, не произнося пароль, *тревога (alarm)* посылает вам на выбор ментальное предупреждение (в этом случае заклинание получает ментальный атрибут) или звуковую тревогу со звуком и громкостью ручного колокольчика (в этом случае заклинание получает атрибут «слух»). Любой из вариантов автоматически пробуждает вас, и колокольчик позволяет каждому существу в этой области пройти проверку Восприятия СЛ 15, чтобы проснуться. Существо, знающее о *тревоге (alarm)*, должно преуспеть в проверке Скрытности против СЛ Заклинания или вызвать реакцию заклинания при перемещении в эту область

Усиленное (3-й): Вы можете указать критерии, по которым существа вызывают сигнал тревоги, например, «орки или люди в масках».

ТЯГА МУРАВЬЯ ANT HAUL

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ПРОРИЦАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 8 часов

Вы укрепляете опорно-двигательный аппарат цели, чтобы она могла нести больше веса. Цель может нести больше чем обычно на 3 Нагрузки, прежде чем стать обремененной (encumbered), и максимум переносимого веса увеличивается на 6 Нагрузки.

УСПОКОЕНИЕ SOOTHE

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ ИСЦЕЛЕНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 живое добровольное существо;

Длительность: 1 минута

Вы укрепляете разум цели, повышая ее ментальную защиту и исцеляя ее раны. Цель восстанавливает 1d10+4 ПЗ, когда вы творите Заклинание (Cast the Spell), и получает статусный бонус +2 к спасброскам от ментальных эффектов в течение времени действия заклинания.

Усиленное (+1): Количество восстанавливаемых ПЗ увеличивается на 1d10+4.

ФАНТОМНАЯ БОЛЬ PHANTOM PAIN

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ИЛЛЮЗИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 минута

Иллюзорная боль поражает цель, нанося 2d4 ментального урона и 1d4 продолжительного ментального урона. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает полный начальный урон, но не продолжительный и заклинание немедленно заканчивается;

Провал: Цель получает полный начальный и продолжительный урон, и цель приобретает состояние «тошнота» (sickened) 1. Если цель восстанавливается после этого состояния, продолжительный урон прекращается, и заклинание заканчивается;

Критический провал: Как провал, но цель приобретает состояние «тошнота» (sickened) 2.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d4, а продолжительный урон на 1d4.

ФОРМА ВРЕДИТЕЛЯ PEST FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы превращаетесь в боевую форму Крошечного (Tiny) животного, такого как кошка, насекомое, ящерица или крыса. Вы можете выбрать конкретный тип животного (например, крысу или богомола), но это никак не влияет на Размер формы или параметры. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «животное» (animal). Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности:

- КБ = 15 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам от вашей брони и к вашей Скорости;
- Скорость: 10 футов;

- Уязвимость 5 к физическому урону. (Если вы получаете физический урон в этой форме, вы получаете 5 единиц дополнительного урона.);
- Сумеречное зрение и неточное чувство (нюх) 30 футов;
- Модификаторы Акробатики и Скрытности +10, если ваш собственный модификатор не выше; Модификатор Атлетики -4.

Усиленное (4-й): Вы можете превратиться в летающее существо, такое как птица, со Скоростью Полета 20 футов.

ЦВЕТНЫЕ БРЫЗГИ COLOR SPRAY

ЗАКЛИНАНИЕ 1

ИЛЛЮЗИЯ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 15-футовый конус;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 или более раундов (см. ниже)

Разноцветные вихри влияют на зрителей, в зависимости от результатов их спасбросков Воли.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: существо растеряно (dazzled) на 1 раунд;

Провал: Существо в шоке (stunned) 1, ослеплено (blinded) на 1 раунд и растеряно (dazzled) на 1 минуту;

Критический провал: Существо в шоке (stunned) на 1 раунд и ослеплено (blinded) на 1 минуту.

ЧРЕВОВЕЩАНИЕ VENTRILOQUISM

ЗАКЛИНАНИЕ 1

СЛУХ ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Всякий раз, когда вы говорите или издаете какой-либо другой звук вокально, вы можете сделать так, чтобы ваша речь исходила откуда-то еще в пределах 60 футов, и вы можете свободно менять это мнимое местоположение, когда вы чревовещаете. Любое существо, которое слышит этот звук, может попытаться усомниться в вашей иллюзии

Усиленное (2-й): Длительность заклинания увеличивается до 1 часа, и вы также можете изменить тон, качество звучания и другие аспекты вашего голоса. Прежде чем существо усомниться в вашей иллюзии, оно должно пройти активную проверку Восприятия или иным образом использовать действия Взаимодействие со звуком.

ШОКИРУЮЩИЙ ХВАТ SHOCKING GRASP

ЗАКЛИНАНИЕ 1

АТАКА ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Вы окутываете свои руки потрескивающим полем молний. Совершите бросок атаки заклинанием ближнего боя. При попадании, цель получает 2d12 урона от электричества. Если цель носит металлический доспех или броня содержит металл, вы получаете ситуативный бонус +1 к вашему броску *атаки шокирующим хватом (shocking grasp)*, а цель также получает 1d4 продолжительного урона от электричества при попадании. При критическом попадании, удваивайте начальный урон, но не продолжительный урон

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d12, а продолжительный урон от электричества увеличивается на 1.

2 КРУГ

БЕЗУДЕРЖНЫЙ СМЕХ HIDEOUS LAUGHTER

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭМОЦИЯ **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 живое существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая

Цель захлестывает неудержимый смех. Она должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель страдает от неконтролируемого смеха. Она не может использовать реакции;

Провал: Цель замедлена (slowed) 1 и не может использовать реакции;

Критический провал: Цель падает распластавшись (prone) и не может использовать действия или реакции в течение 1 раунда. Затем она принимает эффекты как при провале.

БЛЕСТКИ GLITTERDUST

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 10-футовый всплеск;

Спасбросок: Рефлексов

Существа в этой области очерчены сверкающей пылью. Каждое существо должно выполнить спасбросок Рефлексов. Если невидимость существа нейтрализуется этим заклинанием, оно только плохо видимо (concealed), а не невидимо (invisible). Это применимо как в том случае, если существо уже было невидимым (invisible), так и в том случае, если оно создает эффект невидимости до окончания эффекта нейтрализации невидимости от этого заклинания.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Невидимость цели нейтрализована на 2 раунда;

Провал: Цель растеряна (dazzled) в течение 1 минуты, и ее невидимость нейтрализована на 1 минуту;

Критический провал: Цель ослеплена (blinded) на 1 раунд и растеряна (dazzled) на 10 минут. Ее невидимость нейтрализована на 10 минут.

ВЕЧНОЕ ПЛАМЯ CONTINUAL FLAME

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ **СВЕТ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный; **Стоимость:** 6 зм рубиновой пыли;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 объект;

Длительность: не ограничена

От объекта исходит волшебное пламя, яркое, как факел.

Оно не нуждается в кислороде, не реагирует на воду и не выделяет тепло.

Усиленное (+1): Стоимость увеличивается следующим образом: 16 зм для 3-го круга; 30 зм для 4-го, 60 зм для 5-го, 120 зм для 6-го; 270 зм для 7-го, 540 зм для 8-го, 1350 зм для 9-го и 3350 зм для 10-го.

ВИДЕТЬ НЕВИДИМОЕ SEE INVISIBILITY

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРОРИЦАНИЕ **РАЗОБЛАЧЕНИЕ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы можете видеть невидимых (invisible) существ и объекты. Они кажутся вам полупрозрачными формами, и они плохо видимы (concealed) для вас.

Усиленное (5-й): Заклинание получает длительность 8 часов.

ВНЕ МИРОВОЗЗРЕНИЙ UNDETECTABLE ALIGNMENT

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо или объект;

Длительность: До следующих ежедневных приготовлений

Вы окутываете существо охранными чарами, которые скрывают его мировоззрение. Цель, выглядит, нейтральной для всех эффектов, которые могли бы обнаружить ее мировоззрение.

ВОЛШЕБНЫЙ РОТ MAGIC MOUTH

ЗАКЛИНАНИЕ 2

СЛУХ **ИЛЛЮЗИЯ** **ЗРЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо или объект;

Длительность: не ограничена

Вы указываете условия срабатывания (триггер) (описанные на стр. 305) и сообщение длиной до 25 слов. Когда указанный триггер срабатывает в пределах 30 футов от цели, иллюзорный рот появляется на цели и произносит сообщение, после чего заклинание *волшебный рот (magic mouth)* заканчивается.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ RESTORATION

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 1 минута, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Магия восстановления препятствует воздействию токсинов или состояний, мешающих существу действовать в полную силу. Когда вы творите *восстановление (restoration)*, выберите либо снижение величины состояния, либо уменьшение стадии действия токсина. На существо может повлиять только одно сотворение заклинания *восстановление (restoration)* в рамках одного дня, и оно не может уменьшить стадию одного и того же воздействия токсина более одного раза.

- **Снижение величины состояния:** Уменьшите значение величины состояния «неуклюжий» (clumsy), «ослаблен» (enfeebled) или «ошеломлен» (stupefied) цели на 2. Вместо этого вы можете снизить величины двух из перечисленных состояний, каждое на 1;

- **Уменьшить стадию действия токсина:** Уменьшите стадию одного токсина, от которого страдает цель, на одну стадию. Это не может уменьшить стадию ниже стадии 1 или вылечить болезнь.

Усиленное (4-й): Добавьте состояние «истощен» (drained) в список состояний, значения которых вы можете снизить. Когда вы уменьшаете стадию действия токсина, уменьшите стадию на два. Вы также получаете третий вариант, который позволяет снизить значение состояния «обречен» (doomed) цели на 1. Вы не можете использовать это, чтобы уменьшить постоянное состояние «обречен» (doomed);

Усиленное (6-й): Как эффекты заклинания *восстановление (restoration)* 4-го круга, но вы можете снизить величину постоянного состояния «обречен» (doomed), если добавите заклинательное действие и материальный компонент во время Сотворения Заклинания (Casting the Spell), вам необходимо предоставить алмазной пыли на 100 зм, в качестве стоимости.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЧУВСТВ RESTORE SENSES

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Вы пытаетесь противодействовать (counteract) одному эффекту, приводящую цель в состояние «ослеплен» (blinded) или «оглушен» (deafened), восстанавливая ее зрение или слух. Это может противодействовать (counteract) как временной магии, так и постоянным последствиям магии, но это не лечит врожденные состояния или приобретенные от немагической раны или токсина.

Усиленное (6-й): Дистанция заклинания увеличивается до 30 футов и вы можете выбрать целью до 10 существ. Вы можете выбрать эффект для противодействия (counteract) отдельно для каждого выбранного существа.

ГЛУХОТА DEAFNESS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Цель теряет слух; она должна выполнить спасбросок Стойкости. Затем цель временно становится невосприимчивой в течение 1 минуты.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: цель оглушена (deafened) на 1 раунд;

Провал: Цель оглушена (deafened) на 10 минут;

Критический провал: Цель оглушена (deafened) навсегда.

ГУМАНОИДНАЯ ФОРМА HUMANOID FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы трансформируете свою внешность под гуманоида Маленького или Среднего размера, такого как дварф, эльф, гоблин, полурослик, человек, орк или людоящер. Вы получаете атрибут «гуманоид» в дополнение к другим вашим атрибутам, находясь в этой форме, а также любой атрибут, связанный с видом существа (например, «гоблин» или «человек»). Если эта трансформация уменьшает ваш размер, она соответственно уменьшает вашу досягаемость (как заклинание *уменьшение (shrink)*). Эта трансформация никоим образом не меняет ваши параметры, и вы не получаете никаких особых способностей гуманоидной формы, которую вы принимаете. Вы все еще можете носить и использовать свое снаряжение, которое меняет размер (при необходимости), чтобы соответствовать вашей новой форме.

Если предметы покидают вас, они возвращаются к своему обычному размеру.

Гуманоидная форма (humanoid form) дает вам статусный бонус +4 к проверкам Обмана, чтобы сойти за рядового представителя выбранного Наследия, и вы добавляете свой уровень, даже если вы Не Обучены, но вы не можете выдать себя за конкретную личность. Если вы хотите Имитировать (Impersonate) конкретную личность, вам все равно необходимо замаскироваться, при этом Ведущий не будет учитывать разницу в Наследии при определении СЛ вашей проверки Обмана. Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание.

Усиленное (3-й): Вы получаете ночное или сумеречное зрение, если форма, которую вы принимаете, обладает такой способностью;

Усиленное (5-й): Вы можете принять облик гуманоида Крупного размера. Если это увеличит ваш размер, вы получите эффект заклинания *увеличение* (enlarge).

ДЕЗОРИЕНТАЦИЯ АУР MISDIRECTION

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 2 существа или объекта;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Вы изменяете магическую ауру одного существа или объекта, чтобы она напоминала ауру другого. Вы назначаете одну цель в качестве основной, а другую, в качестве вторичной.

Эффекты, которые обнаруживали бы ауры на основной цели, вместо этого обнаруживают те же типы аур, присущие вторичной цели.

Существо, читающее ауру, может попытаться разоблачить иллюзию. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание с расстояния до мили.

ДУБОВАЯ КОЖА BARKSKIN

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОГРАЖДЕНИЕ РАСТЕНИЕ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 10 минут

Кожа цели покрывается корой. Цель получает Сопротивление 2 к дробящему и колющему урону и Уязвимость 3 к огню. После того, как цель получает урон от огня, она может Отменить (Dismiss) заклинание за обусловленное свободное действие, вызванное получением урона; это не уменьшает урон от огня, нанесенный цели.

Усиленное (+2): Сопротивление увеличивается на 2, а Уязвимость на 3.

ДУХОВНОЕ ОРУЖИЕ SPIRITUAL WEAPON

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный; **Требования:** У вас есть дубинка, кинжал или любимое оружие вашего божества;

Дистанция: 120 футов

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Оружие, состоящее из чистой магической силы, материализуется и атакует врагов, которых вы обозначаете в пределах дистанции. Это оружие имеет призрачный вид и проявляется как любимое оружие вашего божества.

Когда вы творите заклинание, оружие появляется рядом с противником, которого вы выбираете в пределах дистанции, и наносит Удар (Strike) по нему. Каждый раз, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете переместить оружие на новую цель в пределах дистанции (если это необходимо) и провести Удар (Strike) по ней. Духовное оружие использует и вносит свой вклад в ваш штраф за многократную атаку.

Удары (Strike) оружия - это атаки заклинанием ближнего боя. Независимо от его внешнего вида, оружие наносит силовой урон, равный 1d8 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики. Вы можете наносить урон того типа, который обычно наносится оружием, вместо силового урона (или любого из доступных типов урона для универсального оружия). Никакие другие параметры или атрибуты оружия не применяются, и даже дистанционное оружие атакует существ только с прилегающих пространств. Несмотря на то, что атака проводится заклинанием, духовное оружие - это оружие для моментов отслеживания срабатывания триггеров, учета Сопротивлений и тому подобного.

Оружие не занимает места, не помогает брать в тиски и не имеет никаких других возможностей, которые могли бы быть у существа. Оружие не может совершать никаких атак, кроме своего Удара (Strike), и Черты или заклинания, влияющие на оружие, не применяются к нему.

Усиленное (+2): Урон оружия увеличивается на 1d8.

ДЫХАНИЕ ПОД ВОДОЙ WATER BREATHING

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: 1 минута, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** до 5 существ;

Длительность: 1 час

Цели могут дышать под водой.

Усиленное (3-й): Длительность увеличивается до 8 часов;

Усиленное (4-й): Длительность увеличивается до момента ваших следующих ежедневных приготовлений.

ЖАЖДА ГУЛЯ GHOULISH CRAVINGS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

БОЛЕЗНЬ **ЗЛО** **НЕКРОМАНТИЯ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Вы касаетесь цели, чтобы поразить ее лихорадкой гуля (ghoul fever), заражая ее противоестественным голодом и неуклонно уменьшающейся связью с позитивной энергией; цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель поражена лихорадкой гуля (ghoul fever) стадии 1;

Провал: Цель поражена лихорадкой гуля (ghoul fever) стадии 2;

Критический провал: Цель поражена лихорадкой гуля (ghoul fever) стадии 3.

Лихорадка Гуля (Ghoul Fever) (болезнь); **Уровень:** 3; **Стадия 1:** без вредных последствий (1 день); **Стадия 2:** 3d8 негативного урона, и существо восстанавливает вдвое меньше ПЗ от всех видов исцеления (1 день); **Стадия 3:** как стадия 2 (1 день); **Стадия 4:** 3d8 негативного урона, и существо не получает никакой пользы от исцеления (1 день); **Стадия 5:** как стадия 4 (1 день); **Стадия 6:** существо умирает и поднимается в виде гуля, в следующую полночь.

ЗАЩИТА ОТ НЕПОГОДЫ ENDURE ELEMENTS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Вы защищаете цель от опасных температур.

Выбирайте сильный (severe) холод или сильную (severe) жару. Цель защищена от воздействия выбранной вами температуры (но не от экстремального (extreme) холода или экстремальной (extreme) жары).

Усиленное (3-й): Цель защищена от сильного (severe) холода и сильной (severe) жары;

Усиленное (5-й): Цель защищена от сильного и экстремального холода, от сильной и экстремальной жары.

ЗВЕРЬ-ПОСЛАННИК ANIMAL MESSENGER

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОЧАРОВАНИЕ **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиции: первобытная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов;

Длительность: см. текст

Вы подманиваете кормом обычное Крошечное дикое животное в пределах дистанции, и оно приближается, чтобы съесть его. Вы запечатлеваете образ, направление и расстояние очевидного места или ориентира, хорошо известного вам внутри животного. По желанию вы можете прикрепить к нему небольшой предмет или заметку до легкой Нагрузки. Животное делает все возможное, чтобы добраться до места назначения; если оно достигает его, оно ждет поблизости, пока не истечет время, позволяя другим невраждебным существам приблизиться к нему и удалить прикрепленный объект.

Если в пределах дистанции нет Крошечных диких животных, заклинание теряется. Заклинание заканчивается через 24 часа или когда существо удаляет прикрепленный объект, в зависимости от того, что произойдет раньше.

ЗВУКОВОЙ ВЗРЫВ SOUND BURST

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ **ЗВУК**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 10-футовый всплеск;

Спасбросок: Стойкости

Раздается какофонический шум, наносящий 2d10 урона от звука.

Каждое существо должно выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и оглушено (deafened) на 1 раунд;

Критический провал: Существо получает двойной урон, состояние «оглушен» (deafened) на 1 минуту и состояние «в шоке» (stunned) 1.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d10.

ЗЕРКАЛЬНОЕ ОТРАЖЕНИЕ MIRROR IMAGE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИЛЛЮЗИЯ **ЗРЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Три иллюзорных образа, похожих на вас кружатся в вашем пространстве, потенциально заставляя атакующих вас, поражать один из образов вместо вас. Любая атака, которая поразит вас, имеет случайный шанс попасть в одно из ваших изображений, вместо вас. Если все три образа находятся рядом с вами, есть 1 из 4 шансов попасть в вас (1 на 1d4). С двумя оставшимися образами есть 1 из 3 шансов попасть в вас (1-2 на 1d6). При наличии только одного образа рядом с вами, шансы равны 1 к 1 (1-3 на 1d6).

Как только образ поражен, он уничтожается. Если бросок атаки, направленный на вас ниже вашего КБ, но без критического провала, он разрушает образ, но не имеет никакого дополнительного эффекта (даже если атака обычно оказывает влияние при провале). Если бросок атаки является критическим успехом и поражает один из образов, он уничтожается, и бросок атаки становится успешным против вас.

Как только все образы будут уничтожены, заклинание закончится.

ИЛЛЮЗОРНОЕ СУЩЕСТВО ILLUSORY CREATURE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

СЛУХ ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ ОБОНЯНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ вербальный, соматический;

Дистанция: 500 футов;

Длительность: поддерживаемая

Вы создаете иллюзорный образ существа Крупного или меньшего размера. Он воспроизводит соответствующие звуки, запахи и выглядит правдоподобно на ощупь. Если вы и образ удаляетесь, более чем на 500 футов друг от друга, заклинание заканчивается. Образ не может говорить, но вы можете использовать свои действия, чтобы говорить через существо, с заклинанием, маскирующим ваш голос по необходимости. Возможно, вам придется проходить проверку Обмана или Выступления, чтобы имитировать существо, на усмотрение Ведущего. Это особенно вероятно, если вы пытаетесь подражать конкретной персоне и взаимодействовать с кем-то, кто ее знает.

В бою, иллюзия может использовать 2 действия за ход, это возможно, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell). Она использует ваш бросок атаки заклинанием для своего броска атаки и вашу СЛ Заклинаний для КБ. Ее модификаторы спасбросков равны вашей СЛ Заклинаний -10. Иллюзия способна обходить других существ с фланга и брать в тиски (flanking). Если образ поражен атакой или проваливает спасбросок, заклинание заканчивается.

Иллюзия может нанести урон, заставив цель поверить, что атаки иллюзии реальны, но иначе она не может непосредственно воздействовать на физический мир. Если иллюзорное существо поражает Ударом (Strike), цель получает ментальный урон, равный 1d4 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики. Это ментальный эффект.

Удары (Strike) иллюзии несмертельны (nonlethal). Если урон не соответствует образу монстра, например, если иллюзорный дракон Крупного размера наносит только 5 урона, Ведущий может позволить цели выполнить проверку Восприятия, чтобы разоблачить иллюзию за свободное действие. Любые применимые Сопротивления и Уязвимости учитываются, если цель считает, что они существуют, на усмотрение Ведущего. Например, если иллюзия владеет боевым молотом и атакует существо, с Сопротивлением к дробящему урону, существо получит меньше ментального урона. Однако иллюзорный урон не деактивирует регенерацию и не запускает другие эффекты, требующие определенного типа урона. Ведущий должен отслеживать иллюзорный урон, наносимый иллюзией отдельно.

Любое существо, которое касается образа или использует действие Поиск (Seek) направленное на него, может разоблачить вашу иллюзию.

Когда существо разоблачает иллюзию, оно восстанавливает половину урона, который оно получило от нее (если таковой был), и больше не получает от нее никакого урона.

Усиленное (+1): Урон от Ударов (Strike) образа увеличивается на 1d4, а максимальный размер существа, которое вы можете создать, увеличивается на один шаг (до максимума - Колоссальный).

КИСЛОТНАЯ СТРЕЛА ACID ARROW

ЗАКЛИНАНИЕ 2

КИСЛОТА АТАКА ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо

Вы создаете кислотную стрелу, которая продолжает разъедать цель после ее поражения. Проведите атаку заклинанием цели. При попадании вы наносите 3d8 урона от кислоты плюс 1d6 продолжительного урона от кислоты. При критическом попадании удваивайте начальный урон, но не продолжительный урон.

Усиленное (+2): Начальный урон увеличивается на 2d8, а продолжительный урон от кислоты увеличивается на 1d6.

МАРЕВО BLUR

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 минута

Форма цели кажется расплывчатой. Она становится плохо видима (concealed). Поскольку природа этого эффекта все еще оставляет местоположение цели очевидным, цель не может использовать это состояние для действий Скрыться (Hide) или Красться (Sneak).

НЕВИДИМОСТЬ INVISIBILITY

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический;

Дистанция: касание; Цели: 1 существо;

Длительность: 10 минут

Окутанная иллюзией, цель становится невидимой (invisible). Это делает ее необнаруженной (undetected) для всех существ, хотя существа могут попытаться найти цель, сделав ее скрытой (hidden) для них (стр. 466). Если цель использует враждебное действие, заклинание заканчивается после завершения этого враждебного действия.

Усиленное (4-й): Заклинание длится 1 минуту, но оно не заканчивается, если цель использует враждебное действие.

НЕПРОГЛЯДНЫЙ ТУМАН OBSCURING MIST

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ВОПЛОЩЕНИЕ ВОДА

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Область: 20-футовый всплеск;

Длительность: 1 минута

Вы вызываете облако тумана. Все существа внутри тумана становятся плохо видимы (concealed), и все существа вне тумана становятся плохо видимы (concealed) для существ внутри него. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание, развеяв облако.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ DARKVISION

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 час

Вы даруете себе сверхъестественное зрение в темноте.

Вы получаете ночное зрение.

Усиленное (3-й): Дистанция заклинания - касание, и оно нацелено на 1 добровольное существо;

Усиленное (5-й): Дистанция заклинания - касание, и оно нацелено на 1 добровольное существо. Длительность - до ваших следующих ежедневных приготовлений.

ОБЛИК ДЕРЕВА TREE SHAPE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

РАСТЕНИЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 8 часов

Вы превращаетесь в Крупное дерево. Проверка Восприятия не раскрывает вашу истинную природу, но успешная проверка Природы или Выживания против вашей СЛ Заклинаний показывает, что вы только кажетесь деревом, словно только что выросшим в этой области. Находясь в форме дерева, вы можете наблюдать все вокруг себя, но вы не можете действовать иначе, чем прервать заклинание и закончить свой ход, используя одно действие, имеющее атрибут «концентрация». Как дерево, вы обладаете КБ 20, и только ситуативные и статусные бонусы и штрафы влияют на вас. Любые успехи и критические успехи, которые вы получаете при сбросках Рефлексов считаются за провалы.

ОБРАБОТКА ДРЕВЕСИНЫ SHAPE WOOD

ЗАКЛИНАНИЕ 2

РАСТЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: необработанный кусок дерева объемом до 20 кубических футов

Вы придаете дереву грубую форму по вашему выбору. Формирующая сила слишком груба, чтобы производить с ее помощью сложные и мелкие детали, подвижные части и тому подобное. Вы не можете использовать это заклинание для повышения ценности деревянного предмета, который вы формируете.

ОПУТЫВАНИЕ ENTANGLE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

РАСТЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Область: все квадраты в радиусе 20 футового всплеска, содержащие растения;

Длительность: 1 минута

Растения в этой области опутывают существ. Она считается пересеченной местностью. Каждый раунд, когда существо начинает свой ход в этой области, оно должно выполнять сбросок Рефлексов. В случае провала, оно получает ситуативный штраф в размере 10 футов к своей Скорости до тех пор, пока не покинет зону эффекта, а в случае критического провала, оно также обездвижено (immobilized) на 1 раунд. Существа могут попытаться Вырваться (Escape) со СЛ заклинания *опутывание* (entangle), чтобы удалить эти эффекты.

ОШЕЛОМЛЯЮЩЕЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ TOUCH OF IDIOSY

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 живое существо;

Спасбросок: Воли; Длительность: 1 минута

Вы притупляете разум цели; Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Успех: Цель остается незатронутой;

Провал: Цель ошеломлена (stupefied) 2;

Критический провал: Цель ошеломлена (stupefied) 4.

ПАРАНОЙЯ PARANOIA

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИЛЛЮЗИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо;

Спасбросок: Воли; Длительность: 1 минута

Вы заставляете цель видеть во всех других существах страшную угрозу.

Цель поражена интенсивной паранойей по отношению ко всем существам вокруг нее и должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель верит, что каждый, кого она видит, является потенциальной угрозой. Она становится недружелюбной (unfriendly) ко всем существам, к которым она еще не была враждебна (hostile), даже к тем, которые ранее были союзниками. Цель ни к кому не относится как к союзнику. Заклинание заканчивается после 1 раунда;

Провал: Как успех, но эффект длится 1 минуту;

Критический провал: Как провал, за исключением того, что цель считает, что каждый, кого она видит, является смертельным врагом. Она использует свои реакции и свободные действия против всех, независимо от того, были ли они ранее ее союзниками, по выбору Ведущего. В остальном цель действует так же рационально, как обычно, и, вероятно, предпочитает атаковать существ, активно атакующих или препятствующих ей, а не тех, кто оставляет ее в покое.

Усиленное (6-й): Вы можете выбрать целью до 5 существ.

ПАУТИНА WEB

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Область: 10-футовый всплеск;

Длительность: 1 минута

Вы создаете липкую паутину в области, которая препятствует движению существ каждый раз, когда они пытаются пройти через нее. Квадраты, заполненные паутиной, представляют собой пересеченную местность. Каждый квадрат может быть очищен от паутины одной атакой или эффектом, который наносит не менее 5 режущего урона или 1 урона от огня. Квадрат имеет КБ 5, и он автоматически проваливает свои спасброски.

Каждый раз, когда существо в паутине начинает использовать действие перемещения или входит в паутину во время действия перемещения, оно должно пройти проверку Атлетики или выполнить спасбросок Рефлексов против вашей СЛ Заклинаний, чтобы избежать ситуативного штрафа к его Скорости или состояния «обездвижено» (immobilized). Существо, которое выходит из паутины, перестает принимать ситуативный штраф к своей Скорости от паутины.

Критический успех: Существо не затронуто, и ему не нужно предпринимать дальнейшие проверки Атлетики или спасброски против паутины в этот ход. Если оно использовало проверку Атлетики, оно очищает от паутины каждый квадрат, который оно покидает в процессе передвижения;

Успех: Существо остается незатронутым во время своего действия. Если оно использовало проверку Атлетики, оно очищает от паутины каждый квадрат, который оно покидает в процессе передвижения;

Провал: Существо получает ситуативный штраф в размере 10 футов к своим Скоростям до начала его следующего хода;

Критический провал: Существо обездвижено (immobilized) до начала своего следующего хода, после чего оно получает 10 – футовый ситуативный штраф к своим Скоростям в течение 1 раунда. Оно может попытаться Вырваться (Escape), чтобы прекратить свое состояние «обездвижено» (immobilized).

Усиленное (4-й): Область заклинания увеличивается до 20-футового взрыва, а его дистанция увеличивается до 60 футов.

ПАУЧЬИ ЛАПЫ SPIDER CLIMB

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 существо;

Длительность: 10 минут

Крошечные цепкие волоски прорастают по рукам и ногам существа, помогая цепляться почти к любой поверхности. Цель получает Скорость Лазания, равную ее Скорости.

Усиленное (5-й): Длительность увеличивается до 1 часа.

ПОГРЕБАЛЬНЫЙ ЗВОН DEATH KNELL

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯ СМЕРТЬ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 живое существо с 0 ПЗ;

Спасбросок: Воли

Вы лишаете жизни существо, находящееся на грани смерти. Цель должна выполнить спасбросок Воли. Если это убьет ее, вы получите 10 временных ПЗ и статусный бонус +1 к броскам атаки и урона в течение 10 минут.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Значение степени состояния «при смерти» (dying) цели увеличивается на 1;

Провал: Цель умирает.

ПОНИМАНИЕ ЯЗЫКА COMPREHEND LANGUAGE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 час

Цель может понять значение одного языка, который она слышит или читает, пока действует ваше заклинание. Это не позволяет ему понимать коды, метафорический язык, и тому подобные иносказания (на усмотрение Ведущего). Если цель слышит несколько языков и знает это, она может выбрать, какой язык понимать; в противном случае выберите один из языков случайным образом.

Усиленное (3-й): Цель также может говорить на этом языке.

Усиленное (4-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ, и цели также могут говорить на этом языке.

ПОСМЕРТНЫЙ ПОКОЙ GENTLE REPOSE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 труп;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Целевой труп не разлагается и не может быть превращен в нежить. Если на труп наложено заклинание, требующее, чтобы труп был мертв в течение определенного времени (например, *восстание мертвых* (raise dead)), не учитывайте длительность посмертного покоя (gentle repose) в этом периоде. Это заклинание также ограждает от поражения тела обычными насекомыми и вредителями (такими как трупные черви).

Усиленное (5-й): Длительность заклинания не ограничена, но заклинание требует еще одного действия для сотворения и требует материального компонента и Стоимости (бальзамирующая жидкость на сумму 6 зм).

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ AUGURY

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРОРИЦАНИЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Вы получаете мимолетное видение будущего. Во время сотворения этого заклинания спросите о результатах развития событий одного конкретного выбора, принятого решения.

Заклинание может предсказывать результаты событий до 30 минут в будущем и раскрывает лучшую догадку Ведущему среди следующих результатов:

- **Благо:** Результаты будут благоприятными;
- **Беда:** Результаты будут плачевными;
- **Благо и Беда:** Результаты будут смесью хорошего и плохого;
- **Ничего:** Результат неясен, ни плохого, ни хорошего исхода.

Ведущий проводит секретную фиксированную проверку со СЛ 6. В случае провала, результатом всегда будет «ничего». Это делает невозможным определить, является ли результат «ничего» точным. Если кто-то спрашивает о той же теме, что и при первом сотворении заклинания *предзнаменование* (augury) во время дополнительного сотворения, Ведущий использует результат секретного броска от первого сотворения. Однако, если обстоятельства изменятся, можно получить другой результат.

ПРИЗРАЧНАЯ РУКА SPECTRAL HAND

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Длительность: 1 минута

Вы создаете полуматериальную руку из своей сущности, которая касанием доставляет за вас заклинания. Всякий раз, когда вы Творите Заклинание (Cast a Spell) с дистанцией касания, вы можете заставить руку ползти к цели в пределах дистанции вдоль земли, касаться ее, а затем ползти обратно к вам.

Когда вы совершаете атаку заклинанием ближнего боя рукой, вы используете свои обычные бонусы. Рука может двигаться на необходимое расстояние в пределах досягаемости. Рука имеет ваш КБ и спасброски, но любое повреждение руки разрушает ее и наносит вам 1d6 урона.

ПРИЗРАЧНЫЙ СКАКУН PHANTOM STEED

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: 8 часов

Вы вызываете волшебное существо, относящееся к семейству лошадиных, Крупного размера, на котором можете ездить только вы (или другое Среднее или Маленькое существо, которое вы выберете).

Лошадь явно фантазмагорична по своей природе, имеет КБ 20, 10 ПЗ и автоматически проваливает все спасброски. Если ее ПЗ падают до 0, она исчезает, и заклинание заканчивается. Скакун имеет Скорость 40 футов и может выдержать вес тела своего всадника, плюс 20 Нагрузки.

Усиленное (4-й): Скакун имеет скорость 60 футов, может скакать по воде и игнорирует участки естественной пересеченной местности;

Усиленное (5-й): Скакун имеет Скорость 60 футов, может скакать по воде и игнорирует участки естественной пересеченной местности. Он также может скакать по воздуху, но должен закончить свой ход на твердой поверхности или упадет;

Усиленное (6-й): Скакун может скакать или летать со Скоростью 80 футов, может скакать по воде и игнорирует естественную пересеченную местность.

ПРИЗЫВ ЭЛЕМЕНТАЛЯ SUMMON ELEMENTAL

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ◆◆◆ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете элементаля, чтобы он сражался на вашей стороне. Это работает как *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы вызываете обычное существо, которое имеет атрибут «элементаль» и чей уровень равен 1 или ниже.

Усиленное: Как и *призыв животного (summon animal)*.

ПРОТИВОСТОЯТЬ ЭНЕРГИИ RESIST ENERGY

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ◆◆ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 10 минут

Щит энергии стихий защищает существо от одного типа энергетического урона. Выберите урон от кислоты, холода, электричества, огня или звука. Цель и ее снаряжение получают Сопротивление 5 против выбранного вами типа урона.

Усиленное (4-й): Сопротивление увеличивается до 10, и вы можете выбрать целью до двух существ;

Усиленное (7-й): Сопротивление увеличивается до 15, и вы можете выбрать целью до пяти существ.

ПСЕВДОЖИЗНЬ FALSE LIFE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ◆◆ соматический, вербальный;

Длительность: 8 часов

Вы создаете вместилище жизненной силы из энергии некромантии, получая количество временных ПЗ, равное 6 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики.

Усиленное (+1): Временные ПЗ увеличиваются на 3.

РАЗБИВАЮЩИЙ ЗВУК SHATTER

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ ЗВУК

Традиция: оккультная, первобытная;

Сотворение: ◆◆ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 обособленный объект

Атака звуком высокой частоты разрушает близлежащий объект. Вы наносите объекту 2d10 урона от звука (sonic damage), игнорируя Твердость объекта, если она равна 4 или ниже.

Усиленное (+1): урон увеличивается на 1d10, а игнорируемая заклинанием Твердость увеличивается на 2.

РАЗГОВОР С ЖИВОТНЫМИ SPEAK WITH ANIMALS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: первобытная;

Сотворение: ◆◆ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы можете задавать вопросы, получать ответы и использовать навык Дипломатия с животными. Заклинание не делает их более дружелюбными (friendly), чем обычно. Хитрые животные, скорее всего, будут немногословны и уклончивы, в то время как менее умные часто делают бессмысленные комментарии.

РАССЕЯТЬ МАГИЮ DISPEL MAGIC

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 эффект заклинания или обособленный магический предмет

Вы выявляете магию, стоящую за заклинанием или эффектом. Выполните проверку противодействия (counteract) против цели (стр. 458). Если ваша проверка против эффекта заклинания успешна, вы противодействуете ему. Если вы успешно справляетесь с магическим предметом, он становится обычным предметом своего вида на 10 минут. Это не меняет немагических свойств предмета.

Если целью является артефакт или аналогичный предмет, вы автоматически терпите неудачу.

СИЯНИЕ ФЕЙ FAERIE FIRE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ СВЕТ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 10-футовый всплеск;

Длительность: 5 минут

Все существа в этой области, когда вы творите заклинание, очерчиваются красочным, неопалимым огнем, цвета по вашему выбору на время действия. Видимые существа не могут стать плохо видимыми (concealed), пока на них действует волшебный огонь. Если существа были невидимы (invisible), то они становятся плохо видимы (concealed) под воздействием сияния фей (faerie fire), а не остаются не обнаруженными (undetected).

СНЯТЬ ПАРАЛИЧ REMOVE PARALYSIS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Прилив энергии освобождает парализованное (paralyzed) существо. Вы можете попытаться противодействовать (counteract) одному эффекту, приводящему цель в состояние «парализован» (paralyzed). Это не излечивает того, кто парализован (paralyzed) от какого-то естественного состояния или эффекта, такого как паралич, вызванный немагическими ранами или токсинами.

Усиленное (6-й): Дистанция заклинания увеличивается до 30 футов и вы можете выбрать целью до 10 существ.

СОЗДАНИЕ ПИЩИ CREATE FOOD

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: 1 час, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов

Вы создаете достаточно пищи, чтобы прокормить шесть Средних существ в течение дня. Эта пища безвкусна и непривлекательна, но она питательна.

Через 1 день, если никто не съел пищу, она разлагается и становится несъедобной. Большинство Маленьких существ едят четверть от рациона Средних существ (одну шестнадцатую - большинство Крошечных существ), а большинство Крупных существ едят в 10 раз больше (в 100 раз больше Огромные существа и т. д.)

Усиленное (4-й): Вы можете накормить 12 Средних существ;

Усиленное (6-й): Вы можете накормить 50 Средних существ;

Усиленное (8-й): Вы можете накормить 200 Средних существ.

СОСТОЯНИЕ STATUS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное живое существо;

Длительность: 1 день

До тех пор, пока вы и объект находитесь на одном Плани и оба живы, вы остаетесь в курсе его нынешнего состояния. Вы знаете, в каком направлении от вас и на каком расстоянии находится цель, и любые условия, влияющие на нее.

Усиленное (4-й): Дистанция заклинания увеличивается до 30 футов и вы можете выбрать целью до 10 существ.

СПОКОЙСТВИЕ CALM EMOTIONS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 10-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 1 минуты

Вы принудительно успокаиваете существ в области действия заклинания, успокаивая их до невраждебного состояния; каждое существо должно выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Успокаивающие призывы налагают статусный штраф -1 на броски атаки существа;

Провал: Любые эффекты с атрибутом «эмоция», которые могли бы повлиять на существо, подавляются, и существо не может использовать враждебные действия. Если цель подвергается враждебным действиям со стороны любого другого существа, эффект заклинания спокойствие (*calm emotions*) заканчивается;

Критический провал: Как в случае провала, но враждебные действия не прекращают эффекта.

СТУК KNOCK

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 дверь, замок или контейнер;

Длительность: 1 минута

Вы облегчаете открытие цели. *Стук (knock)* предоставляет статусный бонус +4 любому существу, которое пытается открыть целевую дверь, замок или контейнер с помощью проверок Атлетики или Воровства. Вы можете попробовать пройти проверку Воровства, чтобы открыть цель как часть сотворения *стука (knock)*, и вы добавляете свой уровень, даже если вы Не Обучены.

Стук (knock) противодействует (counteract) заклинанию *замок (lock)*.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ МАНЕВР TELEKINETIC MANEUVER

ЗАКЛИНАНИЕ 2

АТАКА ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 существо;

С порывом телекинетической силы вы перемещаете врага или что-то, что они несут. Вы можете попытаться Обезоружить (Disarm), Толкнуть (Shove) или Сбить с Нога (Trip) цель, используя бросок атаки заклинанием, вместо проверки Атлетики.

ТИШИНА SILENCE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, материальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 1 минута

Цель не издает ни звука, не позволяя существам заметить ее, посредством слуха или других чувств. Цель не может использовать атаки звуком, а также не может использовать действия с атрибутом «слух». Это не позволяет творить заклинания с вербальным компонентом.

Усиленное (4-й): Эффект заклинания исходит от затронутого существа, заглушая все звуки в радиусе 10 футовой эманации или проходящие через нее и предотвращая любые слуховые и звуковые эффекты в этой области. Находясь в радиусе действия, существа подвержены тем же эффектам, что и цель. В зависимости от положения эффекта, существо может заметить отсутствие звука, который должен был бы достигать его (например, блокируя шум, исходящий от шумной компании).

ТЬМА DARKNESS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ ТЬМА

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Длительность: 1 минута

Вы создаете пелену тьмы, которая не позволяет свету проникать в эту область, озарять внутри или вырываться из нее. Свет не проникает в область, и любые немагические источники света, такие как факел или фонарь, не излучают никакого света, находясь внутри области, даже если их радиус света простирается за пределы темноты.

Это также подавляет магический свет, того же круга, что и ваше заклинание *тьма (darkness)* или ниже. Свет не может проникнуть внутрь, поэтому существа в этом районе не могут видеть что происходит снаружи. Снаружи область выглядит как шар чистой тьмы.

Усиленное (4-й): Даже существа с ночным зрением (но не с превосходным ночным зрением) едва могут видеть сквозь темноту. Для них цели, видимые в темноте, считаются как плохо видимые (concealed).

УБРАТЬ СТРАХ REMOVE FEAR

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ОЧАРОВАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Прикосновением вы отгоняете страхи существа. Вы можете попытаться противодействовать (counteract) одному эффекту страха, от которого страдает цель.

Это освобождает только цель, а не каких-либо других существ под действием страха.

Усиленное (6-й): Дистанция заклинания увеличивается до 30 футов и вы можете выбрать целью до 10 существ.

УВЕЛИЧЕНИЕ ENLARGE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 5 минут

Подталкиваемая магической силой, цель вырастает до размеров Крупного существа.

Его экипировка растет вместе с ним, но возвращается к естественному размеру, если ее снять. Существо получает состояние «неуклюжий» (clumsy) 1. Его досягаемость увеличивается на 5 футов (или на 10 футов, если оно изначально было Крошечного размера), и оно получает статусный бонус +2 к урону в ближнем бою. Это заклинание не действует на Крупное или еще более крупное существо.

Усиленное (4-й): Цель вместо этого вырастает до размеров Огромного существа.

Статусный бонус к урону в ближнем бою составляет +4, а досягаемость существа увеличивается на 10 футов (или 15 футов, если существо изначально было Крошечного размера). Заклинание не действует на Огромное или более крупное существо.

Усиленное (6-й): Выберите версию этого заклинания 2-го или 4-го круга и примените его эффекты к 10 добровольным существам.

УЛУЧШИТЬ ПРОВИЗИЮ ENHANCE VICTUALS

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** до 1 галлона немагической воды или до 5 фунтов продуктов питания;

Длительность: 1 час

Вы преобразуете цель в восхитительную еду, превращая воду в вино или другой прекрасный напиток или улучшая вкус и ингредиенты пищи, делая ее лакомством для гурманов.

Перед трансформацией, заклинание пытается противодействовать (counteract) любым ядам в пище или воде. Пища возвращается в нормальное состояние, если не была употреблена до истечения срока действия эффекта, хотя все яды, которые были нейтрализованы, исчезают совсем.

Усиленное (+1): Количество галлонов воды, которые вы можете выбрать целью, увеличивается на 1, или количество фунтов пищи, которые вы можете выбрать целью, увеличивается на 5.

УМЕНЬШЕНИЕ SHRINK

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 5 минут

Вы деформируете пространство, чтобы сделать существо меньше. Цель сжимается, чтобы стать Крошечного размера. Ее экипировка сжимается вместе с ней, но возвращается к своему первоначальному размеру, если ее снять. Досягаемость существа изменяется до 0 футов. Это заклинание не действует на Крошечное существо.

Усиленное (6-й): Заклинание может выбрать целью до 10 существ.

ФОРМА ЖИВОТНОГО ANIMAL FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы призываете первобытную энергию, чтобы трансформироваться в боевую форму Среднего животного. Когда вы впервые произнесете это заклинание, выберите обезьяну, медведя, быка, собаку, кошку, оленя, лягушку, акулу или змею. Вы можете выбрать конкретный тип животного (например, лев или снежный барс для кошки), но это не влияет на Размер формы или параметры. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «животное» (animal). Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 16 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
 - 5 временных ПЗ;
 - Сумеречное зрение и неточное чувство (нюх) 30 футов;
 - Одна или несколько безоружных атак ближнего боя, специфичных для выбранной вами боевой формы, являющиеся единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки +9, а бонус к урону +1. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если ваш бонус к безоружной атаке выше, вы можете использовать его вместо этого;
 - Модификатор для проверок навыка Атлетика +9, если только ваш собственный модификатор не выше.
- Вы также получаете определенные способности, основанные на типе животного, которое вы выбираете:
- **Обезьяна:** Скорость 25 футов, Скорость Лазания 20 футов; **Ближний бой:** ♦ кулак, **Урон:** 2d6 дробящий;

- **Медведь:** Скорость 30 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти, **Урон:** 2d8 колющий; **Ближний бой:** ♦ коготь (проворное), **Урон:** 1d8 режущий;
- **Бык:** Скорость 30 футов; **Ближний бой:** ♦ рог, **Урон:** 2d8 колющий;
- **Собака:** Скорость 40 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти, **Урон:** 2d8 колющий;
- **Кошка:** Скорость 40 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти, **Урон:** 2d6 колющий; **Ближний бой:** ♦ коготь (проворное), **Урон:** 1d10 режущий;
- **Олень:** Скорость 50 футов; **Ближний бой:** ♦ рог, **Урон:** 2d6 колющий;
- **Лягушка:** Скорость 25 футов, Скорость Плавания 25 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти, **Урон:** 2d6 дробящий; **Ближний бой:** ♦ язык (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d4 дробящий;
- **Акула:** Скорость Плавания 35 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти, **Урон:** 2d8 колющий; дышит под водой, но не на воздухе;
- **Змея:** Скорость 20 футов, Скорость Лазания 20 футов, Скорость Плавания 20 футов; **Ближний бой:** ♦ клыки, **Урон:** 2d4 колющий плюс 1d6 от яда.

Усиленное (3-й Вы, вместо указанных выше параметров, получаете 10 временных ПЗ, КБ = 17 + ваш уровень, модификатор атаки +14, бонус урона +5 и для проверок навыка Атлетика +14;

Усиленное (4-й): Ваша боевая форма Крупная, и ваши атаки имеют 10-футовую досягаемость. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вы, вместо указанных выше параметров, получаете 15 временных ПЗ, КБ = 18 + ваш уровень, модификатор атаки +16, бонус урона +9 и для проверок навыка Атлетика +16;

Усиленное (5-й): Ваша боевая форма Огромная, и ваши атаки имеют 15-футовую досягаемость. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вы, вместо указанных выше параметров, получаете 20 временных ПЗ, КБ = 18 + ваш уровень, модификатор атаки +18, бонус урона +7 и удвоенное количество костей урона, а также бонус для проверок навыка Атлетика +20.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ WATER WALK

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 10 минут

Цель может ходить по поверхности воды и других жидкостей, не проваливаясь. Она может уйти под воду, если захочет, но в этом случае она должна иметь возможность Плыть (Swim). Это заклинание не дает возможности дышать под водой.

Усиленное (4-й): Дистанция заклинания увеличивается до 30 футов, длительность увеличивается до 1 часа, и вы можете выбрать целью до 10 существ.

ЩИТ ДЛЯ ДРУГОГО SHIELD OTHER

ЗАКЛИНАНИЕ 2

НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 10 минут

Вы создаете временную связь между жизненной сущностью цели и своей собственной. Цель получает половину урона от всех эффектов, снижающих Пункты Здоровья, а вы берете на себя оставшуюся часть урона. Когда вы получаете урон через эту связь, вы не применяете никаких Сопротивлений, Уязвимостей или других способностей, которые у вас есть, к этому урону; вы просто принимаете эту сумму урона. Заклинание заканчивается, если цель находится на расстоянии более 30 футов от вас. Если либо вы, либо цель теряют ПЗ до 0, любой урон от этого заклинания будет применен, а затем заклинание закончится.

3 КРУГ

ВОНЮЧЕЕ ОБЛАКО STINKING CLOUD

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ВОПЛОЩЕНИЕ ЯД

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Область: 20-футовый всплеск;

Спасбросок: Стойкости; Длительность: 1 минута

Вы создаете облако гнилостного тумана в области действия заклинания. Облако функционирует как *непроглядный туман* (*obscuring mist*) (стр. 355), за исключением того, что оно вызывает тошноту у существ, которые заканчивают свой ход внутри облака. (Состояние «плохо видим» (*concealed*) не является ядовитым эффектом.)

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает состояние «тошнота» (*sickened*) 1;

Провал: Существо получает состояния «тошнота» (*sickened*) 1 и «замедлен» (*slowed*) 1, пока находится в облаке;

Критический провал: Существо получает состояния «тошнота» (*sickened*) 2 и «замедлен» (*slowed*) 1, пока не покинет облако.

ГЕРОИЗМ HEROISM

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 существо;

Длительность: 10 минут

Вы вызываете к внутреннему героизму цели, предоставляя ей статусный бонус +1 к броскам атаки, проверкам Восприятия, спасброскам и проверкам Навыков.

Усиленное (6-й): Статусный бонус увеличивается до +2;

Усиленное (9-й): Статусный бонус увеличивается до +3.

ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ УЗОР HYPNOTIC PATTERN

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический;

Дистанция: 120 футов; Область: 10-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы создаете узор из переливающихся цветов, который парит в воздухе в геометрическом облаке. Существа, находясь внутри узора, приобретают состояние «растерян» (*dazzled*). Кроме того, существо должно выполнить спасбросок Воли, если оно оказывается внутри узора, когда вы его сотворите, когда оно входит в область узора, когда оно заканчивает свой ход в узоре, или если оно использует Поиск (*Seek*) или Взаимодействие (*Interact*) на узор. Существо, завороженное (*fascinated*) узором, не пытается совершать новых спасбросков.

Успех: Цель остается незатронутой;

Провал: Цель заворожена (*fascinated*) узором;

Критический провал: Цель заворожена (*fascinated*) узором. Пока она остается завороженной (*fascinated*), она не может использовать реакции.

ЗАМЕДЛЕНИЕ SLOW

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо;

Спасбросок: Стойкости; Длительность: 1 минута

Вы растягиваете поток времени вокруг цели, замедляя ее действия.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель замедлена (*slowed*) 1 на 1 раунд;

Провал: Цель замедлена (*slowed*) 1 на 1 минуту;

Критический провал: Цель замедлена (*slowed*) 2 на 1 минуту.

Усиленное (6-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ.

ЗЕМНАЯ ПРИВЯЗЬ EARTHBIND

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Цели: 1 летающее существо;

Спасбросок: Стойкости; Длительность: варьируется

Используя планетарное притяжение, вы препятствуете полету цели, с эффектами, основанными на результате ее спасброска Стойкости. Если существо благополучно достигает твердой поверхности, оно не получает урона от падения.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель падает безопасно до 120 футов;

Провал: Цель падает безопасно до 120 футов. Если она ударяется о землю, то не может Летать (Fly), парить с помощью заклинания *левитация* (levitate) или иным образом отрываться от поверхности в течение 1 раунда;

Критический провал: Цель падает безопасно до 120 футов. Если она ударяется о землю, то не может Летать (Fly), парить с помощью заклинания *левитация* (levitate) или иным образом отрываться от поверхности в течение 1 минуты.

КРИЗИС ВЕРЫ CRISIS OF FAITH

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли

Вы наносите удар, направленный на веру цели, пронизывая существо сомнениями и душевным смятением, которые наносят 6d6 ментального урона или 6d8 ментального урона, если цель может творить сакральные заклинания. Последствия определяются результатом ее спасброска Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает половину урона;

Провал: Цель получает полный урон; если цель может творить сакральные заклинания, она ошеломлена (stupefied) 1 на 1 раунд;

Критический провал: Цель получает двойной урон, ошеломлена (stupefied) 1 на 1 раунд и не может творить сакральные заклинания в течение 1 раунда.

Для многих божеств, наложение этого заклинания на вашего единоверца, без существенной причины, является анафемой.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6 (или на 2d8, если цель - заклинатель сакральной традиции).

КРУГ ЗАЩИТЫ CIRCLE OF PROTECTION

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡➡ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Область:** 10-футовая эманация, сосредоточенная вокруг существа которого коснулись

Длительность: 1 минута

Вы защищаете существо и тех, кто рядом, от воздействий определенного мировоззрения. Выберите атрибут: «хаос», «зло», «добро» или «принципиальность»; это заклинание приобретает противоположный атрибут. Существа в этой области получают статусный бонус +1 к КБ против атак существ, выбранного мировоззрения и к спасброскам против эффектов, исходящих от таких существ. Этот бонус увеличивается до +3 против, исходящих от таких существ, эффектов, которые непосредственно контролируют цель и атак, совершенных, вызванными (summoned) существами, выбранного мировоззрения. Вызванные (summoned) существа, выбранного мировоззрения, не могут свободно войти в эту область, не добившись успеха при выполнении спасброска Воли; повторные попытки используют первый результат спасброска.

Усиленное (4-й): Длительность увеличивается до 1 часа.

ЛЕВИТАЦИЯ LEVITATE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 обособленный объект или добровольное существо;

Длительность: 5 минут

Вы бросаете вызов гравитации и заставляете цель парить (levitate) в 5 футах от твердой поверхности.

На время действия заклинания вы можете переместить цель вверх или вниз на 10 футов одним действием, которое имеет атрибут «концентрация». Существо, парящее в воздухе, благодаря заклинанию *левитация* (levitate), получает ситуативный штраф -2 для бросков атаки. Парящее существо может потратить действие Взаимодействие (Interact), чтобы стабилизировать свое положение и свести на нет этот штраф на оставшуюся часть своего хода. Если цель находится по соседству с неподвижным объектом или с устойчивой поверхностью местности, она может перемещаться по ним, взбираясь (если поверхность вертикальная, как стена) или ползком (если поверхность горизонтальная, как потолок). Ведущий определяет, по каким поверхностям можно взбираться или ползти.

ЛЕДЕНЯЩАЯ ТЬМА CHILLING DARKNESS

ЗАКЛИНАНИЕ 3

АТАКА ХОЛОДА ТЬМА ЭВОКАЦИЯ ЗЛО

Традиция: сакральная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо

Вы стреляете леденящим лучом тьмы, пропитанным нечестивой энергией. Проведите дистанционную атаку заклинанием против цели. Вы наносите 5d6 урона от холода, плюс 5d6 злого урона, если цель - небожитель (celestial).

Если луч проходит через область магического света или нацелен на существо, пораженное магическим светом, *леденящая тьма* (chilling darkness) пытается противодействовать (counteract) свету. Если вам необходимо определить, проходит ли луч через область света, проведите линию между собой и целью заклинания.

Критический успех: Цель получает двойной урон;

Успех: Цель получает полный урон.

Усиленное (+1): Урон от холода увеличивается на 2d6, и злой урон против небожителей увеличивается на 2d6.

МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ LOCATE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Цели:** 1 конкретный объект или тип объекта;

Длительность: поддерживаемая

Вы узнаете направление к цели (если вы выбрали конкретный объект, например «меч моей матери») или ближайшую цель (если вы выбрали тип объекта, например «мечи»). Если целью является конкретный объект, вы должны были осязать его непосредственно своими собственными органами чувств ранее. Если это тип объекта, вам все равно необходимо иметь точный мысленный образ типа объекта. Если между вами и целью есть свинец или проточная вода, это заклинание не может найти объект. Это означает, что вы можете найти объект подходящего типа, расположенный дальше, если ближайший находится за свинцом или проточной водой.

Усиленное (5-й): Вы можете выбрать целью конкретное существо или Наследие вместо объекта, но вы должны были встречаться или видеть вблизи это конкретное существо или представителя Наследия ранее.

НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА NEUTRALIZE POISON

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Вы насыщаете цель целительной магией в попытке вылечить один поражающий ее яд. Совершите попытку противодействия (counteract) яду.

НЕОБНАРУЖИМОСТЬ NONDETECTION

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо или объект;

Длительность: 8 часов

Вы устанавливаете защитные барьеры, затрудняющие обнаружение цели с помощью магии. *Необнаружимость (nondetection)* пробует противодействовать (counteract) всем действиям прорицания с атрибутами «обнаружение» (detection), «разоблачение» (revelation) и «тайновидение» (scrying), совершаемым против цели или снаряжения цели в течение всего срока действия, считая заговоры заклинаниями 1-го круга, для определения результата противодействия. Успешное противодействие прорицанию, нацеленному на область или несколько целей, нейтрализует эффекты только для цели заклинания *необнаружимость (nondetection)*.

ОБЖИГАЮЩИЙ СВЕТ SEARING LIGHT

ЗАКЛИНАНИЕ 3

АТАКА ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ ДОБРО СВЕТ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо

Вы стреляете пылающим лучом света, пронизанным святой энергией. Совершите бросок дистанционной атаки заклинанием. Луч наносит 5d6 урона от огня. Если цель - исчадие или нежить, вы наносите 5d6 дополнительного доброго урона.

Критический успех: Цель получает двойной урон от огня, а также двойной добрый урон, если это исчадие или нежить;

Успех: Цель получает полный урон, если свет проходит через область магической тьмы или целью является существо, пораженное магической тьмой, *обжигающий свет (searing light)* пытается противодействовать (counteract) тьме. Если вам нужно определить, проходит ли свет через область тьмы, проведите линию между собой и целью заклинания.

Усиленное (+1): Урон от огня увеличивается на 2d6, и добрый урон против исчадий и нежити увеличивается на 2d6.

ОБЛАСТЬ ИСТИНЫ ZONE OF TRUTH

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 10 минут

Вы обозначаете область, в которой существа вынуждены говорить только правду. Существам, находящимся внутри или входящим в эту область, трудно лгать. Каждое потенциально затронутое существо должно выполнить спасбросок Воли, когда творится заклинание или когда существо впервые входит в эту область. Оно использует результаты этого начального спасброска, если оно покидает и возвращается в область. Находящиеся под воздействием существа знают об этом; поэтому они могут избегать ответов на вопросы, на которые они обычно отвечают ложью, или они могут давать уклончивые ответы, пока они остаются в рамках правды.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает статусный штраф -2 к проверкам Обмана;

Провал: Цель не может говорить никакой обдуманной и преднамеренной лжи, и она получает статусный штраф -2 для проверок Обмана;

Критический провал: Цель не может говорить никакой обдуманной и преднамеренной лжи и получает статусный штраф -4 для проверок Обмана.

ОГНЕННЫЙ ШАР FIREBALL

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Ревущий взрыв огня появляется в указанном вами месте, нанося 6d6 урона от огня.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ОРИЕНТИР СТРАННИКА WANDERER'S GUIDE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Вы вызываете к запредельному, чтобы направить свой путь. Когда вы Творите это Заклинание (Cast this Spell), выберите пункт назначения; вы получаете озарение, касающееся маршрута к этому пункту назначения, что позволяет вам и союзникам, путешествующим по суше с вами, уменьшить штраф за передвижение по пересеченной местности вдвое на время, пока вы не отклоняетесь от полученного маршрута. Это не оказывает никакого влияния на передвижение во время столкновений. Если вы используете эту способность снова до окончания срока действия, этот эффект заканчивается и заменяется новым маршрутом.

ОСВЯЩЕННАЯ ЗЕМЛЯ SANCTIFIED GROUND

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ОГРАЖДЕНИЕ ОСВЯЩЕНИЕ

Традиция: сакральная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный; **Стоимость:** 1 флакон *святой воды*;

Область: 30-футовый всплеск, сосредоточенный на вас;

Длительность: 24 часов

Вы освящаете эту область, окропляя ее *святой водой* и защищая ее от ваших врагов. Выбирайте тип существ: аберрации, небожители, драконы, исчадия, наблюдатели или нежить. Все существа в этой области получают статусный бонус +1 к КБ, броскам атаки, броскам урона и спасброскам против существ, выбранного типа.

ОХРАННЫЙ ЗНАК GLYPH OF WARDING

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 контейнер или область размером 10 на 10 футов;

Длительность: не ограничена

Вы создаете ловушку, связывая вредоносное заклинание с символом. Творя это Заклинание (Casting this Spell), вы также творите заклинание более низкого круга, вкладывая его в знак. Сохраненное заклинание должно требовать не более 3 действий для сотворения, иметь вредоносный эффект и способность выбирать своей целью одно существо или область. Вы можете установить пароль, триггер или и то, и другое для знака. Любое существо, которое движется вблизи, открывает или касается целевого контейнера или входит в целевую область, не говоря пароля или которая соответствует триггеру, активирует знак, высвобождая заключенное внутри вредоносное заклинание.

Как только заклинание заключается в знаке, знак получает все атрибуты этого заклинания. Если вложенное заклинание может выбрать целью одно или несколько существ, оно срабатывает на существо, активировавшее знак. Если у него есть область, то эта область сосредоточена на существе, активировавшем знак. Заклинание *охранный знак (glyph of warding)* заканчивается, когда срабатывает знак. Знак считается магической ловушкой, использующей вашу СЛ Заклинаний, как для проверки Восприятия, чтобы заметить ее, так и для проверки Воровства, чтобы отключить ее; обе проверки требуют, чтобы существо, пытающееся сделать эти действия, было им Обучено, чтобы добиться успеха.

Вы можете Отменить (Dismiss) *охранный знак (glyph of warding)*. Максимальное количество *охранных знаков (glyph of warding)*, которые вы можете держать активными одновременно, равно вашему модификатору заклинательной Характеристики.

ОЩУЩЕНИЯ ЖИВОТНОГО ANIMAL VISION

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРОРИЦАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиции: первобытная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 животное;

Длительность: 1 час

Вы подключаетесь к органам чувств цели, что позволяет вам видеть, слышать и иным образом ощущать все, что она чувствует в течение всего времени действия заклинания. Если цель хочет воспрепятствовать вам сделать это, она может выполнить спасбросок Воли, отвергая заклинание при успехе, но большинство животных не утруждают себя этим. Подключаясь к ощущениям цели, вы не можете использовать ощущения своего собственного тела, но вы можете переключаться с ощущений вашего тела на ощущения цели, используя одно действие, которое имеет атрибут «концентрация».

ПАРАЛИЧ PARALYZE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы блокируете ментальные импульсы цели, отвечающие за ее моторику, препятствуя ей управлять своим телом, парализуя на месте. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель «в шоке» (stunned) 1;

Провал: Цель парализована (paralyzed) на 1 раунд;

Критический провал: Цель парализована (paralyzed) на 4 раунда. В конце каждого из своих ходов она может выполнить спасбросок Воли, чтобы уменьшить оставшуюся продолжительность на 1 раунд, или прекратить действие заклинания полностью при критическом успехе.

Усиленное (7-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ.

ПЛАВНИКИ FEET TO FINS

ЗАКЛИНАНИЕ 3

МЕТАМОРФОЗА ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 10 минут

Ноги цели превращаются в плавники, улучшая подвижность в воде, но уменьшая ее на суше. Цель получает Скорость Плавания, равную ее нормальной Скорости на суше, но ее Скорость на суше становится 5 футов.

Усиленное (6-й): Заклинание длится до ваших следующих ежедневных приготовлений.

ПРИЗРАЧНОЕ ОРУЖИЕ GHOSTLY WEAPON

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 немагическое оружие, обособленное или которым владеете вы или ваш добровольный союзник;

Длительность: 5 минут

Целевое оружие становится полупрозрачным и призрачным, и оно может воздействовать на материальных и бестелесных существ и объекты. Оно может быть использовано телесным или бестелесным существом и получает эффекты руны свойств *призрачного касания* (ghost touch).

ПРИКОСНОВЕНИЕ ВАМПИРА VAMPIRIC TOUCH

ЗАКЛИНАНИЕ 3

СМЕРТЬ НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 живое существо;

Спасбросок: базовый Стойкости

Ваше прикосновение высасывает жизненную силу из цели, усиливая вас. Вы наносите цели 6d6 негативного урона. Вы получаете временные Пункты Здоровья, равные половине негативного урона, который получает цель (после применения Сопротивлений и тому подобного). Вы теряете все оставшиеся временные ПЗ через 1 минуту.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

СВЕРХРАЗУМ HYPERCOGNITION

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРОРИЦАНИЕ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦ вербальный

Вы быстро упорядочиваете и сопоставляете информацию, относящуюся к вашей текущей ситуации. Вы можете мгновенно использовать до 6 действий «Вспомнить Информацию» (Recall Knowledge) как часть действия Сотворения этого Заклинания (Casting this Spell). Для этих действий вы не можете использовать какие-либо особые способности, реакции или свободные действия, которые срабатывают, во время вашего действия «Вспомнить Информацию» (Recall Knowledge).

СВЯЗЫВАНИЕ НЕЖИТИ BIND UNDEAD

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 неразумное существо нежити с уровнем не выше круга заклинания *связывание нежити* (*bind undead's*);

Длительность: 1 день

С помощью слова силы некромантии, вы захватываете контроль над целью. Она приобретает атрибут «миньон». Если вы или союзник используете какие-либо враждебные действия против цели, заклинание заканчивается.

СЕКРЕТНАЯ СТРАНИЦА SECRET PAGE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 страница размером до 3 квадратных футов;

Длительность: не ограничена

Вы меняете текст цели на совершенно другое содержание. Если текст является книгой заклинаний или свитком, вы можете изменить его на текст заклинания, которое вы знаете того же круга, что и ваше заклинание *секретная страница* (*secret page*) или ниже. Заменяющее заклинание не может быть применено или использовано для подготовки заклинания. Вы также можете преобразовать текст в какой-либо другой текст, который вы написали или к которому у вас есть доступ. Вы можете указать пароль, позволяющий существу, прикасающемуся к странице, возвращать текст в исходное состояние и обратно. Вы должны выбрать текст замены и пароль, если таковые имеются, когда Творите Заклинание (*Cast the Spell*).

СЛЕПОТА BLINDNESS

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Вы ослепляете цель. Эффект зависит от результата спасброска Стойкости цели. Затем цель становится временно невосприимчивой в течение 1 минуты.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель ослеплена (*blinded*) до начала ее следующего хода;

Провал: Цель ослеплена (*blinded*) на 1 минуту;

Критический провал: Цель ослеплена (*blinded*) навсегда.

СЛИЯНИЕ С КАМНЕМ MELD INTO STONE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ТРАНСМУТАЦИЯ ЗЕМЛЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы сливаетесь с соседним каменным блоком, достаточного объема, чтобы вместить вас и ваши носимые и удерживаемые вещи. Вы должны коснуться камня, когда Творите Заклинание (*Cast the Spell*). Вы можете слышать, но не видеть, что происходит за пределами камня, и вы можете творить заклинания, находясь в камне, пока они не требуют линии эффекта за пределами камня. Нанесенный значительный физический урон камню, в котором вы находитесь, выталкивает вас из него и наносит вам 10d6 урона. *Проход сквозь стену* (*passwall*) изгоняет вас из камня, не нанося урона, и прекращает действие заклинания *слияние с камнем* (*meld into stone*). Вы можете Отменить (*Dismiss*) это заклинание.

СООБЩЕНИЕ ВО СНЕ DREAM MESSAGE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: 10 минут, соматический, вербальный;

Дистанция: в рамках одной планеты; **Цели:** 1 существо, которое вы знаете по имени и встречали лично;

Длительность: 1 день

Вы посылаете сообщение вашей цели через сновидение. Сообщение одностороннее, до 1 минуты речи (примерно 150 слов). Если цель спит, она получает сообщение мгновенно. Если нет, она получает его в следующий раз, когда будет отходить ко сну. Как только цель получает сообщение, заклинание заканчивается, и вы знаете, что сообщение было доставлено.

Усиленное (4-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ, которых вы знаете по имени и встречали лично. Вы должны послать одно и то же сообщение для всех; заклинание заканчивается для каждого существа индивидуально.

СТЕНА ВЕТРА WALL OF WIND

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ВОЗДУХ ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов;

Длительность: 1 минута

Вы создаете барьер из порывистых ветров, который препятствует всему, что движется через него. Стена вихрей имеет толщину 5 футов, длину 60 футов и высоту 30 футов. Стена стоит вертикально, но вы можете придать определенную форму ее протяженности. Хотя *стена ветра (wall of wind)* искажает воздух, она не мешает обзору. Стена имеет следующие эффекты:

- Боеприпасы от физических дистанционных атак - такие как стрелы, болты, снаряды пращи и другие объекты подобного размера - не могут пройти сквозь стену. Атаки дистанционным оружием большего размера, таким как метательные колья, принимают ситуативный штраф -2 к их броскам атаки, если их траектория полета проходит через стену. Массивное дистанционное оружие и эффекты заклинаний, которые не создают физических объектов, проходят через стену без штрафа;

- Стена представляет собой пересеченную местность для существ, пытающихся передвигаться через нее по суше. Газы, в том числе и существа в газообразной форме, не могут пройти сквозь стену;

- Существо, пытающееся пролететь сквозь стену, используя действие перемещения, должно выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Существо может двигаться через стену нормально в этот ход;

Успех: Летящее существо может двигаться через стену в этот ход, но стена для него является пересеченной местностью;

Провал: Стена останавливает передвижение летящего существа, и любой оставшийся путь от его текущего действия перемещения пропадает впустую;

Критический провал: Как в случае провала, и существо отталкивается обратно на 10 футов от стены.

СТЕНА ШИПОВ WALL OF THORNS

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ВОПЛОЩЕНИЕ РАСТЕНИЕ

Традиция: первобытная;

Сотворение: ➡➡ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов;

Длительность: 1 минута

В течение минуты из земли вырастает толстая стена колючих кустов. Вы создаете 5-футовую стену из колючих кустов терновника по прямой линии протяженностью до 60 футов и высотой до 10 футов. Вы должны создать стену в непрерывном открытом пространстве, чтобы ее края не проходили через каких-либо существ или объекты, иначе заклинание будет потрачено впустую. Стена стоит вертикально. При желании стена может быть короче по длине или ниже по высоте. Все, что находится по обе стороны стены, имеет укрытие от существ с противоположной стороны, а пространство стены представляет собой пересеченную местность. За каждое действие движения, которое существо использует, чтобы войти хотя бы в одно из пространств стены, это существо получает 3d4 колющего урона.

Каждая секция стены размером 5 на 5 футов имеет КБ 10, Твердость 10 и 20 ПЗ. Она невосприимчива к критическим ударам и точному урону. Разрушенную секцию можно свободно перемещать.

Усиленное (+1): ПЗ каждой секции стены увеличиваются на 5, а колющий урон увеличивается на 1d4.

СФЕРА НЕВИДИМОСТИ INVISIBILITY SPHERE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➡➡ материальный, соматический;

Область: 10-футовая эманация; **Цели:** вы и любое количество существ в области действия;

Длительность: 10 минут

Вы и все целевые существа невидимы, но не друг для друга, пока вы остаетесь в зоне действия заклинания. Если существо, ставшее невидимым (invisible) благодаря этому заклинанию, покидает область его действия, оно становится видимым и остается таковым, даже если оно возвращается в область действия заклинания. Если какое-либо существо, ставшее невидимым (invisible) благодаря этому заклинанию, использует враждебное действие, заклинание заканчивается после завершения враждебного действия.

Во время режима исследования, существам легко двигаться вместе медленно и оставаться невидимыми (invisible). Однако в бою это невозможно. Как только начинается столкновение, существа остаются невидимыми (invisible) максимум до конца первого раунда, после чего заклинание заканчивается.

Усиленное (5-й): Длительность увеличивается до 1 часа.

УВЛЕЧЕНИЕ ENTHRALL

ЗАКЛИНАНИЕ 3

СЛУХ ОЧАРОВАНИЕ ЭМОЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** все существа в пределах дистанции;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая

Ваши слова завораживают ваши цели. Вы говорите или поете без перерыва на протяжении всего сотворения и длительности действия заклинания. Ваша речь или песня может безраздельно захватить внимание целей, которые понимают ее; каждая цель должна выполнить спасбросок Воли. Ведущий может предоставить ситуативный бонус (максимум +4). Если цель обладает религиозными убеждениями, происхождением или политическими взглядами, противоположными вашим, она вряд ли согласится с тем, что вы говорите.

Каждое существо, попадающее в зону действия эффекта, должно выполнить спасбросок, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell). Если вы говорите, *увлечение (enthrall)* получает атрибут «язык» (linguistic).

Критический успех: Цель не затронута и осознает, что вы пытались зачаровать ее;

Успех: Цель не увлечена вашими словами, но не замечает, что вы пытаетесь использовать магию (она может заметить, что другие увлечены);

Провал: Цель заворожена (fascinated) вами. Она может выполнить другой спасбросок Воли, если станет свидетелем действий или речи, с которыми не согласна. Если цели это удастся, она больше не заворожена (fascinated) и временно невосприимчива на 1 час. Если цель подвергается враждебному действию, или если другое существо преуспевает в проверке Дипломатии или Запугивания против нее, состояние «заворожен» (fascinated) немедленно прекращается;

Критический провал: Как при провале, но цель не может выполнять спасбросок, чтобы прервать состояние «заворожен» (fascinated), если она не согласна с вами.

УДАЛИТЬ БОЛЕЗНЬ REMOVE DISEASE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Исцеляющая магия изгоняет болезни из тела существа. Вы пытаетесь противодействовать (counteract) одной болезни, поражающей цель.

УДАР МОЛНИИ LIGHTNING BOLT

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ЭВОКАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 120-футовая линия;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Молния срывается с вашей руки, нанося 4d12 урона от электричества.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d12.

УМЕНЬШИТЬ ПРЕДМЕТ SHRINK ITEM

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая;

Сотворение: 10 минут соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 немагический объект объемом до 20 кубических футов и весом до 80 Нагрузки;

Длительность: 1 день

Вы уменьшаете цель примерно до размера монеты. Это уменьшает его вес до незначительной Нагрузки. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание, и заклинание закончится, если вы бросите объект на твердую поверхность. Объект не может быть использован для атаки или нанесения повреждений в процессе его возвращения к нормальному размеру. Если после окончания заклинания объект не сможет вернуться к нормальному размеру, то действие заклинания будет продолжаться до тех пор, пока объект не окажется в месте, достаточно большом для его нормального размера.

УСКОРЕНИЕ HASTE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 минута

Магия позволяет цели действовать быстрее. Она получает состояние «ускорен» (quickened) и может использовать дополнительное действие каждый раунд, но только для действий Удар (Strike) и Бер (Stride).

Усиленное (7-й): Вы можете выбрать целью до 6 существ.

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ MIND READING

ЗАКЛИНАНИЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** раунд или поддерживаемая до 1 минуты

Беглым ментальным воздействием вы пытаетесь прочитать мысли цели. Она должна выполнить спасбросок Воли. Затем цель становится временно невосприимчивой к вашему чтению мыслей (mind reading) в течение 1 часа.

Критический успех: Цель улавливает смутные поверхностные мысли, исходящие от вас, когда вы Творите Заклинание (Cast the Spell);

Успех: Вы узнаете, является ли модификатор Интеллекта цели выше, равным или ниже вашего;

Провал: Вы улавливаете смутные поверхностные мысли цели, когда вы Творите Заклинание (Cast the Spell), и вы узнаете, является ли ее модификатор Интеллекта выше, равным или ниже вашего;

Критический провал: Как при провале, и на протяжении всего заклинания вы можете Поддерживать Заклинание (Sustain the Spell), чтобы снова прочесть поверхностные мысли цели. Цель не совершает никаких дополнительных спасбросков.

ФОРМА НАСЕКОМОГО INSECT FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы представляете себе простого жука и превращаетесь в Среднюю боевую форму животного. Когда вы творите это заклинание, выберите муравья, жука, сороконожку, богомола, скорпиона или паука. Вы можете выбрать конкретный тип животного (например, божью коровку или скарабея для жука), но это не влияет на Размер формы или параметры. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «животное» (animal). Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 18 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 10 временных ПЗ;
- Сумеречное зрение;
- Одна или несколько атак, специфичных для выбранной вами боевой формы, являющиеся единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки +13, а бонус к урону +2. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если ваш модификатор безоружной атаки выше, вы можете использовать его вместо этого;
- Модификатор проверок Атлетики +13, если только ваш собственный не выше.

Вы также получаете определенные способности в зависимости от выбранной вами формы:

- **Муравей:** Скорость 30 футов, Скорость Лазания 30 футов; **Ближний бой:** ➡ жвала, **Урон:** 2d6 дробящий;
- **Жук:** Скорость 25 футов; **Ближний бой:** ➡ жвала, **Урон:** 2d10 дробящий;
- **Сороконожка:** Скорость 25 футов, Скорость Лазания 25 футов; ночное зрение; **Ближний бой:** ➡ жвала, **Урон:** 1d8 колющий плюс 1d4 продолжительного урона от яда;
- **Богомол:** Скорость 40 футов; неточное чувство (нюх) 30 футов; **Ближний бой:** ➡ хватательная нога, **Урон:** 2d8 дробящий;
- **Скорпион:** Скорость 40 футов; ночное зрение, неточное чувство (вибрационное) 60 футов; **Ближний бой:** ➡ жало, **Урон:** 1d8 колющий плюс 1d4 продолжительный урон от яда; **Ближний бой:** ➡ клешни (проворное), **Урон:** 1d6 дробящий;
- **Паук:** Скорость 25 футов, Скорость Лазания 25 футов, ночное зрение; **Ближний бой:** ➡ клыки, **Урон:** 1d6 колющий плюс 1d4 продолжительного урона от яда; **Дистанционный:** ➡ паутина (шаг дистанции 20 футов), **Урон:** опутывает (entangles) цель на 1 раунд.

Усиленное (4-й): Ваша боевая форма Крупного размера, и ваши атаки обладают 10-футовой досягаемостью. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: 15 временных ПЗ, модификатор атаки +16, бонус урона +6 и бонус для проверок Атлетики +16;

Усиленное (5-й): Ваша боевая форма Огромного размера, и ваши атаки обладают 15-футовой досягаемостью. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: 20 временных ПЗ, модификатор атаки +18, бонус урона +2 и двойное количество костей урона (включая продолжительный урон), а также бонус для проверок навыка Атлетика +20.

ЯСНОСЛЫШАНИЕ CLAIRAUDIENCE

ЗАКЛИНАНИЕ 3

ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов;

Длительность: 10 минут

Вы создаете невидимое плавающее ухо в месте, находящемся в пределах дистанции (даже если оно находится вне вашей прямой видимости или линии действия). Оно не может двигаться, но вы можете слышать через ухо, как если бы использовали свои обычные органы слуха.

4 КРУГ

БОЙКАЯ РЕЧЬ GLIBNESS

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Ложь из ваших уст течет словно мед. Вы получаете статусный бонус +4 к проверкам Обмана для действия «Лгать» (Lie), и против проверок Восприятия для определения истинности ваших слов, и вы добавляете свой уровень, даже если вы Не Обучены. Если неправдоподобность вашей лжи вызывает ситуативный штраф или увеличение СЛ, уменьшите этот штраф или увеличение СЛ вдвое.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ DIVINE WRATH

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭВОКАЦИЯ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Спасбросок: Стойкости

Вы можете направить гнев вашего божества против врагов противоположного мировоззрения. Выберите мировоззрение, которым обладает ваше божество (хаотичное, злое, доброе или принципиальное). Вы не можете творить это заклинание, если вы не почитаете божеств или ваше божество истинно нейтрально. Это заклинание приобретает атрибут выбранного вами мировоззрения. Вы наносите 4d10 урона выбранного вами мировоззрения; каждое существо в области эффекта должно выполнить спасбросок Стойкости. Существа, соответствующие выбранному вами мировоззрению, остаются незатронутыми. Те, существа у которых мировоззрение не совпадает с выбранным вами, но и не противоположно ему, корректируют результат своего спасброска на одну ступень в лучшую сторону.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и состояние «тошнота» (sickened) 1;

Критический провал: Существо получает полный урон и состояние «тошнота» (sickened) 2; пока действует это состояние, оно также замедлено (slowed) 1.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d10.

ВНУШЕНИЕ SUGGESTION

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ОЧАРОВАНИЕ **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **ЯЗЫК** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Перед вашими вкрадчивыми речами трудно устоять. Вы предлагаете цели курс действий, который должен быть сформулирован таким образом, чтобы казаться для цели логичным образом действий и не может быть вредоносным для нее или явно противоречащим личным интересам цели. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель не затронута и осознает, что вы пытались манипулировать ею;

Успех: Цель не затронута и думает, что вы разговаривали с ней нормально, а не творили заклинание;

Провал: Цель немедленно следует вашим указаниям. Заклинание длится 1 минуту или до тех пор, пока цель не завершит конечное внушенное действие, или пока внушение не станет губительным для нее или не будет иметь других очевидных негативных последствий для цели;

Критический провал: Как при провале, но базовая длительность составляет 1 час.

Усиленное (8-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ.

ВОДНЫЙ ПОТОК HYDRAULIC TORRENT

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭВОКАЦИЯ **ВОДА**

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 60-футовая линия;

Спасбросок: Стойкости

Бурлящий поток воды несет по прямой линии, обрушиваясь на находящихся на его пути, и, возможно, отталкивая их прочь от вас. Поток наносит 8d6 дробящего урона.

Каждое существо в области эффекта должно выполнить базовый спасбросок Стойкости.

Существа, провалившие спасбросок, помимо урона отбрасывает назад на 5 футов (10 футов при критическом провале).

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ВОЗДУШНАЯ ФОРМА AERIAL FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРЕВРАЩЕНИЕ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы используете свое мастерство владения первобытными силами, чтобы преобразовать свое тело в боевую форму Среднего летающего животного. Когда вы творите это заклинание, выберите летучую мышь, птицу, птерозавра или осу. Вы можете выбрать конкретный тип животного (например, сова или орел для птицы), но это не влияет на Размер формы или ее параметры. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «животное» (animal). Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 18 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 5 временных ПЗ;
- Сумеречное зрение;
- Одна или несколько безоружных атак ближнего боя, специфичных для выбранной вами боевой формы, которые являются единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки +16, а бонус к урону +5. Эти атаки основаны на Ловкости (например, это играет роль при учете состояния неуклюжий (clumsy)). Если ваш модификатор атаки для основанных на Ловкости безоружных атак выше, вы можете использовать его вместо этого;
- Модификатор для проверок Атлетики +16, если только ваш собственный модификатор не выше.

Вы также получаете определенные способности в зависимости от выбранной вами формы:

- **Летучая Мышь:** Скорость 20 футов, Скорость Полета 30 футов; точное чувство (эхолокация) 40 футов; **Ближний бой:** ♦ клыки, **Урон:** 2d8 колющий; **Ближний бой:** ♦ крыло (проворное), **Урон:** 2d6 дробящий;
- **Птица:** Скорость 10 футов, Скорость Полета 50 футов; **Ближний бой:** ♦ клюв, **Урон:** 2d8 колющий; **Ближний бой:** ♦ коготь (проворное), **Урон:** 1d10 режущий;
- **Птерозавр:** Скорость 10 футов, Скорость Полета 40 футов; неточное чувство (нюх) 30 футов; **Ближний бой:** ♦ клюв, **Урон:** 3d6 колющий;
- **Оса:** Скорость 20 футов, Скорость Полета 40 футов; **Ближний бой:** ♦ жало, **Урон:** 1d8 колющий плюс 1d6 продолжительного урона от яда.

Усиленное (5-й): Ваша боевая форма Крупного размера, и ваша Скорость Полета получает статусный бонус +10-футов. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: 10 временных ПЗ, модификатор атаки +18, бонус урона +8 и бонус для проверок Атлетики +20;

Усиленное (6-й): Ваша боевая форма Огромного размера, ваша Скорость Полета получает статусный бонус +15-футов и ваши атаки обладают 10-футовой досягаемостью. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: КБ = 21 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +21, бонус урона +4 и двойное количество костей урона (включая продолжительный урон), а также бонус для проверок навыка Атлетика +23.

ВУАЛЬ VEIL

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** до 10 существ;

Длительность: 1 час

Вы маскируете цели под других существ той же формы тела и примерно такого же роста (в пределах 6 дюймов) и веса (в пределах 50 фунтов). Маскировка может скрывать личности целей или позволить им казаться представителями других Наследий, но она недостаточно точна, чтобы выдавать их за конкретных личностей. Заклинание не меняет ни голоса, ни запаха, ни манер поведения. Вы выбираете маскировку для каждой цели; например, вы можете сделать одну цель похожей на дварфа, а другую на эльфа.

Сотворение *вуали (veil)* считается созданием маскировки с помощью активности «Имитировать» (Impersonate). Это позволяет целям игнорировать любые ситуативные штрафы, обычно связанные с маскировкой под непохожих существ, и дает целям статусный бонус +4 к проверкам Обмана, чтобы другие не могли разоблачить их маскировку, и позволяет добавлять их уровень, даже если они Не Обучены. Вы можете Отменить (Dismiss) любую или все эти маскировки.

Усиленное (5-й): Заклинание также маскирует голоса и запахи целей; оно приобретает атрибут «слух».

Усиленное (7-й): Цели могут появляться в виде любого существа того же размера, даже конкретных личностей. Вы должны были ранее видеть индивида, чтобы воспроизвести его внешность. Заклинание также маскирует голоса и запахи целей; оно приобретает атрибут «слух».

ГАЗООБРАЗНАЯ ФОРМА GASEOUS FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 5 минут

Цель переходит в парообразное состояние. В этом состоянии цель аморфна и теряет любые бонусы предмета к КБ.

Она приобретает Сопротивление 8 к физическому урону и Невосприимчивость к точному урону. Она не может творить заклинания, активировать предметы или использовать действия с атрибутами «атака» или «манипуляция». Цель получает Скорость Полета 10 футов и может проскальзывать через крошечные трещины. Цель может Отменить (Dismiss) заклинание.

ГОВОРЯЩИЙ ТРУП TALKING CORPSE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **НЕКРОМАНТИЯ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 труп;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 10 минут

Вы даете целевому трупу подобие жизни, позволяющее ему ответить на три вопроса, поставленные перед ним. Это заклинание вызывает скрытые воспоминания физического тела, а не вызывает дух умершего, поэтому труп должен быть без серьезных повреждений, чтобы заклинание действовало. Чем больше повреждений получил труп, тем менее точны и более запутанны будут его ответы, и у него должны быть горло и рот, чтобы вообще иметь возможность говорить. Если кто-то ранее накладывал это заклинание на труп не позднее недели, заклинание автоматически тратится впустую. Труп может выполнить спасбросок Воли, чтобы не отвечать на вопросы, используя параметры исходного существа в момент его смерти, со следующими эффектами.

Критический успех: Цель может лгать или отказываться отвечать на ваши вопросы, и дух цели преследует вас в течение 24 часов, беспокоя и лишая вас возможности получить какой-либо отдых в течение этого времени;

Успех: Цель может предоставить ложную информацию или отказаться отвечать на ваши вопросы;

Провал: Цель должна отвечать правдиво, но ее ответы могут быть краткими, загадочными и повторяющимися. Она все еще может ввести вас в заблуждение или попытаться тянуть время, чтобы длительность заклинания иссякла, прежде чем вы сможете задать все свои вопросы;

Критический провал: Как при повале, но ответы цели более прямые и менее повторяющиеся, хотя все еще загадочные. Цель принимает статусный штраф -2 к проверкам Обмана для попыток ввести вас в заблуждение.

ЖИВОТВОРНЫЙ СВЕТОЧ VITAL BEACON

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ИСЦЕЛЕНИЕ **НЕКРОМАНТИЯ** **ПОЗИТИВНЫЙ**

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: 1 минута, соматический, вербальный;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Живительная сила исходит от вас, позволяя другим молиться и получать исцеление. Один раз за раунд либо вы, либо союзник можете использовать действие Взаимодействие (Interact) чтобы, вознося молитвы и возлагая на вас руки, восстанавливать Пункты Здоровья. Каждый раз, когда светоч исцеляет кого-то, его сила уменьшается. Он восстанавливает 4d10 ПЗ первому существу, 4d8 ПЗ второму, 4d6 ПЗ третьему и 4d4 ПЗ четвертому, после чего заклинание заканчивается. Вы можете одновременно иметь активным только один *животворный светоч (vital beacon)*.

Усиленное (+1): Светоч восстанавливает одну дополнительную кость ПЗ каждый раз, когда он исцеляет, используя тот же размер кости, выбираемый в зависимости от очередности исцеления.

ЗАМЕШАТЕЛЬСТВО CONFUSION

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭМОЦИЯ **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 минута

Вы одурманиваете свою цель странными импульсами, заставляя ее действовать хаотично (randomly). Эффекты определяются результатом спасброска Воли цели. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель бормочет бессвязно и находится в шоке (stunned) 1;

Провал: Цель в замешательстве (confused) в течение 1 минуты. Цель может попытаться совершить новый спасбросок в конце каждого из своих ходов, чтобы прервать состояние «в замешательстве» (confused);

Критический провал: Цель в замешательстве (confused) в течение 1 минуты, без возможности прервать это состояние с помощью нового спасброска.

Усиленное (8-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ.

ИЗМЕНЕНИЕ ПАМЯТИ MODIFY MEMORY

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ПРОРИЦАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** неограниченна

Вы изменяете память цели, стирая воспоминания, повышая ее четкость, изменяя события или добавляя ложные. Цель может выполнить спасбросок Воли, чтобы противостоять заклинанию.

Критический успех: Цель не затронута и осознает, что вы пытались изменить ее память;

Успех: Цель не затронута, но думает, что ваше заклинание было чем-то безвредным, а не изменяющим память, если только оно не распознало заклинание;

Провал: В течение первых 5 минут действия заклинания вы можете производить Поддержание Заклинания (Sustain the Spell), изменяя память один раз в каждом раунде. Когда вы это делаете, вы представляете себе до 6 секунд памяти для изменения, максимум до 5 непрерывных минут воспоминания.

Любые воспоминания, которые вы изменили, остаются измененными, пока заклинание активно. Если цель выходит за пределы дистанции до истечения 5 минут, вы не можете изменить дальнейшие воспоминания.

Усиленное (6-й): Вы можете сотворить заклинание на добровольную цель, чтобы подавить все воспоминания о конкретной теме, сформулированной в 50 словах или меньше. Эффект постоянен, и он закрывает эти провалы неясной дымкой.

ИЛЛЮЗОРНАЯ МЕСТНОСТЬ HALLUCINATORY TERRAIN

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 50-футовый всплеск;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Вы создаете иллюзию, которая заставляет естественную местность выглядеть, звучать, ощущаться и пахнуть как другой вид местности. Эффект не маскирует никаких структур или существ в этой области. Любое существо, которое касается иллюзии или использует действие Поиск (Seek), чтобы исследовать ее, может попытаться разоблачить вашу иллюзию.

Усиленное (5-й): Ваш образ также может маскировать структуры или создавать иллюзорные структуры (но все равно не маскирует существ).

ИЛЛЮЗОРНЫЙ УБИЙЦА PHANTASMAL KILLER

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭМОЦИЯ СТРАХ СМЕРТЬ ИЛЛЮЗИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 живое существо;

Спасбросок: Воли

Вы создаете призрачный образ самого страшного существа, которое только может вообразить цель. Только цель заклинания может видеть убийцу, хотя вы можете видеть смутные очертания иллюзии, когда она мчится вперед для атаки. Эффект убийцы основан на результате спасброска Воли цели.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает 4d6 ментального урона и состояние «напуган» (frightened) 1;

Провал: Цель получает 8d6 ментального урона и состояние «напуган» (frightened) 2;

Критический провал: Цель так напугана, что может умереть. Она должна выполнить спасбросок Стойкости; если цель потерпит неудачу, она умирает. При успешном спасброске Стойкости цель получает 12d6 ментального урона, бежит (fleeing) до конца своего следующего хода и получает состояние «напуган» (frightened) 4. Этот эффект имеет атрибут «недееспособность».

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6 при провале и на 3d6 при критическом провале.

КАМЕННАЯ КОЖА STONESKIN

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ОГРАЖДЕНИЕ ЗЕМЛЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 20 минут

Кожа цели твердеет, словно камень. Она получает Сопротивление 5 к физическому урону, кроме нанесенного алмазным. Каждый раз, когда цель поражается дробящей, колющей или режущей атакой, длительность действия *каменной кожи (stoneskin)* уменьшается на 1 минуту.

Усиленное (6-й): Сопротивление увеличивается до 10;

Усиленное (8-й): Сопротивление увеличивается до 15;

Усиленное (10-й): Сопротивление увеличивается до 20.

КОШМАР NIGHTMARE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ИЛЛЮЗИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: в пределах планеты; **Цели:** 1 существо, которое вы знаете по имени;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 день

Вы насылаете тревожные кошмары на свою цель. В следующий раз, когда цель засыпает, она должна выполнить спасбросок Воли. Если вы знаете цель только по имени и никогда не встречались с ней, цель получает ситуативный бонус +4 к спасброску Воли.

Критический успех: Цель не затронута и временно невосприимчива в течение 1 недели;

Успех: Цель испытывает кошмары, но не получает никаких негативных последствий, кроме неприятных воспоминаний;

Провал: Цель испытывает кошмары и просыпается утомленной (fatigued);

Критический провал: Цель переживает кошмары, просыпается утомленной (fatigued) и истощенной (drained) 2, пока не закончится состояние «утомлен» (fatigued).

МЕРЦАНИЕ BLINK

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ВОПЛОЩЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы быстро мерцаете между Материальным и Эфирным Планами. Вы получаете Сопротивление 5 ко всему урону (кроме силового). Вы можете Поддерживать Заклинание (Sustain the Spell), чтобы исчезнуть и снова появиться на расстоянии 10 футов в случайном направлении, определяемом Ведущим; передвижение не вызывает реакций. В конце своего хода вы исчезаете и снова появляетесь, как было сказано выше.

Усиленное (+2): Сопротивление увеличивается на 3.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К ЗАКЛИНАНИЮ SPELL IMMUNITY

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 существо;

Длительность: 24 часа

Вы защищаете существо от воздействия одного заклинания. Выберите заклинание и назовите его вслух как часть вербального компонента. *Невосприимчивость к заклинанию (spell immunity)* пытается противодействовать (counteract) этому заклинанию всякий раз, когда цель *невосприимчивости к заклинанию (spell immunity)* является целью названного заклинания или она находится в области эффекта этого заклинания. Успешное противодействие (counteract) заклинанию, нацеленному на область или несколько целей с помощью заклинания *невосприимчивость к заклинанию (spell immunity)*, нейтрализует эффекты только для цели, находящейся под действием *невосприимчивости к заклинанию (spell immunity)*.

ОБНАРУЖЕНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЯ DETECT SCRYING

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30-футовая эманация

Длительность: 1 час

Распутывая следы аур прорицания, вы обнаруживаете присутствие эффектов тайновидения в этой области. Если обнаружение тайновидения (detect scrying) более высокого круга, чем эффект тайновидения, вы получаете представление о прорицающем существе и узнаете приблизительное расстояние и направление до него.

Усиленное (6-й): Длительность - до ваших следующих ежедневных приготовлений.

ОБРАБОТКА КАМНЯ SHAPE STONE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ТРАНСМУТАЦИЯ ЗЕМЛЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: каменная глыба 10 футов в поперечнике или меньше

Вы придаете камню грубую форму по вашему выбору. Формирующая сила слишком груба, чтобы производить с ее помощью сложные и мелкие детали, движущиеся части и тому подобное. Любые существа, стоящие на вершине камня, Когда вы изменяете его форму, должны каждый раз выполнить спасбросок Рефлексов или проверку Акробатики.

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Существо падает распластавшись (prone) на камне;

Критический провал: Существо падает с камня (если применимо) и приземляется распластавшись (prone).

ОГНЕННЫЙ ЩИТ FIRE SHIELD

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиции: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы окутываете себя призрачным пламенем, приобретая Сопротивление 5 к холоду. Кроме того, соседние существа, поражающие вас атакой ближнего боя, а также существа, которые касаются вас или поражают вас безоружной атакой, получают 2d6 урона от огня каждый раз, когда это происходит.

Усиленное (+2): Сопротивление к холоду увеличивается на 5, а урон от огня увеличивается на 1d6.

ОРУЖЕЙНЫЙ ШКВАЛ WEAPON STORM

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30-футовый конус или 10-футовая эманация;

Спасбросок: Рефлексов

Вы размахиваете оружием, держа его в руке, и оружие волшебным образом создает свои дубликаты, которые наносят удары по всем существам в области либо конуса, либо эманации эффекта. Этот шквал наносит четыре кости урона существам в области эффекта. Этот урон имеет тот же тип, что и оружие, и использует тот же размер кости урона. Примените размер кости урона, как если бы вы атаковали оружием; например, если бы вы держали двуручное оружие в обеих руках, вы бы использовали урон от двуручного хвата.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Цель получает половину урона;

Провал: Цель получает полный урон;

Критический провал: Цель получает двойной урон и подвергается критическому эффекту специализации оружия.

Усиленное (+1): Добавляет еще одну кость урона.

ПЛОТНЫЙ ТУМАН SOLID FOG

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ВОПЛОЩЕНИЕ **ВОДА**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: **◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Длительность: 1 минута

Вы вызываете туман такой густой, что он мешает передвижению, а также зрению. Этот эффект действует как при заклинании *непроглядный туман (obscuring mist)* (стр. 355), за исключением того, что область также представляет собой пересеченную местность. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

ПОЛЕТ FLY

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 5 минут

Цель может парить в воздухе, получая Скорость Полета, равную ее Скорости или 20 футов, в зависимости от того, что больше.

Усиленное (7-й): Длительность увеличивается до 1 часа.

ПРЕДАНИЕ АНАФЕМЕ ANATHEMATIC REPRISAL

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ОЧАРОВАНИЕ **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: сакральная;

Сотворение: **↻** соматический, вербальный;

Триггер: Существо совершает действия, считающееся анафемой для вашего божества;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** существо, вызвавшее реакцию;

Спасбросок: базовый Воли

Вы наказываете существо, преступающее заповеди вашего божества, опираясь на боль, которую вы испытываете, видя, как совершается действие запрещенное одним из почитаемых вами божеств.

Вы можете сотворить это заклинание только тогда, когда существо активно совершает уникальный акт анафемы. Например, если создание нежити было анафемой для вашего божества, вы могли бы использовать *придание анафеме (anathematic reprisal)* на некроманта, который только что создал нежить перед вами, но не на саму нежить, только из-за факта ее существования.

Вы наносите 4d6 ментального урона цели, но базовый спасбросок Воли может уменьшить этот урон. Если она терпит неудачу, то также получает состояние «ошеломлен» (stupefied) 1 на 1 раунд. Затем существо временно становится невосприимчивым в течение 1 минуты.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d6.

ПРОКЛЯТИЕ ИЗГОЯ OUTCAST'S CURSE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРОКЛЯТИЕ **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **НЕУДАЧА**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли

Вы поражаете цель проклятием, которое делает ее присутствие раздражающим и отталкивающим. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: В течение 10 минут при попытке проверки Обмана, Дипломатии, Запугивания или Восприятия цель должна совершить два броска и использовать худший результат, а существа, с которыми она сталкивается, имеют первоначальное отношение к ней на одну ступень хуже (например, недружелюбное (unfriendly), а не равнодушное (indifferent));

Провал: Как в случае успеха, но эффект постоянный;

Критический провал: Как в случае провала, и существа, с которыми сталкивается цель, имеют первоначальное отношение к ней на две ступени хуже.

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ ДВЕРЬ DIMENSION DOOR

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ВОПЛОЩЕНИЕ **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Открыв дверь, которая пронзает пространство, вы мгновенно переносите себя и любые предметы, которые вы носите и держите, из вашего текущего местоположения в незанятое пространство в пределах дистанции заклинания и поля вашего зрения. Если вы

попытайтесь перенести с собой другое существо (даже если вы несете его в межпространственном контейнере), заклинание будет потрачено впустую.

Усиленное (5-й): Дистанция увеличивается до 1 мили. Вам нет необходимости держать пункт назначения в поле вашего зрения, если вы были там в прошлом и знаете его относительное местоположение и расстояние от вас. Вы временно невосприимчивы в течение 1 часа.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ЯКОРЬ DIMENSIONAL ANCHOR

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы мешаете цели телепортироваться и перемещаться между Планами. *Пространственный якорь (dimensional anchor)* пытается противодействовать (counteract) любому эффекту телепортации или любому эффекту перемещения цели на другой План. Длительность определяется результатом спасброска Воли цели.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Длительность эффекта составляет 1 минуту;

Провал: Длительность эффекта составляет 10 минут;

Критический провал: Длительность эффекта составляет 1 час.

РАЗГОВОР С РАСТЕНИЯМИ SPEAK WITH PLANTS

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРОРИЦАНИЕ РАСТЕНИЕ

Традиция: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы можете задавать вопросы и получать ответы от растений, но заклинание не делает их более дружелюбными или умными, чем обычно. Большинство нормальных растений имеют особый взгляд на окружающий мир, поэтому они не знают деталей о существах или ничего не знают о мире за пределами их непосредственной близости.

Хитрые растительные монстры, скорее всего, будут немногословны и уклончивы, в то время как менее умные часто делают бессмысленные комментарии.

РАСПОЗНАТЬ ЛОЖЬ DISCERN LIES

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Ложь звенит в ваших ушах, как фальшивые ноты. Вы получаете статусный бонус +4 к проверкам Восприятия, когда кто-то лжет.

СВОБОДА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ FREEDOM OF MOVEMENT

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо, которого коснулись;

Длительность: 10 минут

Вы отбрасываете эффекты, препятствующие существу или замедляющие его передвижение. Во время действия этого заклинания цель игнорирует эффекты, налагающие на нее ситуативные штрафы к Скорости. Когда она пытается Вырваться (Escape) из неблагоприятных условий эффекта, который ее обездвиживает (immobilized), захватывает (grabbed) или стесняет (restrained), она автоматически добивается успеха, если только эффект не является магическим и более высокого круга, чем заклинание *свобода передвижения (freedom of movement)*.

СВЯТОЙ КАСКАД HOLY CASCADE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭВОКАЦИЯ ДОБРО ПОЗИТИВНЫЙ ВОДА

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный; **Стоимость:** один флакон *святой воды* (стр. 571);

Дистанция: 500 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Вы призываете святую энергию, чтобы усилить сосуд со святой водой, бросая его на невероятное расстояние. Он взрывается в огромном всплеске, который наносит 3d6 дробящего урона существам в этой области от каскада воды. Вода наносит 6d6 дополнительного позитивного урона нежити и 6d6 доброго урона исчадиям.

Усиленное (+1): Дробящий урон увеличивается на 1d6, а дополнительный позитивный и добрый урон каждый раз увеличивается на 2d6.

СНЯТЬ ПРОКЛЯТИЕ REMOVE CURSE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Ваше прикосновение облегчает участь проклятого существа. Вы пытаетесь противодействовать (counteract) одному проклятию, поразившему цель. Если проклятие исходит от проклятого предмета или другого внешнего источника, успех указывает на то, что целевое существо может избавиться от проклятого предмета, но оно не снимает проклятие с предмета.

СОЗДАНИЕ CREATION

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 0 футов

Длительность: 1 час

Вы воплощаете временный объект из сверхъестественной энергии. Он должен быть растительного происхождения (например, из дерева или бумаги) и объемом до 5 кубических футов. Формирующая сила слишком груба, чтобы производить с ее помощью сложные и мелкие детали, подвижные части и тому подобное. Вы не можете использовать это заклинание для повышения ценности объекта и тому подобного, и он не может быть изготовлен из драгоценных материалов или материалов с редкостью «необычный» или выше. С первого взгляда очевидно, что он временно воплощен, и поэтому не может быть продан или выдан за подлинный предмет.

Усиленное (5-й): Предмет является металлом и может включать в себя обычные минералы, такие как полевой шпат или кварц.

СТЕНА ОГНЯ WALL OF FIRE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Длительность: 1 минута

Вы воздвигаете пылающую стену, опаляющую существ, проходящих через нее. Вы создаете либо стену пламени толщиной 5 футов по прямой линии длиной до 60 футов и высотой до 10 футов, либо кольцо пламени толщиной 5 футов и радиусом 10 футов с той же высотой. Стена стоит вертикально в любой форме; если вы хотите, стена может быть более короткой длины или более низкой высоты. Все, что находится по обе стороны стены, плохо видимо (concealed) для существ с противоположной стороны. Любое существо, которое пересекает стену или занимает ее пространство в начале своего хода, получает 4d6 урона от огня.

Усиленное (+1): Урон от огня увеличивается на 1d6.

СФЕРА НЕУЯЗВИМОСТИ GLOBE OF INVULNERABILITY

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 10-футовый всплеск с центром в одном из углов вашего пространства;

Длительность: 10 минут

Вы создаете неподвижную глобулу вокруг себя, которая пытается противодействовать (counteract) любому заклинанию извне сферы, чья область или цели входят в область глобулы, как если бы она была заклинанием *рассеять магию (dispel magic)* на 1 круг ниже, чем фактический круг заклинания *сфера неуязвимости (globe of invulnerability)*. Если попытка противодействия (counteract) успешна, она предотвращает только ту часть заклинания, эффект которого вошел бы в область сферы (поэтому, если заклинание также имеет цели за пределами глобулы или часть его области находится за пределами *сферы неуязвимости*, эти цели или эта область обычно также затрагиваются). Вы должны сформировать сферу в непрерывном открытом пространстве, чтобы ее края не проходили через каких-либо существ или объекты, иначе заклинание будет потрачено впустую (хотя существа могут войти в глобулу после того, как заклинание будет сотворено).

СФЕРА УДЕРЖАНИЯ RESILIENT SPHERE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

СИЛА ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо, Крупного размера или меньше;

Длительность: 1 минута

Вы создаете неподвижную сферу силы, чтобы либо поймать, либо защитить цель, блокируя все, что пройдет через сферу. Сфера имеет КБ 5, Твердость 10 и 40 Пунктов Здоровья.

Она невосприимчива к критическим ударам и точному урону. *Дезинтеграция (disintegrate)* мгновенно разрушает сферу. Если цель не добровольная, эффекты сферы зависят от результата спасброска Рефлексов цели.

Критический успех: Цель нарушает целостность сферы, в результате чего та полностью разрушается;

Успех: Сфера функционирует нормально, но имеет только 10 ПЗ вместо 40;

Провал: Сфера функционирует и обладает нормальными параметрами.

ТЕЛЕПАТИЯ TELERATHY

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРОРИЦАНИЕ ЯЗЫК МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы можете телепатически общаться с существами в радиусе 30 футов. Как только вы устанавливаете связь, общаясь с существом, связь становится двусторонней. Вы можете общаться только с существами, говорящими с вами на одном языке.

Усиленное (6-й): *Телепатия (telepathy)* теряет атрибут «язык». Вы можете телепатически общаться с существами, используя общие ментальные образы, даже если вы не говорите на одном языке.

ТРЮК С ВЕРЕВОЙ ROPE TRICK

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **МЕЖПРОСТРАНСТВЕННОЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 кусок веревки длиной от 5 до 30 футов, которого коснулись;

Длительность: 8 часов

Вы заставляете целевую веревку подниматься вертикально в воздух. Там, где она заканчивается, открывается межпространственный карман, связанный с верхним концом веревки. В этот карман можно попасть, только поднявшись по веревке.

Вход в карман не виден, и его можно точно определить только по наличию веревки. Веревка не может быть удалена или скрыта (hidden), хотя ее можно отделить от межпространственного кармана, потянув за нее с усилием 16 000 фунтов, критически преуспев в проверке Атлетики против СЛ заклинания или разрушив веревку. Карман вмещает до восьми Средних существ и их снаряжение. Крупное существо считается за два Средних, Огромное существо считается за четыре Средних, а Колоссальное существо заполняет весь карман единолично.

Если веревка отсоединяется или разрушается, или если существо пытается войти в карман, превышая допустимый вмещаемый объем, карман начинает разваливаться. Он исчезает в течение 1d4 раундов, безопасно высвобождая существ, находящихся внутри на поверхность земли, в месте подъема веревки.

УЕДИНЕННОЕ УБЕЖИЩЕ PRIVATE SANCTUM

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Область:** 100-футовый всплеск;

Длительность: 24 часа

Снаружи местность выглядит как непроницаемый черный туман. Признаки обитания (такие как звуки, запахи и свет) не передаются из внутренней области наружу. Заклинания тайновидения не могут уловить никаких признаков жизни в этой области, и эффекты чтения мыслей не работают в этой области.

ФОРМА ДИНОЗАВРА DINOSAUR FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРЕВРАЩЕНИЕ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30-футовая эманация

Длительность: 1 минута

Вы направляете первобытные силы природы, чтобы трансформироваться в Крупную боевую форму животного, в частности, в мощного и ужасающего динозавра. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую.

Когда вы творите это заклинание, выберите анкилозавра, бронтозавра, дейнониха, стегозавра, трицератопса или тираннозавра. Вы можете выбрать конкретный тип животного, но это никак не повлияет на Размер формы или ее параметры. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибуты «животное» и «динозавр». Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 18 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
 - 15 временных ПЗ;
 - Сумеречное зрение и неточное чувство (нюх) 30 футов;
 - Одна или несколько безоружных атак ближнего боя, специфичных для выбранной вами боевой формы, которые являются единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки +16, а бонус к урону +9. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если ваш модификатор безоружной атаки выше, вы можете использовать его вместо этого;
 - Модификатор для проверок Атлетики +18, если только ваш собственный модификатор не выше.
- Вы также получаете определенные способности в зависимости от выбранной вами формы:
- **Анкилозавр:** Скорость 25 футов; **Ближний бой:** ♦ хвост (обратный мах, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6 дробящий; **Ближний бой:** ♦ нога, **Урон:** 2d6 дробящий;
 - **Бронтозавр:** Скорость 25 футов; **Ближний бой:** ♦ хвост (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d6 дробящий; **Ближний бой:** ♦ нога, **Урон:** 2d8 дробящий;
 - **Дейноних:** Скорость 40 футов; **Ближний бой:** ♦ коготь (проворное), **Урон:** 2d4 колющий плюс 1 продолжительного урона от кровотечения; **Ближний бой:** ♦ челюсти, **Урон:** 1d10 колющий;
 - **Стегозавр:** Скорость 30 футов; **Ближний бой:** ♦ хвост (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d8 колющий;

- **Трицератопс:** Скорость 30 футов; **Ближний бой:** ♦ рог, **Урон:** 2d8 колющий, плюс 1d6 продолжительного урона от кровотечения при критическом ударе; **Ближний бой:** ♦ нога, **Урон:** 2d6 дробящий;
- **Тираннозавр:** Скорость 30 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти (смертоносное, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d12 колющий; **Ближний бой:** ♦ хвост (досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d10 дробящий.

Усиленное (5-й): Ваша боевая форма Огромного размера, и ваши атаки имеют 15-футовую досягаемость или 20-футовую досягаемость, если они изначально имели 15-футовую досягаемость.

Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: 20 временных ПЗ, модификатор атаки +18, бонус урона +6, удвоенное число костей урона и бонус для проверок Атлетики +21;

Усиленное (7-й): Ваша боевая форма Колоссального размера, и ваши атаки имеют 20-футовую досягаемость или 25-футовую досягаемость, если они изначально имели 15-футовую досягаемость. Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: КБ = 21 + ваш уровень, 25 временных ПЗ, модификатор атаки +25, бонус к урону +15, удвоенное число костей урона и бонус для проверок Атлетики +25.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ AIR WALK

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ВОЗДУХ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо

Длительность: 5 минут

Цель может ходить по воздуху, как по твердой земле. Она может подниматься и опускаться таким образом под углом не более 45 градусов.

ЧТЕНИЕ ЗНАМЕНИЙ READ OMENS

ЗАКЛИНАНИЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный

Вы заглядываете в будущее. Выберите конкретную цель, событие или действие, которое произойдет в течение 1 недели. Вы узнаете загадочную подсказку или совет, который может помочь с выбранным событием, часто в рифмованной форме пророчества.

ЯСНОВИДЕНИЕ CLAIRVOYANCE

ЗАКЛИНАНИЕ 4

ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов;

Длительность: 10 минут

Вы создаете невидимый плавающий глаз в месте, находящемся в пределах дистанции (даже если он находится вне вашей прямой видимости или линии эффекта). Глаз не может двигаться, но вы можете видеть во всех направлениях с этой точки, как если бы использовали свои обычные органы зрения.

5 КРУГ

ВЛАСТЬ НАД ВОДОЙ CONTROL WATER

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЭВОКАЦИЯ ВОДА

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 50 футов в длину и 50 футов в ширину

Навязывая свою волю воде, вы можете поднять или понизить уровень воды в выбранной области на 10 футов. Водные существа в этом районе подвергаются эффекту заклинания *замедление (slow)*.

ГАЛЛЮЦИНАЦИЯ HALLUCINATION

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ИЛЛЮЗИЯ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 час

Цель последовательно подменяет одно убеждение другим, не может обнаружить/найти то, что есть, или обнаруживает то, чего нет, хотя это не меняет ее убеждений. Вы выбираете, какой из этих эффектов применим, и определяете специфику галлюцинации. Например, вы можете заставить цель видеть всех эльфов в виде людей, быть неспособным обнаружить присутствие своего брата, считать что свои любимые карманные часы находятся при себе, даже если это не так, или увидеть башню в центре города.

Цель может попытаться выполнить начальный спасбросок Воли, с эффектами перечисленными ниже.

Она также получает спасбросок Воли для попыток разоблачить галлюцинацию каждый раз, когда она использует действие Поиск (Seek) или непосредственно взаимодействуют с галлюцинацией. Например, цель может пытаться разоблачить галлюцинацию всякий раз, когда она взаимодействует с эльфом, случайно натывается на своего брата, пытается проверить на месте ли ее карманные часы или изучает башню. Цель может попытаться разоблачить с большим ситуативным бонусом в ситуациях, определяемых Ведущим, например, если цель пыталась подняться на несуществующую башню.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо воспринимает выбранные вами заблуждения, пока оно не разоблачит их, но оно знает, что это галлюцинации;

Провал: Существо воспринимает выбранные вами заблуждения, пока оно не разоблачит их;

Критический провал: Существо воспринимает выбранные вами заблуждения, пока оно не разоблачит их, и оно доверяет своим ложным чувствам, принимая ситуативный штраф -4 для попыток разоблачения галлюцинации.

Усиленное (6-й): Выберите либо возможность выбрать целью до 10 существ, либо измените длительность заклинания - до ваших следующих ежедневных приготовлений;

Усиленное (8-й): Выберите либо возможность выбрать целью любое число существ, либо измените длительность заклинания до неограниченной.

ГЛУБОКОЕ ОТЧАЯНИЕ CRUSHING DESPAIR

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30-футовый конус;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 или более раундов (см. ниже)

Вы вызываете отчаяние у существ в области эффекта. Последствия для каждого существа определяются результатом его спасброска Воли.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: В течение 1 раунда существо не может использовать реакции и должно еще раз совершить спасбросок в начале своего хода; при провале оно получает состояние «замедлен» (slowed) 1 на этот ход, так как оно неконтролируемо рыдает;

Провал: Как при успехе, но длительность состояния «замедлен» (slowed) 1 составляет 1 минуту;

Критический провал: Как при провале, и существо автоматически получает состояние «замедлен» (slowed) 1 на 1 минуту.

Усиленное (7-й): Область эффекта увеличивается до 60-футового конуса.

ДРЕВЕСНЫЙ ПУТЬ TREE STRIDE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ РАСТЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Вы входите в живое дерево с достаточно большим стволом, чтобы поместиться внутри него, и мгновенно телепортируетесь к любому дереву того же вида в радиусе 5 миль, которое также имеет достаточно большой ствол.

Как только вы входите в первое дерево, вы сразу же знаете приблизительное расположение других достаточно больших деревьев того же вида в пределах дистанции и можете выйти из исходного дерева, если хотите.

Вы не можете унести с собой межпространственные карманы; если вы попытаетесь это сделать, заклинание не сработает.

Усиленное (6-й): Дерево, из которого вы выходите, может находиться на расстоянии до 50 миль;

Усиленное (8-й): Дерево, из которого вы выходите, может находиться на расстоянии до 500 миль;

Усиленное (9-й): Дерево, из которого вы выходите, может находиться где угодно на той же планете.

ДУХОВНЫЙ СТРАЖ SPIRITUAL GUARDIAN

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ОГРАЖДЕНИЕ СИЛА

Традиция: сакральная;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный; **Требования:** У вас есть дубинка, кинжал или любимое оружие вашего божества;

Дистанция: 120 футов

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Появляется страж Среднего размера, созданный из магической силы, и атакует врагов в пределах дистанции, которых вы назначаете. Духовный страж полупрозрачен и, кажется, что он держит любимое оружие вашего божества.

Когда вы Творите Заклинание (Cast the Spell), духовный страж появляется в незанятом пространстве рядом с врагом по вашему выбору в пределах дистанции и наносит Удар (Strike) по нему. Каждый раз, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете переместить духовного стража в незанятое пространство рядом с целью в пределах дистанции (если это необходимо) и нанести ему Удар (Strike). Страж использует и вносит свой вклад в ваш штраф за многократную атаку. В качестве альтернативы, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете заставить стража двигаться рядом с союзником и защищать его. Если вы так поступите, то каждый раз, когда союзник получит урон, страж получит первые 10 единиц урона вместо вашего союзника. Он продолжает делать это до тех пор, пока вы не переместите стража, чтобы атаковать врага или защитить другого союзника, или пока страж не будет уничтожен (у него есть 50 ПЗ и он никак не может восстановить их). Страж обычно не может получить урон, кроме как при защите союзника, хотя *дезинтеграция* (disintegrate) автоматически уничтожает его, если она достигает цели (КБ духовного стража равно 25).

Удары (Strike) стража - это атаки заклинанием ближнего боя. Независимо от внешнего вида оружия стража, страж наносит силовой урон, равный 2d8 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики, но вы можете наносить урон того же типа, что обычно наносит оружие, которое он держит, вместо силового урона. Никакие другие атрибуты или параметры оружия не применяются, и даже дистанционное оружие атакует существ только на соседних клетках. Несмотря на атаку заклинанием, оружие духовного стража считается оружием для целей учета срабатывания триггеров, Сопротивлений и так далее.

Страж занимает пространство, и союзники могут использовать его при взятии в тиски, но у него нет никаких других атрибутов, которые обычно есть у существа, кроме ПЗ, и существа могут беспрепятственно перемещаться через его пространство. Страж не может совершать никаких атак, кроме своего Удара (Strike), а Черты или заклинания, которые влияют на оружие или усиливают союзников, не применяются к стражу.

Усиленное (+2): Урон стража увеличивается на 1d8, а его ПЗ увеличиваются на 20.

ДЫХАНИЕ ЖИЗНИ BREATH OF LIFE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНЫЙ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ➡ вербальный; **Триггер:** Живое существо, находящееся в пределах дистанции, умерло;

Область: 60 футов; **Цели:** существо, вызвавшее реакцию

Ваше благословение оживляет существо в момент его смерти.

Вы предотвращаете смерть цели и восстанавливаете ее ПЗ на величину равную 4d8 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики. Вы не можете использовать *дыхание жизни* (breath of life), если вызвавший реакцию эффект был *дезинтеграцией* (disintegrate) или эффектом с атрибутом «смерть».

ЗАЩИТА ОТ СМЕРТИ DEATH WARD

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 живое существо, которого коснулись;

Длительность: 10 минут

Вы защищаете существо от разрушительного воздействия негативной энергии.

Оно получает статусный бонус +4 к спасброскам от смерти и негативных эффектов, получает Сопротивление 10 к негативному урону и подавляет эффекты состояния «обречен» (doomed).

ИЗГНАНИЕ BANISHMENT

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ОГРАЖДЕНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Область: 30 футов; **Цели:** существо, которое находится не на своем родном Плане;

Спасбросок: Воли

Вы отправляете цель обратно на ее родной План. Цель должна выполнить спасбросок Воли. Вы можете потратить дополнительное действие во время сотворения этого заклинания и добавить материальный компонент, чтобы наложить на существо ситуативный штраф -2 к его спасброску. Компонент должен быть специально собранным объектом, который является анафемой для существа, а не из мешочка компонентов заклинания. Это заклинание не срабатывает, если вы не находитесь на своем родном Плане, когда вы его творите.

Критический успех: Цель сопротивляется изгнанию, и вы получаете состояние «в шоке» (stunned) 1;

Успех: Цель сопротивляется изгнанию;

Провал: Цель изгнана.

Критический провал: Цель изгнана и никак не может вернуться на План, с которого она изгнана, в течение 1 недели.

Усиленное (9-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ. Дополнительный материальный компонент влияет на цели, для которых он является анафемой.

ИЛЛЮЗОРНАЯ СЦЕНА **ILLUSORY SCENE**

ЗАКЛИНАНИЕ 5

СЛУХ **ИЛЛЮЗИЯ** **ЗРЕНИЕ** **ОБОНЯНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 30-футовый всплеск;

Длительность: 1 час

Вы формируете воображаемую сцену, которая включает в себя до 10 отдельных существ или объектов различных размеров, все из которых должны находиться в зоне действия заклинания. Эти элементы издают соответствующие звуки и запахи, и они выглядят естественно на ощупь. Элементы иллюзорной сцены не способны членораздельно говорить. В отличие от заклинания *иллюзорное существо* (*illusory creature*), существа вашей сцены лишены боевых способностей и параметров. Ваша сцена не включает в себя изменения окружающей среды, хотя вы можете поместить свою сцену в иллюзорную среду заклинания *иллюзорная местность* (*hallucinatory terrain*).

Когда вы создаете сцену, вы можете выбрать, она будет статичной или будет разыгрывать определенное представление. Хотя статичная сцена неподвижна, она включает в себя основное естественное движение. Например, ветер, дующий на иллюзорный лист бумаги, будет шуршать им. Представление может длиться до 1 минуты и повторяется по завершении. Например, вы можете создать сцену, в которой два орка сражаются друг с другом, и бой будет проходить одинаково для каждого повторения. Если вы создадите цикл, два бойца окажутся в одном и том же месте в начале и в конце сцены, и вы можете сгладить представление так, что трудно будет сказать, когда цикл заканчивается и когда начинается. Любопы, кто наблюдает за сценой больше нескольких минут, почти всегда замечает, что она зациклена. Вы не можете изменить представление после того, как создадите иллюзию.

Любое существо, которое касается любой части изображения или использует действие Поиск (*Seek*), чтобы исследовать его, может попытаться разоблачить вашу иллюзию. Если оно взаимодействует с частью иллюзии, оно разоблачает только эту часть.

Оно разоблачает всю сцену только при критическом успехе.

Усиленное (6-й): Существа или объекты в вашей сцене могут говорить.

Вы должны произносить определенные строки для каждого актера при создании вашего представления. Заклинание меняет ваш голос под каждого актера;

Усиленное (8-й): Как версия 6-го круга, но длительность неограниченна.

ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗУМА **MIND PROBE**

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **ПРОРИЦАНИЕ** **ЯЗЫК** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 1 минуты

Вы мысленно пронизываете разум существа, выуживая информацию. Вы получаете доступ к воспоминаниям и знаниям цели, если только она не защищается от вашего воздействия с помощью спасброска Воли.

Успех: Цель остается незатронутой;

Провал: В каждом раунде действия заклинания вы можете использовать Поддержание Заклинания (*Sustain the Spell*), чтобы задать другой вопрос и попытаться найти ответ. Для каждого вопроса цель может попытаться пройти проверку Обмана против вашей СЛ Заклинаний; если цель преуспевает, вы не узнаете ответ, а при критическом успехе цель дает вам ложный ответ, который вы считаете правдивым. Если вы зададите его снова, даже с отдельным сотворением *исследования разума* (*mind probe*), принимается тот же результат;

Критический провал: Как при провале, и цель получает ситуативный штраф -4 к проверкам Обмана для ваших вопросов.

КАМЕННАЯ СТЕНА **WALL OF STONE**

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ВОПЛОЩЕНИЕ **ЗЕМЛЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Вы формируете стену из цельного камня. Вы создаете каменную стену толщиной в 1 дюйм, длиной до 120 футов и высотой до 20 футов. Вы можете сформировать путь стены, поместив каждые 5 футов стены на границе между квадратами. Стена не обязательно должна стоять вертикально, так что вы можете использовать ее, например, для образования моста или набора лестниц. Вы должны создавать стену в непрерывном открытом пространстве, чтобы ее края не проходили через каких-либо существ или объекты, иначе заклинание будет потрачено впустую.

Каждая секция стены размером 5 на 5 футов имеет КБ 10, Твердость 14 и 50 ПЗ, и она невосприимчива к критическим попаданиям и точному урону. Разрушенный участок стены может быть перемещен, но щебень, образовавшийся от него, представляет собой пересеченную местность.

Усиленное (+2): Число ПЗ каждой секции стены увеличиваются на 15.

КОНУС ХОЛОДА **CONE OF COLD**

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ХОЛОД **ЭВОКАЦИЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 60-футовый конус;

Спасбросок: базовый Рефлексов

От ваших рук исходит ледяной холод. Вы наносите 12d6 урона от холода существам в области эффекта.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ЛОЖНОЕ ВИДЕНИЕ FALSE VISION

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Область:** 100-футовый всплеск;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Вы создаете ложную картину местности, которая обманывает любые попытки тайновидения области эффекта. Любое заклинание тайновидения видит, слышит, обоняет и иначе обнаруживает все, что вы хотите в пределах области, а не то, что на самом деле находится в ней. Вы можете Поддерживать Заклинание (Sustain the Spell) каждый раунд, чтобы изменить иллюзию, на ваше усмотрение, в том числе разыгрывая сложную сцену. Если заклинание тайновидения имеет более высокий круг, чем *ложное видение* (false vision), прорицатель может попытаться выполнить проверку Восприятия, чтобы разоблачить иллюзию, хотя даже если она успешна, он не может узнать, что на самом деле происходит в этой области.

ЛУННОЕ БЕЗУМИЕ MOON FRENZY

ЗАКЛИНАНИЕ 5

МЕТАМОРФОЗА ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** до 5 добровольных существ;

Длительность: 1 минута

Дремлющая необузданная натура цели вырывается на свободу, делая ее жестокой и дикой. Цели получают 5 временных ПЗ, статусный бонус +10 футов к их Скорости и Уязвимость 5 к серебру. У них также вырастают острые клыки и когти, с помощью которых они наносят безоружные атаки. Клыки наносят 2d8 колющего урона; когти наносят 2d6 режущего урона и имеют атрибуты «проворное» и «фехтовальное». Цели используют свои самые высокие ранги мастерства во владении оружием или безоружной атакой для этих атак, и если у них есть оружейная специализация (weapon specialization) или превосходная оружейная специализация (greater weapon specialization), они также добавляют этот урон. При критическом попадании одной из этих безоружных атак пораженное существо получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения.

Цели не могут использовать действия с атрибутом «концентрация», за исключением тех, которые также имеют атрибут «ярость», и за исключением Поиска (Seek). Существо может попытаться прекратить действие заклинания на себя, используя одно действие, которое имеет атрибут «ярость», чтобы выполнить спасбросок Воли с вашей СЛ Заклинаний; при успехе оно прекращает действие заклинания на себя.

Если цель находится в свете полной луны, она также увеличивается на один размер, если она была Средней или меньше. Это увеличивает досягаемость существ от Среднего до Крошечного изначального размера на 5 футов.

Усиленное (6-й): Временные ПЗ увеличиваются до 10, Уязвимость к серебру до 10, а урон, наносимый атаками до трех костей;

Усиленное (10-й): Временные ПЗ увеличиваются до 20, Уязвимость к серебру до 20, а урон, наносимый атаками до четырех костей.

МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ MARINER'S CURSE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРОКЛЯТИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли

Вы поражаете цель проклятием бурлящего, неумолимого моря. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает состояние «тошнота» (sickened) 1; уменьшение степени ее состояния «тошнота» (sickened) до 0 завершает проклятие;

Провал: Цель получает состояние «тошнота» (sickened) 1 и не может снизить его степень ниже 1, пока проклятие действует.

Проклятие может быть снято с помощью заклинания *снять проклятие* (remove curse) или подобной магии. Всякий раз, когда цель тошнит (sickened) и она находится на воде по крайней мере в миле от берега, она также замедлена (slowed) 1;

Критический провал: Как при провале, но цель получает состояние «тошнота» (sickened) 2.

ОБЛАКО СМЕРТИ CLOUDKILL

ЗАКЛИНАНИЕ 5

СМЕРТЬ НЕКРОМАНТИЯ ЯД

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Спасбросок: базовый Стойкости; **Длительность:** 1 минута

Вы вызываете ядовитый туман. Это действует как *непроглядный туман* (obscuring mist) (стр. 355), за исключением того, что область эффекта перемещается на 10 футов от вас каждый раунд. Вы наносите 6d8 урона от яда каждому дышащему существу, начинающему свой ход в области эффекта заклинания. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Усиленное (+1): Урон повышается на 1d8.

ОГНЕННЫЙ СТОЛП FLAME STRIKE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЭВОКАЦИЯ **ОГОНЬ**

Традиция: сакральная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** цилиндр, радиусом 10 футов и высотой 40 футов;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Вы вызываете дождь божественного огня, обрушивающийся сверху, нанося 8d6 урона от огня. Поскольку пламя наполнено сакральной энергией, существа в этой области применяют только половину своего обычного Сопротивления к огню. Существа, которые невосприимчивы к огню, вместо того, чтобы получить обычное преимущество Невосприимчивости, корректируют результаты своих спасбросков на одну степень в лучшую сторону.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ПЕРЕПОДГОТОВКА ВО СНЕ DREAMING POTENTIAL

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ОЧАРОВАНИЕ **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиции: оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное спящее существо;

Длительность: 8 часов

Вы погружаете цель в осознанное сновидение, где она может исследовать бесконечные возможности своего собственного потенциала в постоянно меняющемся мире своих сновидений. Если ее сон не прерывался 8 часов подряд, когда она просыпается, он засчитывается как день свободного времени потраченный на Переподготовку (Retraining), но она не может использовать *переподготовку во сне (dreaming potential)* для любой переподготовки, которая потребовала бы либо наставника, либо специальных знаний, которые она не может получить в сновидении.

ПОДСОЗНАТЕЛЬНОЕ ВНУШЕНИЕ SUBCONSCIOUS SUGGESTION

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ОЧАРОВАНИЕ **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **ЯЗЫК** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы внедряете подсознательное внушение глубоко в разум цели, чтобы она руководствовалась ним, когда срабатывает указанный вами триггер (как описано на странице 305). Вы внушаете цели определенный образ действий. Ваше указание должно быть сформулировано таким образом, чтобы оно казалось для цели логичным, и не наносящим ей вреда или явно противоречащим ее личным интересам. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель не затронута и осознает, что вы пытались контролировать ее;

Успех: Цель не затронута и думает, что вы разговаривали с ней нормально, а не творили заклинание;

Провал: Внушение остается в подсознании цели до ваших следующих ежедневных приготовлений. Если триггер срабатывает раньше, цель немедленно следует вашему указанию. Эффект длится 1 минуту или до тех пор, пока цель не завершит конечное внушенное действие, или пока внушение не станет губительным для нее или не будет иметь других очевидных негативных последствий для цели;

Критический провал: Как при провале, но длительность составляет 1 час.

Усиленное (9-й): Вы можете выбрать целью до 10 существ.

ПОСЛАНИЕ SENDING

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРОРИЦАНИЕ **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: в пределах планеты; **Цели:** 1 существо, с которым вы знакомы;

Вы посылаете существу мысленное сообщение из 25 слов или меньше, и оно может немедленно ответить своим собственным сообщением из 25 слов или меньше.

ПРИЗЫВ ГИГАНТА SUMMON GIANT

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиции: первобытная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете гиганта, чтобы он сражался на вашей стороне. Эффект как у заклинания *призыв животного (summon animal)* (стр. 375), за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «гигант» (giant) и чей уровень 5 или ниже.

Усиленное: Как и *призыв животного (summon animal)*.

ПРИЗЫВ ДРАКОНА SUMMON DRAGON

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете дракона, чтобы он сражался на вашей стороне. Заклинание работает как *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «дракон» (dragon) и чей уровень 5 или ниже.

Усиленное: Как и *призыв животного (summon animal)*.

ПРИЗЫВ ИСЧАДИЯ SUMMON FIEND

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: сакральная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете исчадие, чтобы оно сражалось на вашей стороне. Заклинание работает как *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «исчадие» (fiend) и чей уровень 5 или ниже. Вы не можете призвать существо, если его мировоззрение не является одним из предпочтительных мировоззрений вашего божества (или, если у вас нет божества, то находящегося в пределах одного шага от вашего мировоззрения). На усмотрение Ведущего, некоторые божества могут ограничивать определенные типы исчадий, даже если их мировоззрение совпадает.

Усиленное: Как и *призыв животного (summon animal)*.

ПРИЗЫВ НЕБОЖИТЕЛЯ SUMMON CELESTIAL

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: сакральная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете небожителя. Чтобы он сражался на вашей стороне. Заклинание работает как *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «небожитель» (celestial) и чей уровень 5 или ниже. Вы не можете призвать существо, если его мировоззрение не является одним из предпочтительных мировоззрений вашего божества (или, если у вас нет божества, то находящегося в пределах одного шага от вашего мировоззрения). На усмотрение Ведущего, некоторые божества могут ограничивать определенные типы небожителей, даже если их мировоззрение совпадает.

Усиленное: Как и *призыв животного (summon animal)*.

ПРИЗЫВ СУЩНОСТИ SUMMON ENTITY

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиции: оккультная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы призываете аберрацию, чтобы она сражалась на вашей стороне. Заклинание работает как *призыв животного (summon animal)*, за исключением того, что вы призываете обычное существо, которое имеет атрибут «аберрация» (aberration) и чей уровень 5 или ниже.

Усиленное: Как и *призыв животного (summon animal)*.

ПРОХОД СКВОЗЬ СТЕНУ PASSWALL

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ЗЕМЛЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Область:** участок деревянной, штукатуренной или каменной стены шириной 5 футов, высотой 10 футов, толщиной 10 футов;

Длительность: 1 час

Вы создаете видимый туннель через стену в выбранной области, заменяя область пустым пространством. Если стена толще 10 футов, туннель заканчивается на глубине 10 футов. Даже небольшой слой металла в стене не позволяет этому заклинанию действовать. Это заклинание не уменьшает целостность структуры. Когда заклинание заканчивается, все, кто находится внутри туннеля, сдвигаются к ближайшему выходу.

Усиленное (7-й): Туннель может быть глубиной до 20 футов. Участки стены, которые содержат вход в ваш туннель, кажутся совершенно нормальными (если не использовать истинное зрение (true seeing) или подобные эффекты), несмотря на существование туннеля. Вход в туннель функционирует как сплошная стена, но вы можете указать пароль или триггер (стр. 305), позволяя существам свободно входить в туннель.

ПЫТЛИВОЕ ОКО PRYING EYE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: см. текст;

Длительность: поддерживаемая

Вы создаете невидимый плавающий в воздухе глаз диаметром 1 дюйм в месте, которое вы можете видеть в радиусе 500 футов. Он видит во всех направлениях с помощью ваших обычных органов зрения и непрерывно передает вам то, что он видит.

В первый раз, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell) каждый раунд, вы можете либо переместить глаз на 30 футов, видя только вещи перед глазом, либо переместить его на 10 футов, видя все во всех направлениях вокруг него. Нет предела тому, как далеко от вас может переместиться глаз, но заклинание немедленно прекращается, если вы и глаз когда-либо перестаете быть на одном Плане. Вы можете попытаться применить действие Поиск (Seek) через глаз. При желании вы можете проходить проверки Восприятия с его помощью. Любой урон, нанесенный глазу, разрушает его и прекращает заклинание.

СИНАПТИЧЕСКИЙ ИМПУЛЬС SYNAPTIC PULSE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 30-футовая эманация;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 раунд

Вы испускаете пульсирующий ментальный взрыв, который проникает в умы всех врагов в области эффекта. Каждое существо в области эффекта должно выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо «в шоке» (stunned) 1;

Провал: Существо «в шоке» (stunned) 2;

Критический провал: Существо «в шоке» (stunned) на 1 раунд.

СИНЕСТЕЗИЯ SYNESTHESIA

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРОРИЦАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 минута

Органы чувств цели внезапно перестраиваются неожиданным образом, заставляя их воспринимать шумы как всплески цвета, запахи как звуки и так далее. Это состояние приводит к трем эффектам, и цель должна выполнить спасбросок Воли.

- Из-за отвлечения внимания цель должна успешно выполнять фиксированную проверку со СЛ 5 каждый раз, когда она использует действие с атрибутом «концентрация», или действие терпит неудачу и тратится впустую;

- Сложность обработки визуальной информации целью делает всех существ и объекты для нее плохо видимыми (concealed);

- У существа есть проблемы с передвижением, что делает его неуклюжим (clumsy) 3 и накладывает на него статусный штраф –10 футов к его Скорости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: На цель действуют эффекты в течение 1 раунда;

Провал: На цель действуют эффекты в течение 1 минуты;

Критический провал: Как при провале, и цель «в шоке» (stunned) 2, когда она пытается привести в порядок свои органы чувств.

Усиленное (9-й): Вы можете выбрать целью до пяти существ.

СТЕНА ЛЬДА WALL OF ICE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ХОЛОД ЭВОКАЦИЯ ВОДА

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Длительность: 1 минута

Вы создаете ледяной барьер, который блокирует зрение и, будучи разбит, замораживает врагов. Вы создаете либо стену льда толщиной 1 фут по прямой линии длиной до 60 футов и высотой до 10 футов (стена не обязательно должна быть вертикальной, но она должна быть закреплена с обеих сторон на твердой поверхности), либо полусферу льда толщиной 1 фут и радиусом 10 футов.

Лед, который образует стену, непрозрачен. При желании стена может иметь меньшую длину, высоту или радиус. Вы должны создать стену в непрерывном открытом пространстве, чтобы ее края не проходили через каких-либо существ или объекты, иначе заклинание будет потрачено впустую.

Каждая секция стены размером 10 на 10 футов имеет КБ 10, Твердость 10 и 40 ПЗ, и она невосприимчива к критическому попаданию, урону от холода и точному урону. Секция также имеет Уязвимость 15 к огню; часть стены, разрушенная огнем, плавится, превращаясь в воду и пар. Участок, разрушенный другими средствами, кроме огня, оставляет после себя ледяную массу, которая считается пересеченной местностью и наносит 2d6 урона от холода любому существу, проходящему через нее.

Усиленное (+2): Число ПЗ каждой секции стены увеличиваются на 10, а урон от холода, наносимый существам, пересекающим разрушенную секцию, увеличивается на 1d6.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ УЛОВ TELEKINETIC HAUL

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 обособленный объект весом до 80 Нагрузки с размерами не более 20 футов, по каждой стороне;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы перемещаете цель на расстояние до 20 футов, с возможностью приостанавливать ее в воздухе. Когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете сделать это снова, или вы можете выбрать другую подходящую цель для перемещения.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ TELEPATHIC BOND

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** вы и до 4 добровольных существ, которых коснулись;

Длительность: 8 часов

Цели могут телепатически общаться с любой или всеми другими целями из любой точки в пределах одной планеты.

ТЕНЕВОЕ ПОГЛОЩЕНИЕ SHADOW SIPHON

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ИЛЛЮЗИЯ ТЕНЬ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ☞ вербальный; **Триггер:** Заклинание или магический эффект наносит урон;

Область: 60 футов; **Цели:** заклинание, вызвавшее реакцию;

Обмениваясь материальной энергией с энергией Теневого Плана, вы трансформируете вызвавшее реакцию заклинание в частично иллюзорную версию самого себя. Попытайтесь противодействовать (counteract) целевому заклинанию. Если попытка будет успешной, то все существа, которые должны получить урон от этого заклинания, вместо этого получают только половину этого урона, но в остальном заклинание работает нормально. Рассматривайте уровень противодействия (counteract) *теневого поглощения* (shadow siphon) на 2 выше для этой попытки.

ТЕНЕВОЙ ВЗРЫВ SHADOW BLAST

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ЭВОКАЦИЯ ТЕНЬ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: варьируется; **Область:** варьируется;

Спасбросок: базовый Рефлексов или Воля (на выбор цели)

Вы преобразуете частично реальную субстанцию Теневого Плана во взрыв. Выберите урон от кислоты, холода, электричества, огня, звука или силовой, дробящий, колющий, режущий урон и выберите 30-футовый конус, 15-футовый всплеск в пределах 120 футов или 50-футовую линию. Взрыв наносит 5d8 урона выбранного вами типа каждому существу в области эффекта.

Усиленное (+1): Урон повышается на 1d8.

ТЕНЕВОЙ ПУТЬ SHADOW WALK

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ТЕНЬ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** вы и до 9 добровольных существ, которых коснулись;

Длительность: 8 часов

Вы получаете доступ к Теневому Плану, используя его искаженную природу для прокладывания ваших путей. Целевые существа входят в область между Теневым и Материальным Планами. Цели не могут видеть Материальный План, находясь на Теневом Плате (хотя элементы этого Плана иногда могут представлять туманным отражением элементов Материального Плана). Находясь на Теневом Плате, цели подвергаются потенциальным столкновениям с обитателями этого Плана. Тени на границе между Планами искривляют пространство, ускоряя ваше движение относительно Материального Плана. Перемещаясь вдоль этой границы каждые 3 минуты, цели перемещаются на расстояние часа пути относительно Материального Плана. В любой момент цель может Отменить (Dismiss) эффекты заклинания, хотя это влияет только на эту цель. Изгиб тени неточен, поэтому, когда заклинание заканчивается, цели появляются примерно в 1 миле от их предполагаемого местоположения на Материальном Плате (хотя те, кто путешествует вместе и Отменяют (Dismiss) заклинание в одной и той же точке на Теневом Плате, появляются вместе).

УПАСТЬ ЗАМЕРТВО DROP DEAD

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная;

Сотворение: ☞ соматический; **Триггер:** существо в пределах дистанции получает урон от атаки врага;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Кажется, что цель падает замертво, хотя на самом деле она становится невидимой (invisible). Ее иллюзорный труп остается там, где она якобы упала, с явными признаками вероятной смертельной раны. Эта иллюзия выглядит и ощущается как мертвое тело. Если смерть цели кажется абсурдной (например, Варвар в полном здравии оказывается убитым от 2 единиц урона), Ведущий может предоставить атакующему возможность немедленной проверки Восприятия, для разоблачения иллюзии. Если цель использует враждебные действия, заклинание заканчивается. На этом все эффекты заклинания заканчиваются, и иллюзорный труп тоже исчезает.

Усиленное (7-й): Заклинание не заканчивается, если цель использует враждебные действия.

ФОРМА РАСТЕНИЯ PLANT FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 5

РАСТЕНИЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Черпая вдохновение у растительных существ, вы превращаетесь в Крупную боевую форму растения. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Когда вы произносите это заклинание, выберите: древесник, мухоловка или ходок. Вы можете заменить похожее конкретное растение для превращения (например, саррацения вместо мухоловки), но это не влияет на Размер формы или ее параметры. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «растение». Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 19 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 12 временных ПЗ;
- Сопротивление 10 к яду;
- Сумеречное зрение;
- Одна или несколько безоружных атак ближнего боя, специфичных для выбранной вами боевой формы, которые являются единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки +17, а бонус к урону +11. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если ваш модификатор безоружной атаки выше, вы можете использовать его вместо этого;
- Модификатор для проверок Атлетики +19, если только ваш собственный модификатор не выше.

Вы также получаете определенные способности, основанные на типе растения, которое вы выбрали:

- **Древесник:** Скорость 30 футов; **Ближний бой:** ♦ ветвь (дотягаемость 15 футов), **Урон:** 2d10 дробящий; **Ближний бой:** ♦ нога, **Урон:** 2d8 дробящий; вы можете говорить в этой форме, но вы все еще не можете Сотворить Заклинание (Cast a Spell) или предоставить вербальные компоненты;
- **Мухоловка:** Скорость 15 футов; Сопротивление 10 к кислоте; **Ближний бой:** ♦ лист-ловушка (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 2d8 колющий, и вы можете провести действие после попадания, чтобы использовать способность Захват (Grab) на цель;
- **Ходок:** Скорость 20 футов, Скорость Плавания 20 футов; Сопротивление 10 к электричеству; **Ближний бой:** ♦ лоза (дотягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8 режущий.

Усиленное (6-й): Ваша боевая форма Огромного размера, и дотягаемость ваших атак увеличивается на 5 футов. Вместо указанных выше параметров вы получаете: КБ = 22 + ваш уровень, 24 временных ПЗ, модификатор атаки +21, бонус урона +16 и бонус к проверкам Атлетики +22.

ФОРМА ЭЛЕМЕНТАЛЯ ELEMENTAL FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы призываете силу стихийных Планов, чтобы трансформироваться в Среднюю боевую форму элементаля. Когда вы творите это заклинание, выберите: воздух, земля, огонь или вода. Находясь в этой форме, вы приобретаете соответствующий атрибут и атрибут «элементаль» (elemental). У вас есть руки в этой боевой форме и вы можете совершать действия с атрибутом «манипуляция».

Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 19 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 10 временных ПЗ;
- Ночное зрение (darkvision);
- Одна или несколько безоружных атак ближнего боя, специфичных для выбранной вами боевой формы, которые являются единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки +18, а бонус к урону +9. Ваши атаки основаны на Ловкости (воздух или огонь) или на Силе (земля или вода). Если ваш модификатор безоружной атаки выше, вы можете использовать его вместо этого;
- Модификатор к проверкам Акробатики (воздух или огонь) или Атлетики (земля или вода) +20; игнорируйте это изменение, если ваш собственный модификатор выше.

Вы также получаете определенные способности, основанные на типе элементаля, который вы выбираете:

- **Воздух:** Скорость Полета 80 футов, движение не вызывает реакций; **Ближний бой:** ♦ порыв ветра, **Урон:** 1d4 дробящий;
- **Земля:** Скорость 20 футов, Скорость Рытья 20 футов; **Ближний бой:** ♦ кулак, **Урон:** 2d10 дробящий;

- **Огонь:** Скорость 50 футов; Сопротивление 10 к огню, Уязвимость 5 к холоду и 5 к воде; **Ближний бой:** ♦ язык пламени, **Урон:** 1d8 от огня плюс 1d4 продолжительного урона от огня;
- **Вода:** Скорость 20 футов, Скорость Плавания 60 футов; Сопротивление 5 к огню; **Ближний бой:** ♦ волна, **Урон:** 1d12 дробящий, и вы можете провести действие сразу после попадания, чтобы оттолкнуть цель на 5 футов с эффектами успешного действия «Толкнуть» (Shove).

Усиленное (6-й): Ваша боевая форма Крупного размера, и ваши атаки имеют 10-футовую досягаемость. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: КБ = 22 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +23, бонус к урону +13 и к проверкам Акробатики или Атлетики +23;

Усиленное (7-й): Ваша боевая форма Огромного размера, и ваши атаки имеют 15-футовую досягаемость. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: КБ = 22 + ваш уровень, 20 временных ПЗ, модификатор атаки +25, бонус к урону +11, удвоенное количество костей урона (включая продолжительный урон) и модификатор поверок Акробатики или Атлетики +25.

ЦВЕТНАЯ СТЕНА CHROMATIC WALL

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Длительность: 10 минут

Вы создаете непрозрачную стену света в одном ярком цвете.

Стена прямая и вертикальная, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Если стена пройдет сквозь существо, заклинание будет потрачено впустую. Стена проливает яркий свет на 20 футов с каждой стороны и тусклый свет на следующие 20 футов. Вы можете игнорировать эффекты стены.

Бросьте 1d4, чтобы определить цвет стены. Каждый цвет оказывает определенное воздействие на предметы, эффекты или существ, которые пытаются пройти через нее. Процесс противодействия (counteract) *цветной стене (chromatic wall)* не проходит по обычным правилам; каждый цвет автоматически нейтрализуется, когда на него нацелено определенное заклинание, даже если круг этого заклинания ниже, чем у *цветной стены (chromatic wall)*.

1. Красный: Стена уничтожает боеприпасы дистанционного оружия (такие как стрелы и арбалетные болты), которые могли бы пройти через нее, и она наносит 20 единиц урона от огня любому проходящему через нее, с необходимостью совершить базовый спасбросок Рефлексов. *Конус холода (cone of cold)* может противодействовать (counteract) красной *цветной стене (chromatic wall)*;

2. Оранжевый: Стена уничтожает метательное оружие, которое могло бы пройти сквозь нее, и наносит 25 единиц урона от кислоты любому проходящему через нее, с необходимостью совершить базовый спасбросок Рефлексов. *Порыв ветра (gust of wind)* может противодействовать (counteract) оранжевой *цветной стене (chromatic wall)*;

3. Желтый: Стена останавливает кислоту, холод, электричество, огонь, силовой, звуковой, негативный, позитивный эффекты от прохождения через нее, и она наносит 30 единиц урона от электричества любому проходящему через нее, с необходимостью совершить базовый спасбросок Рефлексов. *Дезинтеграция (disintegrate)* может противодействовать желтой *цветной стене (chromatic wall)*;

4. Зеленый: Стена не пропускает токсины, газы и дыхательное оружие. Она наносит 10 единиц урона от яда любому проходящему через нее и делает его ослабленным (enfeebled) 1 на 1 минуту. Базовый спасбросок Стойкости уменьшает урон и сводит на нет состояние «ослаблен» (enfeebled) при успехе. *Проход сквозь стену (passwall)* может противодействовать зеленой *цветной стене (chromatic wall)*.

Усиленное (7-й): Длительность заклинания увеличивается до 1 часа. Бросьте 1d8, чтобы определить цвет стены; результаты для 5-8 приведены ниже.

Красная, оранжевая, желтая или зеленая стена наносит дополнительные 10 единиц урона.

5. Синий: Стена останавливает прохождение слуховых, визуальных и превращающих в камень эффектов, а существа, проходящие через нее, подвержены воздействию заклинания *плоть в камень (flesh to stone)*.

Волшебная стрела (magic missile) может противодействовать синей *цветной стене (chromatic wall)*;

6. Индиго: Стена останавливает эффекты с атрибутами «прорицание» и «ментальный» от прохождения через нее, а те, кто проходит через нее, подвержены воздействию заклинания *искривление разума (warp mind)*. *Обжигающий свет (searing light)* может противодействовать *цветной стене (chromatic wall)* цвета индиго;

7. Фиолетовый: Стена предотвращает возможность заклинаний выбирать цели на другой стороне (эффекты области все еще пересекают ее как обычно). Существа, проходящие через нее, должны преуспеть в спасброске Воли, или они получают состояние «замедлен» (slowed) 1 на 1 минуту; при критическом провале существо вместо этого отправляется на другой План с эффектом заклинания *вознесение (plane shift)*. Заклинание *рассеять магию (dispel magic)* может противодействовать фиолетовой *цветной стене (chromatic wall)*;

8. Переброс: И существа, которые проходят через стену, получают ситуативный штраф -2 к своим спасброскам.

ЦВЕТНОЙ ПЛАЩ CLOAK OF COLORS

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 минута

Плащ из цветных вихрей окутывает цель. Существа растеряны (dazzled), находясь рядом с ней, и атака на цель вызывает яркую вспышку света. Существо, которое поражает цель атакой ближнего боя, должно выполнить спасбросок Воли.

Успех: Атакующий остается незатронутым;

Провал: Атакующий ослеплен (blinded) на 1 раунд;

Критический провал: Атакующий в шоке (stunned) на 1 раунд.

Существо временно невосприимчиво до конца своего хода; этот эффект имеет атрибут «недееспособность».

ЧЕРНЫЕ ЩУПАЛЬЦА BLACK TENTACLES

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 20 футовый всплеск на горизонтальной поверхности рельефа;

Длительность: 1 минута

Маслянистые черные щупальца поднимаются вверх и пытаются схватить каждое существо в области эффекта. Совершите бросок атаки заклинанием против СЛ Стойкости каждого существа. Любое существо, с которым вы преуспеете, будет схвачено (grabbed) и получит 3d6 дробящего урона. Всякий раз, когда существо заканчивает свой ход в этой области, щупальца пытаются схватить это существо, если они еще этого не сделали, и они наносят 1d6 дробящего урона любому существу, которое уже схватили (grabbed).

СЛ для действия Вырваться (Escape) от щупалец равна СЛ заклинания. Существо может атаковать щупальце в попытке ослабить его хватку. КБ щупальца равен вашей СЛ заклинания, и оно уничтожается, если получает 12 или более единиц урона. Даже если они уничтожены, дополнительные щупальца продолжают расти в этой области до тех пор, пока длится заклинание. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

ЧУМА БЕЗДНЫ ABYSSAL PLAGUE

ЗАКЛИНАНИЕ 5

ХАОС БОЛЕЗНЬ ЗЛО НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости;

Ваше прикосновение поражает цель чумой Бездны (Abyssal plague), которая высасывает частицы ее души, чтобы наполнить Бездну силой.

Эффект зависит от результата спасброска Стойкости цели.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает 2 единицы злого урона за каждый круг заклинания и принимает статусный штраф -2 на спасброски от чумы Бездны (Abyssal plague) в течение 1 дня или до тех пор, пока цель не заболит, в зависимости от того, что наступит раньше;

Провал: Цель поражена чумой Бездны (Abyssal plague) стадии 1;

Критический провал: Цель поражена чумой Бездны (Abyssal plague) стадии 2.

Чума Бездны (Abyssal Plague) (болезнь); **Уровень:** 9. Цель не может оправиться от состояния «истощен» (drained), вызванного Чумой Бездны (Abyssal plague), пока болезнь не будет излечена. **Стадия 1:** состояние «истощен» (drained) 1 (1 день); **Стадия 2:** состояние «истощен» (drained) 2 (1 день).

ЯЗЫКИ TONGUES

ЗАКЛИНАНИЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 час

Цель может понимать все слова независимо от языка, а также говорить на языках других существ. Когда цель находится в смешанной группе существ, каждый раз, при начале разговора, она может выбрать существо и говорить на языке, который понимает определенное существо, даже если цель не знает, что это за язык.

Усиленное (7-й): Длительность составляет 8 часов.

6 КРУГ

ВЗРЫВ ДУХА SPIRIT BLAST

ЗАКЛИНАНИЕ 6

СИЛА **НЕКРОМАНТИЯ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: базовый Стойкости

Вы концентрируете эфирную энергию и атакуете дух существа, нанося 16d6 силового урона. Поскольку *взрыв духа (spirit blast)* влияет на дух существа, он может повредить цель, проецирующую свое сознание (например, через *проекцию образа (project image)*) или вселившуюся в другое существо, даже если тело цели находится в другом месте. Одержимое существо не пострадает от взрыва. Взрыв не причиняет вреда существам, у которых нет духа, таким как конструкты.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ВОССТАНИЕ МЕРТВЫХ RAISE DEAD

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕОБЫЧНОЕ **ИСЦЕЛЕНИЕ** **НЕКРОМАНТИЯ**

Традиция: сакральная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Стоимость: бриллианты на сумму, равную уровню цели (минимум 1) × 200 зм;

Дистанция: 10 футов; **Цели:** 1 мертвое существо 13-го уровня или ниже

Вы пытаетесь призвать душу мертвого существа, в присутствии относительно неповрежденного тела существа. Существо, должно быть, мертво в течение последних 3 дней. Если Фаразма решила, что время существа пришло (на усмотрение Ведущего), или если существо не хочет возвращаться к жизни, это заклинание автоматически терпит неудачу, но бриллианты не расходуются при сотворении.

Если заклинание успешно, существо возвращается к жизни с 1 ПЗ, без подготовленных заклинаний и доступных ячеек заклинаний, без пунктов в каких-либо запасах или любых других ежедневных ресурсах и все еще с любыми долгосрочными травмами старого тела. Время, проведенное на Костяном Дворе, временно ослабляет цель, делая ее неуклюжей (clumsy) 2, истощенной (drained) 2 и ослабленной (enfeebled) 2 в течение 1 недели; эти состояния не могут быть удалены или уменьшены никакими средствами, пока не пройдет неделя.

Также на существе навсегда запечатлевается факт пребывания в загробной жизни, например, небольшое изменение личности, полоска седины в волосах или странное новое родимое пятно.

Усиленное (7-й): Максимальный уровень цели увеличивается до 15. Стоимость увеличивается до уровня цели (минимум 1) × 400 зм;

Усиленное (8-й): Максимальный уровень цели увеличивается до 17.

Стоимость увеличивается до уровня цели (минимум 1) × 800 зм;

Усиленное (9-й): Максимальный уровень цели увеличивается до 19. Стоимость увеличивается до уровня цели (минимум 1) × 1,600 зм;

Усиленное (10-й): Максимальный уровень цели увеличивается до 21. Стоимость увеличивается до уровня цели (минимум 1) × 3,200 зм.

ГУБИТЕЛЬНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ BALEFUL POLYMORPH

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости; **Длительность:** варьируется

Вы превращаете целевое существо в безвредное животное, соответствующее окружающей местности, с эффектами, основанными на результате его спасброска Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Тело цели приобретает незначительные черты безвредного животного. Его внутренности вспениваются, когда они частично трансформируются, вызывая у него тошноту (sickened) 1. Когда он выздоравливает от тошноты (sickened), его черты возвращаются к норме;

Провал: Цель трансформируется в течение 1 минуты, но сохраняет свой разум. Если она тратит все свои действия в свой ход, концентрируясь на своей первоначальной форме, цель может попытаться выполнить спасбросок Воли, чтобы немедленно закончить эффект;

Критический провал: Цель превращается в выбранное безвредное животное, как телом, так и разумом, на неограниченное время.

ДЕЗИНТЕГРАЦИЯ DISINTEGRATE

ЗАКЛИНАНИЕ 6

АТАКА **ЭВОКАЦИЯ**

Традиция: мистическая;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо или обособленный объект;

Спасбросок: Стойкости

Вы отправляете зеленый луч в свою цель. Совершите бросок атаки заклинанием. Вы наносите 12d10 урона, и цель должна выполнить базовый спасбросок Стойкости. При критическом попадании считайте результат спасброска на одну градацию хуже. Если число ПЗ существа упало до 0, оно превращается в мелкий порошок; его снаряжение остается.

Объект, в который вы попали, уничтожается (без спасброска), независимо от Твердости, если только это не артефакт или аналогично трудно уничтожаемый предмет.

Одно сотворение может уничтожить не более 10 кубических футов материи. Эффект автоматически разрушает любую силовую конструкцию, такую как *силовая стена* (wall of force).

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d12.

ЖАЛО ПУРПУРНОГО ЧЕРВЯ PURPLE WORM STING

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕКРОМАНТИЯ ЯД

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Вы словно воспроизводите атаку смертоносного пурпурного червя. Вы наносите 3d6 колющего урона существу, которого вы коснулись и поражаете его ядом пурпурного червя. Цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает 3d6 урона от яда;

Провал: Цель поражается ядом пурпурного червя стадии 1;

Критический провал: Цель поражается ядом пурпурного червя стадии 2.

Яд Пурпурного Червя (яд); **Уровень:** 11; **Максимальная длительность:** 6 раундов. **Стадия 1:** 3d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд); **Стадия 2:** 4d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд); **Стадия 3:** 6d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд).

ЗАБЛУЖДЕНИЕ MISLEAD

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы превращаете себя в невидимку и создаете иллюзорную копию самого себя. Когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете мысленно указывать курс действий для вашего дубликата, на этом раунде. Ваш дубликат действует так, как будто у него есть все ваши действия, хотя на самом деле он не может повлиять ни на что в окружающей среде.

И дубликат, и ваша невидимость сохраняются в течение всего времени действия заклинания. Выполнение враждебного действия не прекращает невидимость от заклинания *заблуждение* (mislead), как *заклинание невидимость* (invisibility) 4-го круга. Существо, разоблачающее вашу иллюзию, не обязательно знает, что вы невидимы, а тот, кто может видеть вашу невидимую форму, не обязательно знает, что ваш дубликат - иллюзия.

Если вы Творите Заклинание (Cast a Spell), атакуете или иным образом взаимодействуете с другим существом, в рамках этого действия вы можете попытаться пройти проверку Обмана против СЛ Восприятия наблюдателей, чтобы убедить их, что ваш дубликат использовал это действие. Это не обманет никого, кто знает, что ваш дубликат - иллюзия, и не сработает, если нападение явно не могло исходить от дубликата. Например, если вы выстрелили лучом, вы можете сделать вид, что он исходит от дубликата, пока дубликат расположен соответствующим образом, но если вы атакуете мечом, а ваш дубликат находится в противоположной части комнаты от цели, ваша проверка Обмана автоматически провалится.

ИСТИННОЕ ЗРЕНИЕ TRUE SEEING

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ПРОРИЦАНИЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы видите вещи в пределах 60 футов, такими какие они есть на самом деле. Ведущий проводит секретную проверку противодействия (counteract) против любой иллюзии или трансмутации в этой области, но только для того, чтобы определить, видите ли вы ее истинную природу (например, если проверка успешна против *заклинания превращения*, вы можете увидеть истинную форму существа, но вы не заканчиваете действие *заклинания превращения*).

КАМЕНЬ В ПЛОТЬ STONE TO FLESH

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ТРАНСМУТАЦИЯ ЗЕМЛЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** окаменевшее (petrified) существо или каменный объект размером с человека

Манипулируя фундаментальными частицами материи, вы превращаете камень в плоть и кровь. Вы возвращаете окаменевшее существо в его нормальное состояние или превращаете каменный объект в массу инертной плоти (лишенную Твердости камня) примерно той же формы.

МАССОВЫЙ ПЕРЕНОС COLLECTIVE TRANSPPOSITION

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ВОПЛОЩЕНИЕ **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Область: 30-футовая эманация; **Цели:** до 2 существ

Вы телепортируете цели на новые позиции в пределах области. Каждое существо должно быть в состоянии приспособиться к своему новому пространству, и их позиции должны быть свободны, полностью в пределах области и в вашей прямой видимости (линии обзора). Недобровольные существа могут выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель может телепортироваться, если захочет, но она выбирает пункт назначения в пределах области;

Успех: Цель остается незатронутой;

Провал: Вы телепортируете цель и выбираете ее пункт назначения

Усиленное (+1): Количество целей увеличивается на 1.

ОБЪЯТИЯ ВАМПИРА VAMPIRIC EXSANGUINATION

ЗАКЛИНАНИЕ 6

СМЕРТЬ **НЕКРОМАНТИЯ** **НЕГАТИВНЫЙ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Область: 30-футовый конус;

Спасбросок: базовый Стойкости

Вы вытягиваете кровь и жизненную силу других существ через свои распростертые объятия. Вы наносите 12d6 негативного урона живым существам в области эффекта.

Вы получаете временные Пункты Здоровья, равные половине урона, полученного одним существом от этого заклинания; вычислите эти временные ПЗ, используя существо, которое получило наибольший урон. Вы теряете все оставшиеся временные ПЗ через 1 минуту.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ОГНЕННЫЕ СЕМЕНА FIRE SEEDS

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ЭВОКАЦИЯ **ОГОНЬ** **РАСТЕНИЕ**

Традиции: первобытная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Спасбросок: базовый Рефлексов; **Длительность:** 1 минута

Четыре желудя вырастают в вашей руке, их скорлупа испещрена пульсирующими красными и оранжевыми прожилками. Вы или любой другой, у кого есть один из желудей, можете метнуть его до 30 футов с помощью действия Взаимодействие (Interact). Он взрывается в области 5-футового всплеска, нанося 4d6 урона от огня.

Результат спасброска сравнивается с вашей СЛ Заклинаний, даже если кто-то другой бросает желудь.

Пламя продолжает гореть на земле в течение 1 минуты, нанося 2d6 урона от огня любому существу, входящему в пламя или заканчивающему свой ход в нем. Существо может получить урон от продолжающегося пламени только один раз за раунд, даже если оно находится в перекрывающихся областях огня, созданных разными желудями.

Когда заклинание заканчивается, все оставшиеся желуды разлагаются и превращаются в обычную почву.

Усиленное (8-й): Урон от взрыва увеличивается до 5d6, а продолжающийся урон от пламени увеличивается до 3d6;

Усиленное (9-й): Урон от взрыва увеличивается до 6d6, а продолжающийся урон от пламени увеличивается до 3d6.

ОПУТЫВАЮЩИЕ ЛИАНЫ TANGLING CREEPERS

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ВОПЛОЩЕНИЕ **РАСТЕНИЕ**

Традиции: первобытная;

Сотворение: **◆◆◆** материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 40-футовый всплеск;

Длительность: 10 минут

Плотные, подергивающиеся лианы прорастают со всех сторон и заполняют любые водоемы в этом районе. Любое существо, движущееся по суше, Лезущее (Climbing) или Плывущее (Swimming) в лианах, получает ситуативный штраф в размере 10 футов к своим Скоростям, находясь в области эффекта. Один раз за раунд вы можете заставить лозу выскакивать из любого квадрата в пределах пространства лиан, используя одно действие, которое имеет атрибут «концентрация». Эта лоза имеет 15-футовую досягаемость. Совершите атаку заклинанием ближнего боя. Если атака увенчается успехом, лоза втягивает цель в лианы и делает ее обездвиженной (immobilized) на 1 раунд или до тех пор, пока существо не Вырвется (Escape) (ваша СЛ Заклинаний), в зависимости от того, что наступит раньше.

ОСЛЕПЛЯЮЩИЙ УЗОР VIBRANT PATTERN

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ИЛЛЮЗИЯ **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **ЗРЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: **◆◆** материальный, соматический;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 10-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 1 минуты

Вы создаете узор света, который интенсивно пульсирует. Существа, находясь внутри узора, приобретают состояние «растерян» (dazzled).

Кроме того, существо должно выполнить спасбросок Воли, если оно находится внутри узора, в момент его сотворения, когда входит в узор, заканчивает свой ход в нем или использует действие Поиск (Seek) или Взаимодействие (Interact) на узор. Существо, ослепленное (blinded) узором, не должно пытаться выполнять новые спасброски.

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Существо ослеплено (blinded) узором. Если оно выходит из узора, оно может попытаться совершить новый спасбросок, чтобы прервать состояние «ослеплен» (blinded) в конце каждого из своих ходов, до максимальной длительности 1 минуты;

Критический провал: Существо ослеплено (blinded) на 1 минуту.

ОТТОРЖЕНИЕ REPULSION

ЗАКЛИНАНИЕ 6

АУРА **ОГРАЖДЕНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: эманация до 40 футов;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 минута

Вы воплощаете ауру, которая не дает существам приблизиться к вам. При сотворении заклинания вы можете выбрать любой радиус области, вплоть до 40 футов. Существо должно выполнить спасбросок Воли, если оно находится в пределах области, в момент сотворения заклинания, или как только оно входит в область эффекта, когда заклинание действует. После того, как существо выполнило спасбросок, оно использует тот же результат для каждого воздействия эффекта заклинания *отторжение* (repulsion). Любые ограничения на передвижение существа действуют только в том случае, если оно добровольно движется к вам. Например, если вы приблизитесь к существу, оно не будет обязано удаляться.

Критический успех: Движение существа не ограничено;

Успех: Существо рассматривает каждый квадрат в области эффекта как пересеченную местность, когда приближается к вам;

Провал: Существо не может приблизиться к вам в пределах области эффекта.

ПЛОТЬ В КАМЕНЬ FLESH TO STONE

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо из плоти;

Спасбросок: Стойкости; **Длительность:** 1 минута

Вы пытаетесь превратить плоть цели в камень. Цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель замедлена (slowed) 1 на 1 раунд;

Провал: Цель замедлена (slowed) 1 и должна выполнить спасбросок Стойкости в конце каждого из своих ходов; эти спасброски от развивающегося недуга имеют атрибут «недееспособность». При провале спасброска степень состояния «замедлен» (slowed) увеличивается на 1 (или на 2 при критическом провале). Успешный спасбросок уменьшает степень состояния «замедлен» (slowed) на 1. Когда существо не может действовать из-за состояния «замедлен» (slowed) от заклинания *плоть в камень* (flesh to stone), оно немагически окаменеет (petrified) навсегда. Заклинание заканчивается, если существо окаменело (petrified) или состояние «замедлен» (slowed) прекратилось;

Критический провал: Как при провале, но цель изначально получает состояние «замедлен» (slowed) 2.

ПОДЧИНЕНИЕ DOMINATE

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕОБЫЧНОЕ **ОЧАРОВАНИЕ** **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** до ваших следующих ежедневных приготовлений

Вы принимаете командование над целью, заставляя ее подчиняться вашим приказам.

Если приказ заведомо направлен на нанесение вреда цели самой себе, она не действует, пока вы не отдадите новый приказ.

Эффект зависит от результата спасброска Воли цели.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель в шоке (stunned) 1, поскольку она отбивается от ваших команд;

Провал: Цель следует вашим приказам, но может выполнить спасбросок Воли в конце каждого из своих ходов. В случае успеха заклинание заканчивается;

Критический провал: Как при провале, но цель получает новую возможность спасброска только в том случае, если вы даете ей новый приказ, который противоречит ее природе, например, убить ее союзников.

Усиленное (10-й): Длительность не ограничена.

ПОЛЕ ЖИЗНИ FIELD OF LIFE

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ИСЦЕЛЕНИЕ **НЕКРОМАНТИЯ** **ПОЗИТИВНЫЙ**

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Поле позитивной энергии заполняет область, излучая тепло и омолаживая тех, кто находится внутри. Каждое живое существо, которое начинает свой ход в этой области, восстанавливает 1d8 ПЗ, а любая нежить, которая начинает свой ход в области эффекта, получает 1d8 позитивного урона.

Усиленное (8-й): Исцеление и урон увеличиваются до 1d10;

Усиленное (9-й): Исцеление и урон увеличиваются до 1d12.

ПРАВЕДНАЯ МОЩЬ RIGHTEOUS MIGHT

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный; **Требования:** Вы поклоняетесь божеству;

Длительность: 1 минута

Вы концентрируете всю свою сакральную энергию и трансформируетесь в Среднюю боевую форму, подобную вашей обычной форме, но вооруженную мощным сакральным оружием, дарованным вашим божеством. Находясь в этой форме, вы получаете параметры и способности, перечисленные ниже. У вас есть руки в этой боевой форме и вы можете совершать действия с атрибутом «манипуляция». Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности:

- КБ = 20 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 10 временных ПЗ;
- Скорость 40 футов;
- Сопротивление 3 к физическому урону;
- Ночное зрение (darkvision);
- Специальная атака любимым оружием вашего божества, являющаяся единственной атакой, которую вы можете использовать. Ваш модификатор атаки с помощью специального оружия составляет +21, а бонус к урону +8 (или +6 для дистанционной атаки). Если ваш модификатор атаки с любимым оружием вашего божества выше, вы можете использовать его вместо этого. Вы наносите три обычных кости урона вашего оружия или три кости урона на один размер больше, если ваше оружие относится к группе простого оружия с костью урона d4 или d6. Оружие имеет одно из следующих свойств, соответствующее мировоззрению вашего божества: *анархическое*, *аксиоматическое*, *святое*, *нечестивое*. Если ваше божество истинно нейтрально, вы вместо этого наносите 1d6 дополнительного точного урона.

• Модификатор проверок Атлетики +23, если только ваш собственный модификатор не выше.

Усиленное (8-й): Ваша боевая форма Крупного размера, и ваши атаки имеют 10-футовую досягаемость или 15-футовую досягаемость, если у любимого оружия вашего божества есть досягаемость. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потеряно. Вместо указанных выше параметров вы получаете: КБ = 21 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, Сопротивление 4 к физическому урону, модификатор атаки +28, бонус урона +15 (+12 для дистанционной атаки) и для проверок Атлетики +29.

ПРИЗРАЧНОЕ БЕДСТВИЕ PHANTASMAL CALAMITY

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ИЛЛЮЗИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Спасбросок: Воли; **Дистанция:** 500 футов; **Область:** 30-футовый всплеск

Видение апокалипсического разрушения заполняет разум каждого существа в области эффекта. Видение наносит 11d6 ментального урона (базовый спасбросок Воли). При критическом провале существо должно также преуспеть в спасброске Рефлексов иначе поверит, что оно попало в ловушку (застряло в трещине, дрейфует в море или какая-то другая подобная участь постигла его, соответствующая его видению). Если оно проваливает второй спасбросок, то также находится в шоке (stunned) на 1 минуту. Существо может выполнить новый спасбросок Воли в конце каждого из своих ходов, и в случае успеха оно разоблачает иллюзию и прекращает состояние «в шоке» (stunned).

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

РАЗГОВОР С КАМНЕМ STONE TELL

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕОБЫЧНОЕ ЭВОКАЦИЯ ЗЕМЛЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 10 минут

Вы можете задавать вопросы и получать ответы от натурального или обработанного камня. В то время как камень не является разумным, вы говорите с природными духами камня, которые имеют индивидуальность, окрашенную типом камня, а также типом структуры, частью которой является камень, для обработанного камня. Перспектива, восприятие и знание камня дают ему мировоззрение, достаточно отличное от человеческого, чтобы он не считал те же самые детали важными. Камни в основном могут ответить на вопросы о существах, которые касались их в прошлом, и о том, что скрыто под ними или за ними.

РАЗРУШЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ SPELLWRACK

ЗАКЛИНАНИЕ 6

СИЛА ПРОКЛЯТИЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли

Вы заставляете любые заклинания, наложенные на цель, выплескивать свою энергию вредоносными выбросами. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Всякий раз, когда цель подвергается воздействию заклинания с длительностью, цель получает 2d12 продолжительного силового урона.

Каждый раз, когда она получает продолжительный силовой урон от *разрушения заклинания (spellwrack)*, она уменьшает оставшуюся длительность заклинаний, влияющих на нее, на 1 раунд. Только успешная проверка Мистики против вашей СЛ Заклинаний может помочь цели оправиться от продолжительного урона; проклятие и продолжительный урон заканчиваются через 1 минуту;

Провал: Как при успехе, но проклятие и продолжительный урон не заканчиваются сами по себе;

Критический провал: Как при провале, но продолжительный силовой урон составляет 4d12.

СИЛОВАЯ СТЕНА WALL OF FORCE

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: 1 минута

Вы создаете невидимую стену чистой магической энергии длиной до 50 футов и высотой до 20 футов. Стена не имеет заметной толщины. Вы должны создать стену в непрерывном открытом пространстве, чтобы ее края не проходили через каких-либо существ или объекты, иначе заклинание будет потеряно. Стена имеет КБ 10, Твердость 30 и 60 ПЗ, и она невосприимчива к критическим попаданиям и точному урону.

Стена блокирует физические эффекты от прохождения через нее, и поскольку она сделана из силы, она также блокирует бестелесных и эфирных существ. Эффекты телепортации могут проходить через барьер, как и визуальные эффекты (поскольку стена невидима (invisible)).

Силовая стена (wall of force) невосприимчива к эффектам противодействия (counteract) ее круга или ниже, но стена автоматически разрушается заклинанием *дезинтеграция (disintegrate)* любого круга или контактом со *скипетром отмены (rod of cancellation)* или *сферой аннигиляции (sphere of annihilation)*.

Усиленное (+2): ПЗ стены увеличиваются на 20.

СЛАБОУМИЕ FEEBLEMIND

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ПРОКЛЯТИЕ ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы проклинаете цель и резко снижаете ее умственные способности. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель ошеломлена (stupefied) 2 на 1 раунд;

Провал: Цель ошеломлена (stupefied) 4 с неограниченным сроком действия;

Критический провал: Умственные способности цели навсегда падают ниже уровня животного, и ее модификаторы Харизмы, Интеллекта и Мудрости устанавливаются в -5. Она теряет все способности Класа, требующие умственных Характеристики, включая все заклинательные способности. Если целью является персонаж игрока, он становится персонажем ведущего под его управлением.

СТЕНА КЛИНКОВ BLADE BARRIER

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Длительность: 1 минута

Клинки силы образуют ошестинившуюся стену. Стена представляет собой прямую линию высотой 20 футов, длиной 120 футов и толщиной 2 дюйма, и она обеспечивает укрытие. Стена наносит 7d8 силового урона каждому существу, которое находится в пространстве стены, в момент ее создания, которое пытается пройти через стену или которое заканчивает свой ход внутри стены. Базовый спасбросок Рефлексов уменьшает урон.

Существо, преуспевшее в этом спасброске, совершенном в момент создания стены, выталкивается к ближайшему свободному пространству, сторону относительно стены выбирает существо. Существа, пытающиеся пройти сквозь стену, не могут этого сделать, если они критически проваливают спасбросок, заканчивая свое передвижение рядом со стеной.

Усиленное (+1): Урон повышается на 1d8.

ТАЙНОВИДЕНИЕ SCRYING

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕОБЫЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: в пределах планеты; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 10 минут

Вы волшебным образом тайно наблюдаете за существом по своему выбору. *Тайновидение (scrying)* работает как *ясновидение (clairvoyance)* (стр. 324), за исключением того, что изображение, которое вы получаете, менее точно, недостаточно для телепортации и подобных заклинаний.

Вместо того, чтобы создать глаз в заданном месте в пределах 500 футов, вы вместо этого создаете глаз, который проявляется непосредственно над целью. Вы можете выбрать цель либо по имени, либо прикоснувшись к одной из ее вещей или части ее тела.

Если вы не встречались с целью лично, СЛ тайновидения на 2 ниже, и если вы не знаете о личности цели (возможно, потому, что вы нашли клык неизвестного существа на месте преступления), СЛ вместо этого снижается на 10.

Эффект *тайновидения (scrying)* зависит от результата спасброска Воли цели.

Критический успех: Заклинание терпит неудачу, и цель временно невосприимчива в течение 1 недели. Цель также получает ваш краткий образ и узнает приблизительное расстояние и направление до вас относительно себя;

Успех: Заклинание терпит неудачу, и цель временно невосприимчива в течение 1 дня;

Провал: Заклинание преуспевает;

Критический провал: Заклинание успешно срабатывает, и глаз следует за целью, если она движется, перемещаясь до 60 футов за раунд.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ TELEPORT

ЗАКЛИНАНИЕ 6

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 100 миль; **Цели:** вы и до 4 целей, которых коснулись, либо добровольные существа, либо объекты примерно размером с существо.

Вы и цели мгновенно переноситесь в любое место в пределах дистанции, если вы можете точно определить местоположение как по его положению относительно вашей начальной позиции, так и по его внешнему виду (или другим определяющим особенностям). Неверные представления внешнего вида локации обычно приводят к провалу заклинания, но вместо этого оно может привести к телепортации в нежелательное место или к какой-то другой необычной неудаче, определяемой Ведущим. *Телепортация (Teleport)* не является точной для больших расстояний. Цели появляются на расстоянии от предполагаемого пункта назначения, равном примерно 1 проценту от общего пересеченного пространства, в направлении, определяемом Ведущим. Для коротких путешествий это отсутствие точности не имеет значения, но для больших расстояний эта погрешность может достигать до 1 мили.

Усиленное (7-й): Вы и другие цели можете путешествовать в любое место в пределах 1000 миль;

Усиленное (8-й): Вы и другие цели можете путешествовать в любое место в пределах планеты. Если вы преодолеваете более 1000 миль, то окажетесь всего в 10 милях от цели;

Усиленное (9-й): Вы и другие цели можете путешествовать в любое место на другой планете в пределах той же Солнечной системы. Предполагая, что вы точно знаете местоположение и внешний вид объекта, вы прибываете на новую планету в 100 милях от цели;

Усиленное (10-й): Как версия 9-го круга, но вы и другие цели можете путешествовать на любую планету в пределах одной галактики.

ФАНАТИЧНАЯ УБЕЖДЕННОСТЬ ZEALOUS CONVICTION

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** до 10 добровольных существ;

Длительность: 10 минут

Вы обходите рациональные доводы ваших целей, внушая им непоколебимую убежденность и рвение. Каждая цель получает 12 временных ПЗ и статусный бонус + 2 к спасброскам Воли от ментальных эффектов, поскольку их вера заглушает голос разума и сигналы тела. Если вы говорите цели сделать что-то, она должна выполнить вашу просьбу, хотя если она обычно считает подобную задачу отвратительной, она может выполнить спасбросок Воли в конце своего хода каждый раунд из-за когнитивного диссонанса. В случае успеха она полностью прекращает действие заклинания на себя.

Усиленное (9-й): Временные Пункты Здоровья увеличиваются до 18, а статусный бонус к спасброскам Воли увеличивается до +3.

ФОРМА ДРАКОНА DRAGON FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Призывая мощную трансформирующую магию, вы превращаетесь в Крупную боевую форму дракона. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потрачено впустую. Когда вы творите это заклинание, выберите один тип цветного или металлического дракона. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «дракон».

У вас есть руки в этой боевой форме и вы можете совершать действия с атрибутом «манипуляция». Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 18 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 10 временных ПЗ;
- Скорость 40 футов, Скорость Полета 100 футов;
- Сопротивление 10 против типа урона дыхания вашего дракона (см. ниже);
- Ночное зрение и неточное чувство (нюх) 60 футов;
- Одна или несколько безоружных атак ближнего боя, специфичных для выбранной вами боевой формы, которые являются единственными атаками, которые вы можете использовать.

Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки +22, а бонус к урону +6. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если ваш модификатор безоружной атаки выше, вы можете использовать его вместо этого. Подробнее об этих атаках читайте ниже;

- Модификатор для проверок Атлетики +23, если только ваш собственный модификатор не выше;

• **Дыхание дракона:** ➤➤ (мистическая, эвокация) форма, урон и тип урона вашего дыхания зависят от типа вашей формы дракона (см. ниже). Существо в области эффекта совершает базовый спасбросок против вашей СЛ Заклинаний. Это спасбросок Рефлексов, если не указано иное в описании специальной способности для вашей конкретной формы дракона. После активации ваше дыхание дракона не может быть использовано снова 1d4 раундов. Ваше дыхание дракона имеет атрибут, соответствующий типу урона, который оно наносит.

Вы также получаете определенные способности, основанные на типе дракона, который вы выбрали:

• **Черный:** Скорость Плавания 60 футов; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d12 колющий плюс 2d6 урона от кислоты; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ рога (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 колющий; дыхание дракона 60-футовая линия, 11d6 урона от кислоты;

• **Синий:** Скорость Рытья 20 футов; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d10 колющий плюс 1d12 урона от электричества; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ рога (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 колющий; дыхание дракона 80-футовая линия, 6d12 урона от электричества;

• **Зеленый:** Скорость Плавания 40 футов, игнорирует штрафы за пересеченную местность от немагической растительности; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d12 колющий плюс 2d6 урона от яда; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ рога (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 колющий; дыхание дракона 30-футовый конус, 10d6 урона от яда (спасбросок Стойкости, вместо Рефлексов);

• **Красный:** игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) от дыма; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d12 колющий плюс 2d6 урона от огня; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 4d6 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ крыло (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 дробящий; дыхание дракона 30-футовый конус, 10d6 урона от огня;

• **Белый:** Скорость Лазания 25 футов только по льду; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 3d6 колющий плюс 2d6 урона от холода; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; дыхание дракона 30-футовый конус, 10d6 урона от холода;

• **Латунный:** Скорость Рытья 20 футов; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 3d8 колющий плюс 2d4 урона от огня; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ шипы (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 колющий; дыхание дракона 60-футовая линия, 15d4 урона от огня;

• **Бронзовый:** Скорость Плавания 40 футов; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d10 колющий плюс 1d12 урона от электричества; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ крыло (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 режущий; дыхание дракона 80-футовая линия, 6d12 урона от электричества;

• **Медный:** Скорость Лазания 25 футов только по каменной поверхности; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d12 колющий плюс 2d6 урона от кислоты; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ крыло (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 дробящий; дыхание дракона 60-футовая линия, 10d6 урона от кислоты;

• **Золотой:** Скорость Плавания 40 футов; **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d12 колющий плюс 2d6 урона от огня; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 4d6 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10 дробящий; **Ближний бой:** ➤ рога (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8 колющий; дыхание дракона 30-футовый конус, 6d10 урона от огня;

• **Серебряный:** способность Ходьба по Облакам (Cloud Walk); **Ближний бой:** ➤ челюсти, **Урон:** 2d12 колющий плюс 2d6 урона от холода; **Ближний бой:** ➤ коготь (проворное), **Урон:** 3d10 режущий; **Ближний бой:** ➤ хвост (дотягаемость 10), **Урон:** 3d10 дробящий; дыхание дракона 30-футовый конус, 8d8 урона от холода.

Усиленное (8-й): Ваша боевая форма Огромного размера, вы получаете статусный бонус +20 футов к Скорости Полета, а ваши атаки имеют 10-футовую дотягаемость (или 15-футовую дотягаемость, если они ранее имели 10-футовую дотягаемость).

Вместо, указанных выше параметров, вы получаете: КБ = 21 + ваш уровень, 15 временных ПЗ, модификатор атаки +28, бонус урона +12, бонус к проверкам Атлетики +28 и статусный бонус +14 к урону от дыхания дракона.

ЦЕПЬ МОЛНИЙ CHAIN LIGHTNING

ЗАКЛИНАНИЕ 6

ЭВОКАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Цели:** 1 существо плюс любое количество дополнительных существ;

Спасбросок: Рефлексов

Вы разряжаете мощную молнию в цель, нанося 8d12 урона от электричества. Цель должна выполнить базовый спасбросок Рефлексов. Электрическая дуга направляется к другому существу в пределах 30 футов от первой цели, перебрасывается на другое существо в пределах 30 футов от этой цели и так далее. Вы можете прервать цепь в любой момент. Вы не можете выбрать целью одно и то же существо более одного раза, и у вас должна быть линия эффекта для всех целей. Выполните бросок урона только один раз и примените его к каждой цели (уменьшая или увеличивая вдвое, если того требует результат спасброска). Цепь прерывается, если какая-либо из целей критически преуспевает в своем спасброске.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d12.

7 КРУГ

БОЖЕСТВЕННОЕ ПРЕДОПРЕДЕЛЕНИЕ DIVINE DECREE

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЭВОКАЦИЯ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 40 футов; **Область:** 40-футовая эманация;

Спасбросок: Стойкости; **Длительность:** варьируется

Вы произносите мощную литанию своей веры, наказ, который вредит противостоящим вашим идеалам. Выберите мировоззрение, которым обладает ваше божество (хаотичное, злое, доброе или принципиальное). Вы не можете творить это заклинание, если у вас нет божества или ваше божество истинно нейтрально. Это заклинание приобретает атрибут выбранного вами мировоззрения. Вы наносите 7d10 урона существам в области эффекта; каждое существо должно выполнить спасбросок Стойкости. Существа с мировоззрением, соответствующим, выбранному вами, не затронуты заклинанием.

Те, кто не соответствует, но и не противоположного ему мировоззрения, корректируют результат своего спасброска на одну ступень в лучшую сторону и не страдают от других эффектов, кроме урона.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 в течение 1 минуты;

Критический провал: Существо получает двойной урон и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 в течение 1 минуты. На вашем родном Плане существо, критически провалившее спасбросок, изгоняется с эффектом проваленного спасброска заклинания *изгнание* (banishment). Существо 10-го уровня или ниже должно выполнить спасбросок Воли. При провале оно парализуется (paralyzed) на 1 минуту; при критическом провале оно умирает.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d10, а уровень существ, которые должны выполнить второй спасбросок при критическом провале, увеличивается на 2.

БОЖЕСТВЕННЫЙ СОСУД DIVINE VESSEL

ЗАКЛИНАНИЕ 7

МЕТАМОРФОЗА ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы принимаете иномирные энергии в свое тело; вы все еще походите на себя, но приобретаете особенности одного из служителей вашего божества. Выберите мировоззрение, которым обладает ваше божество (хаотичное, злое, доброе или принципиальное). Вы не можете творить это заклинание, если у вас нет божества или ваше божество истинно нейтрально. Это заклинание приобретает атрибут выбранного вами мировоззрения.

Если вы были Среднего или более мелкого Размера, вы становитесь Крупным, как от эффектов заклинания *увеличение* (enlarge). У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потеряно. Вы также получаете следующие преимущества:

- 40 временных ПЗ;
- Скорость Полета, равная вашей Скорости;
- Уязвимость 10 к мировоззрению, противоположному тому, которое вы выбрали;
- Статусный бонус +1 к спасброскам от заклинаний;
- Ночное зрение (darkvision);
- Ваши безоружные атаки и оружие наносят 1 дополнительного урона выбранного типа мировоззрения;
- Одна или несколько безоружных атак ближнего боя. Если вы выбрали доброе или принципиальное мировоззрение, ваши атаки кулаком наносят 2d8 урона. Если вы выбрали хаотичное, вы получаете укус в качестве безоружной атаки, которая наносит 2d10 колющего урона. Если вы выбрали злое, вы получаете когти в качестве безоружной атаки, наносящей 2d8 режущего урона и имеющей атрибуты «проворное» и «фехтовальное».

Усиленное (9-й): Число временных ПЗ увеличивается до 60, Уязвимость увеличивается до 15, а длительность увеличивается до 10 минут.

ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ОСОБНЯК MAGNIFICENT MANSION

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ МЕЖПРОСТРАНСТВЕННОЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: 24 часов

Вы создаете межпространственный демиплан, состоящий из просторного жилища с единственным входом. Вход соединяется с Планом, на котором вы Творите Заклинание (Cast the Spell), появляясь в любом месте в пределах дистанции заклинания в виде слабо мерцающего вертикального прямоугольника шириной 5 футов и высотой 10 футов. Вы определяете, кто может войти, в момент сотворения заклинания. Оказавшись внутри, вы можете закрыть вход, сделав его невидимым (invisible). Вы и существа, которым вы позволили, можете открыть дверь по своему желанию, точно также, как открывают физическую дверь.

Внутри демиплан выглядит как особняк с великолепным фойе и многочисленными роскошными комнатами. Особняк может иметь любую планировку этажа, которую вы себе представляете, когда Творите Заклинание (Cast the Spell), при условии, что он

помещается в пространстве шириной 40 футов, глубиной 40 футов и высотой 30 футов. В то время как вход в особняк закрыт, эффекты извне особняка не могут проникнуть в него, и наоборот, за исключением эффекта *вознесения* (*plane shift*), который может быть использован для входа в особняк. Вы можете использовать магию тайновидения и подобные эффекты для наблюдения за внешним миром, только если они обладают межпланарной дистанцией.

Штат до 24 слуг обслуживает всех, кто находится в особняке. Они похожи на слугу, созданного заклинанием *невидимый слуга* (*unseen servant*), хотя они видимы, с внешним видом, который вы определяете во время сотворения. В особняке достаточно еды, чтобы обслужить банкет из девяти блюд на 150 человек.

ВЗРЫВ ЗАТМЕНИЯ ECLIPSE BURST

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ХОЛОД ТЬМА НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 60-футовый всплеск;

Спасбросок: Рефлексов

Шар ледяной тьмы взрывается в выбранной области, нанося 8d10 урона от холода существам в 60-футовом всплеске, плюс 8d4 дополнительного негативного урона живым существам. Существа в этой области должны выполнить спасбросок Рефлексов.

Если шар перекрывается с областью магического света или влияет на существо, подверженное воздействию магического света, *взрыв затмения* (*eclipse burst*) пытается противодействовать (*counteract*) эффекту света.

Критический успех: Существо не затрагивается;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон;

Критический провал: существо получает двойной урон.

Существо становится ослепленным (*blinded*) темнотой на неограниченное время.

Усиленное (+1): Урон от холода увеличивается на 1d10, а негативный урон живым существам увеличивается на 1d4.

ВИДЕНИЯ ОПАСНОСТИ VISIONS OF DANGER

ЗАКЛИНАНИЕ 7

СЛУХ ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 30-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 минута

Иллюзия ужасных существ заполняет область заклинания. Эти существа выглядят как Крошечные роящиеся монстры с определенным внешним видом по вашему выбору, такие как адские мухи или живые пилы. При входе в область, существо выполняет базовый спасбросок Воли. Всплеск наносит 8d8 ментального урона каждому существу, которое находится внутри, в момент сотворения заклинания, входит в область или начинает свой ход внутри. Существо, которое критически преуспевает в своем спасброске, может немедленно попытаться разоблачить иллюзию. Существо, которое пытается Взаимодействовать (*Interact*) с монстрами или наблюдает за одним из них с помощью действия Поиск (*Seek*), может попытаться разоблачить иллюзию. Существа, которые не верят в иллюзию, не получают от нее никакого ущерба.

Усиленное (+1): Ментальный урон повышается на 1d8.

ВОЛЬНАЯ СТАЯ UNFETTERED PACK

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** до 10 существ;

Длительность: 1 час

Вы освобождаете тех, кто путешествует рядом с вами, от внешних помех. Цели не принимают ситуативные штрафы к Скорости от растительности, щебня, ветра или других свойств окружающей среды, независимо от того, является ли окружающая среда магической, и они игнорируют штрафы за пересеченную местность из-за таких свойств окружающей среды.

Усиленное (9-й): Цели также игнорируют особо пересеченную местность из-за свойств окружения.

ВОЗНЕСЕНИЕ PLANE SHIFT

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 10 минут, фокусный предмет, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо или до 8 добровольных существ, взявшихся за руки

Вы и ваши союзники преодолеваете барьеры между Планами существования. Цели перемещаются на другой План, такой как План Огня, Теневой План или План Бездны. Вы должны обладать определенными знаниями о Плате назначения и использовать магический камертон, созданный из материала этого Плана, в качестве фокусного предмета для заклинания. В то время как камертоны для большинства значимых Планов необычны, также как и заклинание *вознесение* (*plane shift*), менее популярные Планы и демипланы часто имеют редкие камертоны.

Заклинание очень неточно, и вы появляетесь в 1d20×25 милях от последнего места, где одна из целей (по вашему выбору) была расположена в последний раз, когда эта цель путешествовала на План. Если это первый раз, когда вы путешествуете на определенный План для всех целей, вы появляетесь в случайном месте на Плате. *Вознесение* (*plane shift*) не обеспечивает

средства обратного перемещения, хотя его сотворение снова позволяет вам вернуться на ваш предыдущий План, если нет препятствующих обстоятельств.

ИЗВЕРЖЕНИЕ ВУЛКАНА VOLCANIC ERUPTION

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Область: цилиндр высотой 80 футов и радиусом 5 футов;

Спасбросок: Рефлексов

Земля вскрывается, разбрызгивая столб лавы высоко в воздух в вертикальном цилиндре, нанося 14d6 урона от огня существам в этой области. Лава быстро остывает и заключает в себе существ в области эффекта. Существо, заключенное в камень, получает состояние «неуклюжий» (clumsy) 1 и получает статусный штраф –10 футов к своим Скоростям. Вся нормальная местность считается пересеченной местностью для летящего существа, и такие существа немедленно снижаются на 20 футов в тот момент, когда они заключаются в камень, но они не получают урона от этого падения. Существо, заключенное в камень, может попытаться Вырваться (Escape) со СЛ, равной вашей СЛ Заклинаний, чтобы закончить эффект. В противном случае существо остается заключенным до тех пор, пока не получит в общей сложности 50 урона, освобождаясь из камня.

Кроме того, существа в области эффекта и те, кто находится в пределах 5 футов от столба лавы, автоматически получают 3d6 урона от огня интенсивного выброса жара, независимо от результатов их спасбросков.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и заключено в камень;

Критический провал: Существо получает двойной урон и заключено в камень.

Усиленное (+1): Урон в области эффекта увеличивается на 2d6, а урон от интенсивного жара увеличивается на 1d6.

ИСКРИВЛЕНИЕ РАЗУМА WARP MIND

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Цели: 1 существо

Спасбросок: Воли

Вы вступаете в схватку с умственными способностями существа и сигналами поступающими от его органов чувств.

Цель должна выполнить спасбросок Воли. Независимо от результата этого спасброска, цель становится временно невосприимчивой в течение 10 минут. Эффекты *искривления разума* (warp mind) происходят мгновенно, поэтому заклинание *развеять магию* (dispel magic) и другие эффекты, противодействующих заклинаний не могут противодействовать (counteract) им. Однако *изменение реальности* (alter reality), *чудо* (miracle), *природный феномен* (primal phenomenon), *восстановление* (restoration) или *желание* (wish) все еще могут противодействовать (counteract) эффектам.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель проводит первое действие на своем следующем ходу в замешательстве (confused);

Провал: Цель в замешательстве (confused) в течение 1 минуты;

Критический провал: Цель постоянно в замешательстве (confused).

ИСТИННАЯ ЦЕЛЬ TRUE TARGET

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ПРОРИЦАНИЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ УДАЧА

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦ вербальный;

Дистанция: 60 футов; Цели: 4 существа;

Длительность: до начала вашего следующего хода

Вы проникаете в возможное будущее ближайших нескольких секунд, чтобы понять все способы, которыми ваш враг может избежать вреда, а затем посылаете видение этого будущего целевым существам. Обозначьте существо. В первый раз, когда каждая цель делает бросок атаки против этого существа во время действия *истинной цели* (true target), атакующий делает бросок дважды и использует лучший результат. Атакующий также игнорирует ситуативные штрафы к броску атаки и любые фиксированные проверки, связанные с состояниями цели «плохо видим» (concealed) или «скрыт» (hidden).

КОПИЯ ВРАГА DUPLICATE FOE

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 враг 15-го уровня или ниже;

Спасбросок: Стойкости; Длительность: поддерживаемая, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь создать временную копию врага, сражающуюся на вашей стороне. Цель может выполнить спасбросок Стойкости, чтобы прервать заклинание. Копия появляется в незанятом пространстве рядом с целью и имеет модификатор атаки, КБ, модификаторы спасбросков, модификаторы Восприятия и Навыков, как у цели, но она имеет только 70 ПЗ и лишена специальных способностей цели, включая Иммунитеты, Сопротивления и Уязвимости. У копии нет никаких магических предметов, кроме рун силы оружия.

Копия получает атрибут «миньон», и она может выполнять только действия «Бег» (Stride) и «Удар» (Strike). Ее Удары (Strike) наносят обычный урон цели, но не наносят дополнительных эффектов, так как у копии нет особых способностей. Заклинание автоматически заканчивается, если ПЗ копии падают до 0.

Копия атакует ваших врагов в меру своих возможностей. Вы также можете попытаться дать ей дополнительные инструкции; Когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы также можете Командовать Миньоном (Command a Minion) как часть вашего действия, но Ведущий определяет, следует ли копия вашей команде.

Копия нестабильна, поэтому каждый ход после того, как она совершит свои действия, она теряет 4d6 ПЗ. Это не живое существо, и оно не сможет вернуть свои потерянные Пункты Здоровья никаким образом.

Критический успех: Вы не можете создать копию;

Успех: Копия наносит половину урона своими Ударами (Strike), а длительность сокращается до максимума в 2 раунда;

Провал: Копия действует так, как указано в описании.

Усиленное (+1): Уровень существа, на которое вы можете выбрать целью, увеличивается на 2. Число ПЗ копии увеличивается на 10.

ЛИК УЖАСА MASK OF TERROR

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЭМОЦИЯ **СТРАХ** **ИЛЛЮЗИЯ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЗРЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 минута

Цель предстает как отвратительное и ужасающее существо.

Эффект уникален для каждого наблюдателя, поэтому человек, наблюдающий за целью, может увидеть демона с окровавленными клыками, но демон, наблюдающий за целью, может увидеть сияющее ангельское лицо.

Когда какое-либо существо пытается враждебно действовать против цели, существо должно выполнить спасбросок Воли. Затем оно временно становится невосприимчивым до конца своего следующего хода.

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Существо становится напуганным (frightened) 2, прежде чем сможет использовать свое действие;

Критический провал: Существо становится напуганным (frightened) 2, и его действие терпит неудачу и пропадает впустую.

Усиленное (8-й): Вы можете выбрать целью до 5 существ. Если существо использует враждебное действие или реакцию, которая воздействует на несколько целей одновременно, ему необходимо выполнить только один спасбросок против *лика ужаса (mask of terror)*.

НЕПРЕДВИДЕННАЯ СИТУАЦИЯ CONTINGENCY

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Длительность: 24 часа

Вы готовите заклинание, которое сработает позже. Во время сотворения заклинания *непредвиденная ситуация (contingency)* вы также творите другое заклинание 4-го круга или ниже с временем сотворения не более 3 действий. Это сопровождающее заклинание должно иметь возможность повлиять на вас. Вы должны принимать любые решения для заклинания, когда вы творите в рамках заклинания *непредвиденная ситуация (contingency)*, такие как выбор типа урона для Сопротивления энергетическому урону. Во время сотворения выберите триггер, при срабатывании которого будет твориться сопровождающее заклинание, используя те же ограничения, что и для триггера действия «Подготовка» (Ready). Как только заклинание *непредвиденная ситуация (contingency)* будет сотворено, вы можете использовать эффект сопровождающего заклинания в качестве реакции с этим триггером. Оно касается только вас, даже если оно может влиять на большее количество существ. Если вы устанавливаете многофакторные условия, по определению Ведущим, триггер может не сработать. Если вы снова творите *непредвиденную ситуацию (contingency)*, то новое сотворение заменяет старое.

Усиленное (8-й): Вы можете выбрать заклинание 5-го круга или ниже;

Усиленное (9-й): Вы можете выбрать заклинание 6-го круга или ниже;

Усиленное (10-й): Вы можете выбрать заклинание 7-го круга или ниже.

ОБРАТНАЯ ГРАВИТАЦИЯ REVERSE GRAVITY

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ **ЭВОКАЦИЯ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** цилиндр высотой 40 футов и радиусом 20 футов;

Длительность: 1 минута

Вы переворачиваете гравитацию в области эффекта. Существа и объекты, которые не закреплены на земле, немедленно падают вверх к вершине области. Существо может Ухватиться за Край (Grab an Edge), чтобы остановить свое падение, если оно падает мимо соответствующей поверхности. Если существо падает на твердый объект (например, потолок), оно получает соответствующее количество урона от падения и приземляется на поверхность. Как только объект или существо достигает вершины области, оно парит, пойманное между нормальной и обратной гравитацией. Существо может двигаться вдоль плоскости, где встречаются две формы гравитации. Существа, которые могут левитировать (levitate) или Летать (Fly), могут использовать эти способности для смягчения последствий *обратной гравитации (reverse gravity)*.

Когда *обратная гравитация (reverse gravity)* заканчивается, все существа и объекты, оказавшиеся в этой области, падают обратно вниз. Точно так же все, что движется за пределы области действия заклинания, снова подвергается нормальной гравитации.

ОГНЕННОЕ ТЕЛО FIERY BODY

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ОГОНЬ ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: **♦♦** соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы становитесь живым пламенем, дающим вам Невосприимчивость к огню, Сопротивление 10 к точному урону и Уязвимость 5 к холоду и воде. Любое существо, которое касается вас или наносит урон безоружной атакой или недлинным оружием ближнего боя, получает 3d6 урона от огня.

Ваши безоружные атаки наносят 1d4 дополнительного урона от огня, а ваши огненные заклинания наносят одну дополнительную кость урона от огня (кость урона того же размера, который использует заклинание). Вы можете творить заговор *сотворение пламени (produce flame)* как врожденное заклинание; время сотворения сокращается с 2 действий до 1.

В огненной форме у вас есть Скорость Полета 40 футов, и вам не нужно дышать.

Усиленное (9-й): Существа, прикасающиеся к вам, получают 4d6 урона от огня, вместо 3d6, ваши безоружные атаки наносят 2d4 дополнительного урона от огня, и у вас есть Скорость Полета 60 футов.

ОДЕРЖИМОСТЬ POSSESSION

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ НЕАДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ НЕКРОМАНТИЯ ОДЕРЖИМОСТЬ

Традиции: оккультная;

Сотворение: **♦♦** соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 живое существо;

Спасбросок: Воли; Длительность: 1 минута

Вы посылаете свой разум и душу в тело цели, пытаясь взять его под контроль. Цель должна выполнить спасбросок Воли. Вы можете выбрать, какие эффекты степени успеха спасброска использовать, выбирая более оптимальные, исходя из ситуации и цели.

Пока вы контролируете цель, ваше собственное тело находится без сознания (unconscious) и не может нормально проснуться. Вы можете чувствовать все, что делает одержимая цель. Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание. Если одержимое тело умирает, заклинание заканчивается, и вы должны преуспеть в спасброске Стойкости против вашей СЛ Заклинаний или будете парализованы (paralyzed) на 1 час или 24 часа при критическом провале. Если заклинание заканчивается во время столкновения, вы действуете непосредственно перед очередью одержимого существа в инициативном порядке.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель одержима вами, но вы не можете ее контролировать. Вы пребываете в теле цели, пока длится заклинание;

Провал: Вы овладеваете целью и берете частичный контроль над ней.

У вас больше нет своего отдельного хода; вместо этого вы можете контролировать цель. В начале каждого из ходов цели она пытается выполнить еще один спасбросок Воли. Если она терпит провал, она находится под вашим управлением (controlled) на этот ход; если она преуспевает, она выбирает свои собственные действия; и если она критически преуспевает, она вытесняет вас из своего тела, и заклинание заканчивается.

Критический провал: Вы овладеваете целью полностью, и она может только наблюдать, как вы манипулируете ею, как марионеткой. Цель находится под вашим управлением (controlled).

Усиленное (9-й): Длительность составляет 10 минут, и вы можете физически войти в тело существа, защищая свое физическое тело, пока длится заклинание.

ОТРАЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ SPELL TURNING

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая;

Сотворение: **♦♦** соматический, вербальный;

Длительность: 1 час

Это заклинание ограждения отражает заклинания, направленные на вас обратно в их заклинателя.

Когда заклинание нацелено на вас, вы можете потратить реакцию, чтобы попытаться отразить его. Это использует правила для противодействия (counteract) заклинанию, но если заклинание успешно противодействует, эффект возвращается на заклинателя. Независимо от того, успешна ли попытка противодействия (counteract), действие *отражения заклинания (spell turning)* заканчивается. *Отражение заклинания (spell turning)* не может повлиять на заклинания, которые не являются целевыми (например, заклинания области).

Если *отражение заклинания (spell turning)* отражает заклинание обратно на заклинателя, который также находится под действием заклинания *отражение заклинания (spell turning)*, его заклинание *отражение заклинания (spell turning)* может попытаться отразить свое собственное заклинание обратно на вас снова; в таком случае, эта попытка противодействия (counteract) автоматически увенчается успехом.

ПЕРСТ СМЕРТИ FINGER OF DEATH

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕКРОМАНТИЯ СМЕРТЬ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: **♦♦** соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 живое существо;

Спасбросок: базовый Стойкости

Вы указываете пальцем на цель и произносите убивающее слово силы. Вы наносите 70 единиц негативного урона цели. Если урон от *перста смерти (finger of death)* снижает ПЗ цели до 0, цель умирает мгновенно.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 10.

ПРОЕКЦИЯ ОБРАЗА PROJECT IMAGE

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ИЛЛЮЗИЯ **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы проецируете иллюзорный образ самого себя. Вы должны оставаться в пределах дистанции образа, и если в какой-то момент вы не можете его видеть, заклинание заканчивается. Всякий раз, когда вы Творите другое Заклинание (Cast a Spell), с областью эффекта - эманация, вы можете заставить эффект заклинания исходить либо от себя, либо от образа. Поскольку образ - это иллюзия, он не может использовать преимущества заклинаний, хотя визуальные проявления заклинания появляются. Образ имеет тот же КБ и спасброски, что и у вас. Если он поражен атакой или проваливает спасбросок, заклинание заканчивается.

Усиленное (+2): Максимальная длительность заклинания, которую вы можете поддержать, увеличивается до 10 минут.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ЗАМОК DIMENSIONAL LOCK

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 60-футовый всплеск;

Длительность: 1 день

Вы создаете мерцающий барьер, который пытается противодействовать (counteract) эффектам телепортации и планарному перемещению в область или из нее, включая предметы, которые позволяют получить доступ к межпространственным карманам (например, *бездонная сумка (bag of holding)*). *Пространственный замок (dimensional lock)* пытается противодействовать (counteract) любой попытке призвать существо в эту область, но не останавливает существо от ухода, когда призыв заканчивается.

РАДУЖНЫЕ БРЫЗГИ PRISMATIC SPRAY

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЭВОКАЦИЯ **СВЕТ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 30-футовый конус;

Брызги радужных световых лучей каскадом срываются с вашей открытой ладони. Каждое существо в области эффекта должно броском 1d8 определить по таблице ниже, цвет луча повлиявшего на него, а затем совершить спасбросок указанного типа. В таблице указаны любые дополнительные атрибуты, применимые к каждому типу луча. Если существо поражено несколькими лучами, оно использует один и тот же результат d20 для всех своих спасбросков. Для всех лучей успешный спасбросок сводит на нет эффект для этого существа.

1d8	Цвет	Спасбросок	Эффект (Атрибут)
1	Красный	Рефлексов	50 урона от огня (огонь)
2	Оранжевый	Рефлексов	60 урона от кислоты (кислота)
3	Желтый	Рефлексов	70 урона от электричества (электричество)
4	Зеленый	Стойкости	30 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 на 1 минуту (яд)
5	Синий	Стойкости	Эффекты как от заклинания <i>плоть в камень (flesh to stone)</i>
6	Индиго	Воли	Состояние «в замешательстве» (confused) как при заклинании <i>искривление разума (warp mind)</i> (ментальный)
7	Фиолетовый	Воли	Состояние «замедлен» (slowed) 1 на 1 минуту; при критическом провале отправляется на другой План, как от заклинания <i>вознесение (plane shift)</i> (телепортация)
8	Двойной луч	-	Пораженный двумя лучами выполняет бросок дважды, перебрасывая любые дубликаты или результаты «8».

РЕГЕНЕРАЦИЯ REGENERATE

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ИСЦЕЛЕНИЕ **НЕКРОМАНТИЯ** **ПОЗИТИВНЫЙ**

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное живое существо;

Длительность: 1 минута

Вливание позитивной энергии дает существу непрерывное исцеление. Цель временно получает Регенерацию 15, которая восстанавливает ей 15 ПЗ в начале каждого ее хода.

Пока у нее есть Регенерация, цель не может умереть от повреждений, и степень ее состояния «при смерти» (dying) не меняется (это останавливает большинство существ от выхода за пределы состояния «при смерти» (dying) 3), хотя если ее степень состояния «ранен» (wounded) становится 4 или выше, она остается без сознания (unconscious), пока ее раны не будут обработаны. Если цель получает урон от кислоты или огня, ее Регенерация отключается до конца следующего хода.

Каждый раз, когда существо восстанавливает ПЗ от Регенерации, оно также восстанавливает один поврежденный или разрушенный орган (если таковой имеется). Во время действия заклинания существо также может присоединить отрубленные части тела, проведя Взаимодействие (Interact), чтобы удержать часть тела в той области, от которой она была отрублена.

Усиленное (9-й): Регенерация увеличивается до 20.

РЕТРОКОГНИЦИЯ RETROCOGNITION

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ПРОРИЦАНИЕ

Традиции: оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Длительность: поддерживаемая

Открывая свой разум оккультным отголоскам, вы получаете впечатления от прошлых событий, которые произошли в вашем текущем местоположении.

Ретроспективное восприятие выявляет психические впечатления от событий, произошедших в течение последнего дня в течение первой минуты длительности заклинания, за которыми следуют впечатления от следующего дня в течение следующей минуты и т. д. Эти отголоски не воспроизводятся как видение, но вместо этого раскрывают впечатления эмоций и метафор, которые дают загадочные ключи и детали прошлого. Если вы стали свидетелем травматического или бурного события через впечатление, заклинание заканчивается, если вы не преуспеете в спасброске Воли со СЛ по крайней мере 30 и, возможно, до 50, в зависимости от тяжести события. Ведущий определяет, является ли событие травматичным, и выбирает СЛ.

Усиленное (8-й): Вы получаете впечатления от событий, произошедших за предыдущий год, за каждую минуту, которую вы концентрируетесь, вместо предыдущего дня, хотя детали уменьшаются, что затрудняет различение впечатлений от всех, кроме самых крупных событий;

Усиленное (9-й): Вы получаете впечатления от событий, произошедших за предыдущее столетие, за каждую минуту, которую вы концентрируетесь, вместо предыдущего дня, хотя детали уменьшаются, что делает почти невозможным отличить впечатления от всех, кроме самых крупных событий.

СЛОВО СИЛЫ: ОСЛЕПЛЕНИЕ POWER WORD BLIND

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ СЛУХ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая;

Сотворение: ♦ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: варьируется

Вы произносите мистическое слово силы, которое может ослепить (blinded) цель, услышавшую его. После того, как цель была выбрана, она становится временно невосприимчивой в течение 10 минут. Эффект заклинания зависит от уровня цели.

11-й или ниже: Цель ослепляется (blinded) навсегда;

12-й –13-й: Цель ослеплена (blinded) на 1d4 минут;

14-й или выше: Цель растеряна (dazzled) на 1 минуту.

Усиленное (+1): Уровни цели, на которых применяется каждый результат, увеличиваются на 2.

СОЛНЕЧНЫЙ ВЗРЫВ SUNBURST

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ СВЕТ ПОЗИТИВНЫЙ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 60-футовый всплеск;

Спасбросок: Рефлексов

Мощный шар обжигающего солнечного света взрывается в этой области, нанося 8d10 огненного урона существам в 60-футовом всплеске, плюс 8d10 дополнительного позитивного урона нежити. Каждое существо в этой области должно выполнить спасбросок Рефлексов.

Критический успех: Существо не затрагивается;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон;

Критический провал: существо получает двойной урон. Существо становится слепым (blinded) навсегда.

Если шар перекрывает область магической тьмы, *солнечный взрыв* (sunburst) пытается противодействовать (counteract) эффекту тьмы.

Усиленное (+1): Урон от огня увеличивается на 1d10, а позитивный урон нежити увеличивается на 1d10.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА ENERGY AEGIS

ЗАКЛИНАНИЕ 7

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 24 часа

Вы защищаете цель мощным, долговечным энергетическим барьером. Цель получает Сопротивление 5 к кислоте, холоду, электричеству, огню, силе, звуку, негативному и позитивному урону.

Усиленное (9-й): Сопротивление увеличивается до 10.

ЭФИРНАЯ ПРОГУЛКА ETHEREAL JAUNT

ЗАКЛИНАНИЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы путешествуете на Эфирный План, который прилегает к Материальному Плану. Существа Материального Плана не могут видеть вас, а вы можете перемещаться сквозь вещи Материального Плана. Вы двигаетесь с половиной своей обычной Скорости, но можете двигаться в любом направлении (в том числе вверх и вниз).

Вы можете видеть Материальный План в радиусе 60 футов; как серый, туманный и плохо видимый для вас. Вы не можете влиять на Материальный План, и вы не можете быть затронуты Материальным Планом, кроме как силовыми эффектами и эффектами школы ограждения, происходящими там.

Когда заклинание заканчивается, вы возвращаетесь на Материальный План. Если вы находитесь в воздухе, вы падаете (если только вы не умеете летать), а если вы находитесь внутри объекта, вас выталкивает в ближайшее открытое пространство и получаете 1d6 урона за каждые 5 футов расстояния, которое вы преодолели во время этого.

Если вы сотворите это заклинание, находясь не на Материальном Плате, оно будет потрачено впустую.

Усиленное (9-й): Вы можете выбрать целью до пяти дополнительных добровольных существ в пределах дистанции 30 футов. Длительность увеличивается до 10 минут.

8 КРУГ

БЕЗУДЕРЖНЫЙ ТАНЕЦ UNCONTROLLABLE DANCE

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ОЧАРОВАНИЕ **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Цель одолевает всепоглощающее желание танцевать. В течение всего времени действия заклинания цель застигнута врасплох (flat-footed) и не может использовать реакции. Находясь под воздействием, существо не может использовать действия с атрибутом «движение», кроме как для танца, а также используя действие Бег (Stride), чтобы передвигаться до половины своей Скорости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Длительность заклинания составляет 3 раунда, и цель должна тратить по крайней мере 1 действие каждый ход для танца;

Провал: Длительность заклинания составляет 1 минуту, и цель должна провести по крайней мере 2 действия каждый ход для танца;

Критический провал: Длительность заклинания составляет 1 минуту, и цель должна тратить все свои действия каждый ход на танец.

БОЖЕСТВЕННАЯ АУРА DIVINE AURA

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 10-футовая эманация; **Цели:** союзники в области эффекта;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Божественная сила охраняет цели, предоставляя каждой статусный бонус + 1 к КБ и спасброскам, пока они находятся в области эффекта.

Выберите мировоззрение, которым обладает ваше божество (хаотичное, злое, доброе или принципиальное). Вы не можете творить это заклинание, если у вас нет божества или ваше божество истинно нейтрально. Это заклинание приобретает атрибут выбранного вами мировоззрения. Бонусы, предоставляемые заклинанием, увеличиваются до +2 против атак и эффектов, создаваемых существами с мировоззрением, противоположным заклинанию (принципиальным, если вы выбрали хаотичное, злым, если вы выбрали доброе). Эти бонусы увеличиваются до +4 против создаваемых такими существами эффектов, которые пытаются навязать состояние «под управлением» (controlled) цели вашей божественной ауры (divine aura), а также против атак призванных существ, вызванных чем-либо с противоположным вашей божественной ауры (divine aura) мировоззрением.

Когда существо противоположного мировоззрения поражает цель атакой ближнего боя, это существо должно преуспеть в спасброске Воли или получит состояние «ослеплен» (blinded) на 1 минуту. Затем оно временно становится невосприимчивым в течение 1 минуты.

В первый раз, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell) каждый раунд, радиус божественной ауры (divine aura) увеличивается на 10 футов.

БОЖЕСТВЕННОЕ ВДОХНОВЕНИЕ DIVINE INSPIRATION

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ОЧАРОВАНИЕ **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 добровольное существо;

Вы наполняете цель духовной энергией, подпитывая ее магию.

Если она готовит заклинания, она восстанавливает одно заклинание 6-го круга или ниже, которое она сегодня ранее творила, и может снова сотворить это заклинание. Если она спонтанно произносит заклинания, она восстанавливает одну из своих ячеек заклинаний 6-го круга или ниже. Если у нее есть запас фокуса, она восстанавливает свои Пункты Фокуса, как после Перезагрузки.

ДУХОВНАЯ ЭПИДЕМИЯ SPIRITUAL EPIDEMIC

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ПРОКЛЯТИЕ **НЕКРОМАНИЯ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы проклинаете цель, высасывая ее дух и оставляя заразную ловушку в ее сущности. Цель должна выполнить спасбросок Воли. Любое существо, творящее сакральное или оккультное заклинание на цель, пока оно поражено, является целью духовной эпидемии (spiritual epidemic) и также должно выполнить спасбросок Воли. Проклятие продолжает распространяться таким образом.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель ослаблена (enfeebled) 2 и ошеломлена (stupefied) 2 на 1 раунд;

Провал: Цель ослаблена (enfeebled) 2 и ошеломлена (stupefied) 2 на 1 минуту и ослаблена (enfeebled) 1 и ошеломлена (stupefied) 1 навсегда;

Критический провал: Цель ослаблена (enfeebled) 3 и ошеломлена (stupefied) 3 на 1 минуту и ослаблена (enfeebled) 2 и ошеломлена (stupefied) 2 навсегда.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ EARTHQUAKE

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ЭВОКАЦИЯ **ЗЕМЛЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** 60-футовый всплеск;

Длительность: 1 раунд

Вы сотрясаете землю, опрокидываете существ в трещины и разрушаете строения.

Ведущий может добавить дополнительные эффекты в определенных областях. Скалы могут обрушиться, заставляя падать существ, или озеро может осушиться, когда трещины откроются под его поверхностью, оставляя болото зыбучих песков.

• **Сотрясение Земли:** Поверхность становится пересеченной местностью, и существа на ней получают ситуативный штраф -2 для бросков атаки, КБ и проверкам Навыков;

• **Трещины:** Каждое существо на поверхности должно выполнить спасбросок Рефлексов в начале своего хода, чтобы сохранить опору и избежать падения в трещины 40-футовой глубины, расходящиеся под ним. Трещины являются постоянными, и для Восхождения (Climb) по их склонам требует проверок Атлетики со СЛ 15, чтобы подняться обратно на поверхность;

• **Обрушение:** Строения и потолки могут обрушиться. Ведущий проводит фиксированную проверку для каждой постройки (СЛ 16 для крепкого строения, СЛ 14 для среднего строения и большинства естественных образований, СЛ 9 для некачественной постройки, Сложности могут регулироваться в любую сторону, по усмотрению Ведущего). Обрушение наносит 11d6 дробящего урона; каждое существо, попавшее под обвал, должно выполнить спасбросок Рефлексов, чтобы избежать его.

Критический успех: Существо получает половину урона от обрушения;

Успех: Существо получает половину урона от обрушения и падает распластавшись (prone);

Провал: Существо получает полный урон от обрушения и падает распластавшись (prone);

Критический провал: Существо получает полный урон от обрушения и падает в трещину.

Усиленное (10-й): Вы создаете мощное землетрясение, которое может разрушить поселение. Дистанция увеличивается до полумили, а область всплеска до четверти мили.

ИСКРЯЩИЙСЯ УЗОР SCINTILLATING PATTERN

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ИЛЛЮЗИЯ **НЕАДЕСПОСОБНОСТЬ** **ЗРЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 20-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 1 минуты

Поле ниспадающих, постоянно переливающихся цветов проявляется в воздухе.

Существа растеряны (dazzled), находясь внутри узора, как и те, кто находится в пределах 20 футов от области эффекта. Существо должно выполнить спасбросок Воли, если оно находится внутри узора, в момент его сотворения, когда входит в узор, заканчивает свой ход в нем или использует действие Поиск (Seek) или Взаимодействие (Interact) на узор. Существо, уже находящееся под действием эффекта заклинания, не должно пытаться совершать новых спасбросков.

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Существо в замешательстве (confused) в течение 1d4 раундов;

Критический провал: Существо в шоке (stunned) на 1d4 раундов. После того, как состояние «в шоке» (stunned) заканчивается, существо принимает состояние «в замешательстве» (confused) на оставшуюся длительность заклинания.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ DISAPPEARANCE

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ИЛЛЮЗИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ материальный, соматический;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо

Длительность: 10 минут

Вы укрываете существо от обнаружения. Цель становится необнаруженной (undetected) не только для зрения, но и для всех органов чувств, позволяя ей считаться невидимой (invisible) независимо от того, какими точными и неточными чувствами может обладать наблюдатель. Для существа все еще возможно найти цель, используя Поиск (Seek), вглядываясь в потревоженную пыль, слыша пробелы в звуковом спектре или находя какой-то другой способ обнаружить присутствие необнаружимого иначе существа.

ЛАБИРИНТ MAZE

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ВОПЛОЩЕНИЕ **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ** **МЕЖПРОСТРАНСТВЕННОЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: поддерживаемая

Вы переносите цель в межпространственный лабиринт сверхъестественного происхождения и запираете ее там. После каждого хода цель может потратить 1 действие, чтобы попытаться пройти проверку Выживания или Восприятия против вашей СЛ Заклинаний для того чтобы сбежать из лабиринта. Возможны следующие результаты:

Критический успех: Цель вырывается, и заклинание заканчивается;

Успех: Цель находится на правильном пути к выходу. Если цель уже была на правильном пути, она покидает лабиринт, и заклинание заканчивается;

Провал: Цель не продвигается к победе;

Критический провал: Цель не продвигается к победе, и если она была на правильном пути, то теряет его.

Магия телепортации не помогает существу сбежать, если только магия не может переносить на другие Планы, такая как заклинание *вознесение (plane shift)*.

Когда заклинание заканчивается, либо потому, что цель сбежала, либо из-за того, что его длительность закончилась, цель возвращается в пространство, которое она занимала, на момент изгнания, или в ближайшее пространство, если первоначальное теперь занято.

МОМЕНТ ОБНОВЛЕНИЯ MOMENT OF RENEWAL

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** до 6 существ

Цели испытывают дневное восстановление в одно мгновение.

Любые вредные эффекты, которые исчезнут после окончания 24 часов, заканчиваются, хотя это не сокращает длительность активных заклинаний, влияющих на цели. Цели восстанавливают Пункты Здоровья и оправляются от состояний, как если бы они взяли 24 часа отдыха, но они не делают свои ежедневные приготовления снова и не получают какие-либо преимущества отдыха, кроме исцеления. Затем цели получают временный иммунитет на 1 день.

НЕУСТАННОЕ НАБЛЮДЕНИЕ UNRELENTING OBSERVATION

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 100 футов; **Область:** 20 футовый всплеск; **Цели:** 1 отслеживаемое существо или объект и до 5 других добровольных существ;

Длительность: варьируется

Это заклинание дает идеальный обзор, основанный на тайновидении, позволяя нескольким добровольным целям отслеживать точные передвижения или положение одного существа или объекта. Выберите одно целевое существо или объект в области, которую необходимо отслеживать. Оно становится сенсором для заклинания. До пяти добровольных существ по вашему выбору в области эффекта могут видеть призрачное изображение целевого существа или объекта, когда оно находится вне их поля зрения. Они могут прекрасно воспринимать существо или объект, что позволяет им игнорировать состояния «плохо видим» (concealed) или «невидим» (invisible), хотя физические барьеры все еще обеспечивают укрытие.

Отслеживающие существа могут видеть отслеживаемое существо или объект через все барьеры, кроме свинца или проточной воды, которые блокируют их зрение. Расстояние не имеет значения, хотя существо или объект может переместиться так далеко, что станет слишком маленьким, чтобы его можно было воспринимать. Отслеживающие существа не видят ничего из окружающей среды вокруг цели, хотя они видят любое снаряжение, которое существо носит или держит, и они могут сказать, отдает ли оно объекты.

Если цель, которую нужно отслеживать, добровольная, то длительность составляет 1 час. Если вы попытаетесь выследить недобровольное существо, цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Существо не затрагивается;

Успех: Как описано, но длительность - 1 минута;

Провал: Как описано, и длительность составляет 1 час.

ПЕСНЬ ДУХА SPIRIT SONG

ЗАКЛИНАНИЕ 8

СИЛА НЕКРОМАНТИЯ

Традиция: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: 60-футовый конус;

Спасбросок: базовый Стойкости

Ваша сверхъестественная песня посылает пульсирующие волны эфирной энергии, атакуя дух существ в области эффекта, нанося 18d6 силового урона. Поскольку *песнь духа (spirit song)* влияет на дух существ, она может повредить целям, проецирующим свое сознание (например, через *проекцию образа (project image)*) или вселившимся в другое существо, даже если тело цели находится в другом месте. Вибрирующие волны духовной песни проникают внутрь, но не сквозь твердые барьеры, нанося урон бестелесным существам, скрывающимся в твердых объектах в области эффекта, но не проходя дальше, чтобы повредить существам в других комнатах.

Одержимые существа не пострадают от песни. Песня не причиняет вреда существам, у которых нет духа, таким как конструкты.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ПОЛЕ АНТИМАГИИ ANTIMAGIC FIELD

ЗАКЛИНАНИЕ 8

РЕДКОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Область: 10-футовая эманация, включая вас;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

В области эффекта вы отталкиваете всю магию, заклинания и другие магические эффекты не действуют. Заклинания не могут проникнуть в область, магические предметы перестают функционировать в ней, и никто внутри не может сотворить заклинания или использовать магические способности. Такие заклинания как *рассеять магию (dispel magic)*, не могут воздействовать на само поле, если они не более высокого круга. Магические эффекты возобновляются в тот момент, когда они выходят за пределы поля. Например, луч, выпущенный с одной стороны поля, может быть нацелен на существо с другой стороны (если заклинатель и цель находятся за пределами поля). Призванное существо исчезает, но появляется снова, если поле движется или заканчивается. Настроенные магические предметы перестают функционировать, но они остаются настроенными и возобновляют свою работу, когда выходят из поля; повышение Характеристики от повышающего предмета не подавляется внутри поля. Заклинания более высокого круга, чем *поле антимагии (antimagic field)*, преодолевают его эффекты и даже могут быть сотворены существом внутри поля.

Поле прерывает только магию, поэтому *длинный меч +3* все еще функционирует как длинный меч. Магически созданные существа (такие как големы) обычно функционируют в пределах поля антимагии.

ПОЛЯРНЫЙ ЛУЧ POLAR RAY

ЗАКЛИНАНИЕ 8

АТАКА **ХОЛОД** **ЭВОКАЦИЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо

Вы стреляете сине-белым лучом морозного воздуха и мокрого снега, который наносит 10d8 урона от холода. Совершите бросок атаки заклинанием против цели.

Критический успех: Цель получает двойной урон и состояние иссушен (drained) 2;

Успех: Цель получает полный урон и состояние иссушен (drained) 2.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d8.

ПУТЕШЕСТВИЕ С ВЕТРОМ WIND WALK

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ВОЗДУХ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Традиции: первобытная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** вы и до пяти существ, которых коснулись;

Длительность: 8 часов

Когда вы творите это заклинание, каждая цель превращается в неясную облачную форму и подхватывается ветром, движущимся в выбранном вами направлении. Вы можете изменить направление ветра, используя одно действие, которое имеет атрибут «концентрация». Ветер несет цели со Скоростью 20 миль в час, но если какая-либо из целей совершает атаку, Творит Заклинание (Cast a Spell), попадает под атаку или иным образом входит в режим столкновения, заклинание заканчивается для всех целей сразу после того, как они совершат бросок Инициативы, и они плавно спускаются на поверхность.

РАДУЖНАЯ СТЕНА PRISMATIC WALL

ЗАКЛИНАНИЕ 8

СВЕТ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Длительность: 1 час

Вы создаете непрозрачную стену мерцающего разноцветного света.

Стена прямая и вертикальная, 60 футов в длину и 30 футов в высоту. Вы должны сформировать стену в непрерывном открытом пространстве, чтобы ее края не проходили через каких-либо существ или объекты, иначе заклинание будет потрачено впустую. Вы можете пройти сквозь стену и игнорировать ее последствия.

Стена проливает яркий свет на 20 футов с каждой стороны (и тусклый свет на следующие 20 футов). Существа, кроме вас, которые попадают в свет стены, должны выполнить спасбросок Воли; они растеряны (dazzled) на 1 раунд при успехе, ослеплены (blinded) на 1 раунд при провале и ослеплены (blinded) на 1 минуту при критическом провале. Затем они временно невосприимчивы к ослепляющему эффекту в течение 1 часа.

Радужная стена имеет семь различных слоев, каждый из которых имеет свой цвет. Красный, оранжевый, желтый и зеленый имеют эффект *цветной стены (chromatic wall)* заклинания 5-го круга (стр. 323) того же цвета, а остальные имеют эффект *цветной стены (chromatic wall)* заклинания 7-го круга того же цвета. Существо, которое пытается пройти сквозь стену, должно выполнить спасбросок против каждой составляющей стены.

Эффекты происходят одновременно, поэтому существо, превращенное в камень синей стеной, все еще рассматривается как существо для стен цвета индиго и фиолетового.

Стена в целом невосприимчива к противодействующим эффектам круга стены или ниже; каждый цвет должен быть нейтрализован своим специфическим заклинанием, как указано в описании *цветной стены (chromatic wall)*. Это должно быть сделано по порядку (красный, оранжевый, желтый, зеленый, синий, индиго, затем фиолетовый). Следующий цвет не может быть выбран целью до тех пор, пока не будет устранен предыдущий. Противодействие цвету стены удаляет эффект этого цвета со стены, а противодействие им всем заканчивает действие *радужной стены (prismatic wall)*. Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

РАСПОЗНАТЬ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ DISCERN LOCATION

ЗАКЛИНАНИЕ 8

НЕОБЫЧНОЕ **ОБНАРУЖЕНИЕ** **ПРОРИЦАНИЕ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: 10 минут, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: неограниченна; **Цели:** 1 существо или объект

Вы узнаете точное местоположение цели (включая здание, сообщество и страну) и План его обитания.

Вы можете выбрать целью существо только в том случае, если вы видели его лично, обладаете одним из его важных вещей или частью его тела. Чтобы выбрать целью объект, вы должны коснуться его или иметь его фрагмент. *Распознавание местоположения (discern location)* автоматически преодолевает защиту от обнаружения и прорицания более низкого круга, чем у этого заклинания, даже если у них обычно есть шанс заблокировать его.

СЛОВО СИЛЫ: ШОК POWER WORD STUN

ЗАКЛИНАНИЕ 8

НЕОБЫЧНОЕ **СЛУХ** **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Традиция: мистическая;

Сотворение: ♦ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: варьируется

Вы вводите цель в состояние шока мистическим словом силы. После того, как цель была выбрана, она становится временно невосприимчивой в течение 10 минут. Эффект заклинания зависит от уровня цели.

13-й или ниже: Цель в шоке (stunned) на 1d6 раундов;

14-15-й: Цель в шоке (stunned) на 1 раунд;

16-й или выше: Цель в шоке (stunned) 1.

Усиленное (+1): Уровни цели, на которых применяется каждый результат, увеличиваются на 2.

СОВЕЩАНИЕ ВО СНЕ DREAM COUNCIL

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ИЛЛЮЗИЯ **МЕНТАЛЬНЫЙ** **СОН**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 10 минут, соматический, вербальный;

Дистанция: в пределах планеты; **Цели:** до 12 существ, которых вы знаете по имени и встречали лично;

Длительность: 1 час

Когда вы Творите это Заклинание (Cast this Spell), любые цели (включая вас) могут немедленно заснуть. Заклинание заканчивается для всех существ, которые не хотят засыпать. Спящие присоединяются к общему сновидению, где они могут общаться друг с другом, как если бы они были в одной комнате. Отдельные цели покидают этот общий сон после пробуждения, и если все цели пробуждаются, заклинание заканчивается.

СУРОВЫЕ ВЕТРА PUNISHING WINDS

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ВОЗДУХ **ЭВОКАЦИЯ**

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 100 футов; **Область:** цилиндр высотой 100 футов и радиусом 30 футов;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Сильные ветры и мощный нисходящий поток заполняют эту область, образуя циклон. Все летящие существа в области эффекта спускаются на 40 футов. Вся область представляет собой особо пересеченную местность для Летящих (Flying) существ, и пересеченную местность для существ на поверхности или Карабкающихся (Climbing). Любое существо, которое завершает свой ход, Пролетая (Flying) в пределах этой области, опускается на 20 футов. Любое существо, сбитое на поверхность ветрами этого заклинания, получает дробящий урон, как если бы оно упало.

Квадраты на внешних вертикальных краях цилиндра препятствуют выходу существ. Эти квадраты представляют собой особо пересеченную местность, и существо, пытающееся вырваться наружу, должно преуспеть в проверке Атлетики или Акробатики, чтобы Маневрировать в Полете (Maneuver in Flight) против вашей СЛ Заклинаний. Существо, которое терпит неудачу, завершает свое текущее действие, но может попробовать еще раз.

УЖАСНОЕ УВЯДАНИЕ HORRID WILTING

ЗАКЛИНАНИЕ 8

НЕКРОМАНТИЯ **НЕГАТИВНЫЙ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Цели:** любое количество живых существ;

Спасбросок: базовый Стойкости

Вы вытягиваете влагу из тел целей, нанося 10d10 негативного урона. Существа, созданные из воды (например, водные элементали) и существа-растения корректируют результат своего спасброска на одну степень в худшую сторону. Существа, чьи тела не содержат значительной влаги (например, элементали земли), невосприимчивы к *ужасному увяданию (horrid wilting)*.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d10.

ФОРМА МОНСТРА MONSTROSITY FORM

ЗАКЛИНАНИЕ 8

ПРЕВРАЩЕНИЕ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы принимаете облик легендарного монстра, приобретая Огромную боевую форму. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потеряно. Когда вы творите это заклинание, выберите феникса, пурпурного червя или морского змея. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «чудовище» (beast) (для феникса) или атрибут «животное» (animal) (для пурпурного червя или морского змея). Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 20 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 20 временных ПЗ;
- Ночное зрение (darkvision);
- Одна или несколько безоружных атак ближнего боя, специфичных для выбранной вами боевой формы, которые являются единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки равен +28, и вы используете указанный урон. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если ваш модификатор безоружной атаки выше, вы можете использовать его вместо этого;
- Модификатор для проверок Атлетики +30, если только ваш собственный модификатор не выше.

Вы также получаете определенные способности, основанные на типе монстра, который вы выбираете:

• **Феникс:** Скорость 30 футов, Скорость Полета 90 футов; **Ближний бой:** ♦ клюв (досыгаемость 15 футов), **Урон:** 2d6+12 колющий плюс 2d4 урона от огня и 2d4 продолжительного урона от огня; **Ближний бой:** ♦ коготь (проворное, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+12 режущий; **Покров Пламени (Shroud of Flame):** (аура, эвокация, огонь, первобытная) 20 футов. Вы получаете ауру огня, которая распространяется от вас. Существо, которое входит или заканчивает свой ход в ауре, получает 2d6 урона от огня. Существо может получить этот урон только один раз за ход. Вы можете использовать одно действие, которое имеет атрибут «концентрация», чтобы активировать или деактивировать эту ауру.

• **Пурпурный Червь:** Скорость 40 футов, Скорость Рытья 30 футов, Скорость Плавания 20 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти (досыгаемость 10 футов), **Урон:** 2d12+20 колющий; **Ближний бой:** ♦ жало (проворное, досыгаемость 10 футов), **Урон:** 2d8+15 колющий плюс 2d6 продолжительного урона от яда; **Ближний бой:** ♦ тело (досыгаемость 10 футов) **Урон:** 2d8+20 дробящий; **Безудержный (Inexorable):** Вы автоматически восстанавливаетесь от состояний «парализован» (paralyzed), «замедлен» (slowed) и «в шоке» (stunned) в конце каждого из ваших ходов.

Вы также невосприимчивы к состоянию «обездвижен» (immobilized) и игнорируете пересеченную местность и особо пересеченную местность;

• **Морской змей:** Скорость 20 футов, Скорость Плавания 90 футов; **Ближний бой:** ♦ челюсти (досыгаемость 15 футов), **Урон:** 2d12+20 колющий; **Ближний бой:** ♦ хвост (досыгаемость 25 футов), **Урон:** 2d8+20 дробящий; **Спинной Гребень:** ♦♦ (движение) вы оцетиниваетесь и Плывете (Swim) или Бежите (Stride). Каждое существо, с которым вы находитесь рядом в любой момент вашего движения, получает 4d8+10 режущего урона (базовый спасбросок Рефлексов против вашей СЛ Заклинаний).

Усиленное (9-й): Вы вместо перечисленных выше параметров получаете: КБ = 22 + ваш уровень, 25 временных ПЗ, модификатор атаки +31, увеличение урона на одну кость, и модификатор проверок Атлетики +33.

ЧИСТЫЙ РАЗУМ MIND BLANK

ЗАКЛИНАНИЕ 8

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: до ваших следующих ежедневных приготовлений

Мощные чары скрывают существо от магии прорицания. Цель получает статусный бонус +4 к спасброскам от ментальных эффектов.

Чистый разум (mind blank) пытается противодействовать (counteract) любым эффектам обнаружения, разоблачения и тайновидения, как если бы его круг заклинания был на 1 выше, чем его фактический круг. В случае успеха эффект прорицания функционирует нормально, за исключением того, что он ничего не узнает о цели и ее имуществе. Например, *обнаружение магии (detect magic)* по-прежнему будет обнаруживать другую магию в этой области, но не магию на цели.

9 КРУГ

БЛИСТАТЕЛЬНЫЙ ДВОРЕЦ RESPLENDENT MANSION

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: 1 минута, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов;

Длительность: до следующих ежедневных приготовлений

Вы представляете себе возвышающийся дворец высотой до четырех этажей в высоту и до 300 футов по каждой стороне. Творя Заклинание (Casting the Spell), вы удерживаете в своем сознании образ дворца и его желаемый внешний вид. Дворец может содержать количество комнат по вашему желанию, и он оформлен так, как вы себе это представляли. Вы можете представить себе назначение для каждой комнаты дворца, и соответствующие принадлежности появляются внутри. Любая мебель или другие бытовые приспособления функционируют нормально для любого человека внутри дворца, но они перестают существовать, если их вынести за его стены. Никакое приспособление, созданное с помощью этого заклинания, не может создавать магические эффекты, но магические устройства, принесенные во дворец, функционируют нормально.

Ваш дворец содержит те же типы и количество продуктов питания и слуг, что и создаваемые заклинанием *великолепный особняк* (magnificent mansion).

Все наружные двери и окна дворца защищены охранными заклинаниями *тревога* (alarm). Вы выбираете, является ли каждый сигнал тревоги слышимым или ментальным, когда вы Творите Заклинание (Cast the Spell), и каждый имеет разный звук (для звукового сигнала тревоги) или ощущение (для ментального), что позволяет вам мгновенно определить, какой способ проникновения был использован.

БОЖЕСТВЕННОЕ ПРИЗВАНИЕ CRUSADE

ЗАКЛИНАНИЕ 9

НЕОБЫЧНОЕ ОЧАРОВАНИЕ ЯЗЫК МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** до 4 существ;

Длительность: 10 минут

Вы издаете божественный наказ или провозглашаете призывание целям. Это может быть достижением предмета, притязанием на участок земли, убийством существа, войной с какой-либо группой или обетом не брать больше в руки оружия.

Ваше призывание не может заставить цели вредить друг другу или самим себе. Цели становятся полностью посвященными этому призыванию, в зависимости от их уровней. Они выбирают свои собственные действия, но предпочитают прямое действие бездействию или косвенному действию.

- 13-й или ниже: Цель настолько предана делу, что следует ему до самой смерти (если вы не укажете иначе);
- 14-й: Цель посвящена делу, но заклинание заканчивается для цели, если она теряет до половины своих максимальных ПЗ или еще больше;
- 15-й: Как и 14-й, плюс цель может попытаться выполнить спасбросок Воли в конце каждого из своих ходов, чтобы закончить заклинание для себя.

Заклинание заканчивается для всех существ, если вы или один из ваших союзников используете враждебное действие против цели или после завершения цели призывания. Ведущий может определить, что это заклинание имеет атрибуты мировоззрения, соответствующие характеру призывания.

Усиленное (10-й): Уровень для каждой категории увеличивается на 2.

БУРЯ ВОЗДАНИЯ STORM OF VENGEANCE

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ВОЗДУХ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ЭВОКАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 800 футов; **Область:** 360-футовый всплеск;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Массивная грозовая туча образуется в воздухе в области 360-футового всплеска.

Под ней начинает идти дождь, а штормовой ветер налагает ситуативный штраф -4 на физические дистанционные атаки и атаки дистанционным оружием, а воздух в области эффекта становится особо пересеченной местностью для летающих существ. Когда вы Творите это Заклинание (Cast this Spell) и когда вы в первый раз каждого раунда Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете выбрать один из следующих эффектов бури. Вы не можете выбрать один и тот же эффект дважды подряд.

- **Кислотный дождь:** Каждое существо в области эффекта получает 4d8 урона от кислоты без возможности спасброска;
- **Град:** Буря наносит 4d10 дробящего урона существам в области эффекта (базовый спасбросок Стойкости);
- **Молния:** До 10 ударов молний обрушиваются вниз, выбирая целями существ в области эффекта по вашему усмотрению. Не более одного удара может быть нацелено на одно существо. Каждый удар наносит 7d6 урона от электричества (базовый спасбросок Рефлексов);
- **Дождь и ветер:** Сильный дождь и хлещущий ветер уменьшают видимость и подвижность, делая область под грозовым облаком пересеченной местностью и делая все видимое внутри или сквозь область плохо видимым (concealed);
- **Удар грома:** Каждое существо в области бури должно преуспеть в спасброске Стойкости или будет оглушено (deafened) в течение 10 минут.

Существо, которое преуспевает, временно невосприимчиво к раскатам грома от *бури воздаяния (storm of vengeance)* в течение 1 часа.

Усиленное (10-й): Дистанция увеличивается до 2200 футов, и облако представляет собой 1000-футовый всплеск.

ВМЕСТИЛИЩЕ ДУШИ BIND SOUL

ЗАКЛИНАНИЕ 9

НЕОБЫЧНОЕ **ЗЛО** **НЕКРОМАНТИЯ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный; **Требования:** черный сапфир, стоимостью не менее 100 зм × уровень цели;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо, которое умерло в течение последней минуты;

Длительность: не ограничена

Вы вырываете душу жертвы прежде, чем она может перейти в загробную жизнь, и заключаете ее в черный сапфир.

Пока душа находится в драгоценном камне, цель не может быть возвращена к жизни никакими средствами, даже мощной магией, такой как желание (wish). Если драгоценный камень разрушен или на самоцвет с *вместилищем души (bind soul)* успешно проведено противодействие (counteract), душа освобождается. Самоцвет имеет КБ 16 и Твердость 10. Камень не может вместить больше одной души, и любая попытка тратит заклинание впустую.

ВОЙ БАНЬШИ WAIL OF THE BANSHEE

ЗАКЛИНАНИЕ 9

СЛУХ **СМЕРТЬ** **НЕКРОМАНТИЯ** **НЕГАТИВНЫЙ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: 40-футовая эманация;

Спасбросок: Стойкости

Ваш крик леденит души врагов, слышащих его. Каждый живой враг в области эффекта получает 8d10 негативного урона и должен выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает полный урон;

Провал: Цель получает полный урон и истощена (drained) 1d4;

Критический провал: Цель получает двойной урон и истощена (drained) 4.

ГНЕВ ПРИРОДЫ NATURE'S ENMITY

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ОЧАРОВАНИЕ

Традиции: первобытная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 500-футовый всплеск; **Цели:** до 5 существ;

Длительность: 10 минут

Животные и растения в области эффекта ополчаются против целей. Каждая цель страдает от следующих эффектов, пока она остается в области эффекта.

- Растительность поднимается на всех поверхностях, налагая 10-футовый ситуативный штраф к Скорости каждой цели всякий раз, когда она находится рядом с растениями;

- Агрессивные животные нападают непредсказуемо. В начале своего хода, каждая цель выполняет бросок фиксированной проверки со СЛ 8. При провале она атакована роем существ, который наносит 2d10 режущего урона. Цель должна выполнить базовый спасбросок Рефлексов, и она застигнута врасплох (flat-footed) в течение 1 раунда при любом исходе, отличном от критического успеха;

- Цель теряет всякую связь с природой или природными существами. Цель должна преуспеть в фиксированной проверке СЛ 5, когда творит любое первобытное заклинание иначе заклинание тратится впустую.

Кроме того, животные и существа-растения становятся враждебными к нему, даже те, кто имеет сильную связь с целью, например, Верный Зверь.

Ведущий может решить, что вы не можете подвергать *гневу природы (nature's enmity)* некоторых существ, таких как посланник божества природы.

ИЗМЕНЧИВЫЙ ОБЛИК SHAPECHANGE

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ПРЕВРАЩЕНИЕ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: **◆◆** соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Используя свое мастерство магии превращения, вы принимаете изменчивую форму. Вы трансформируете себя в любую форму, которую вы можете выбрать с помощью заклинания с атрибутом «превращение» (polymorph) из своего Репертуара заклинаний или из числа заклинаний 8-го круга или ниже, которые вы можете подготовить (включая любые повышенные версии заклинаний 8-го круга или ниже, которые вам доступны). Вы выбираете тип существа, когда Творите Заклинание (Cast the Spell), а не когда подготавливаете его. Вы можете изменить свою форму на любую другую форму, которую вы можете выбрать с помощью этого заклинания, используя одно действие с атрибутом «концентрация». Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание.

МЕТЕОРНЫЙ УДАР METEOR SWARM

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Область:** четыре 40-футовых всплеска;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Вы вызываете четыре метеора, которые взрываются огненными потоками. Каждый метеор наносит 6d10 дробящего урона любым существам в 10-футовом всплеске в центре своей области действия, прежде чем взорваться, нанося 14d6 урона от огня любым существам в области своего 40-футового всплеска. Центральные 10-футовые всплески метеоров не могут перекрываться, и существо получает одинаковое количество урона от огня независимо от того, в область скольких перекрывающихся всплесков оно попало. Спасбросок применяется как к дробящему, так и к урону от огня.

Усиленное (+1): Дробящий урон увеличивается на 1d10, а урон от огня увеличивается на 2d6.

НЕПОСТИЖИМАЯ ПЕСНЬ UNFATHOMABLE SONG

ЗАКЛИНАНИЕ 9

СЛУХ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ СТРАХ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** до 5 существ;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 1 минуты

Мимолетные ноты странной и неестественной песни наполняют воздух, захватывая разум. Каждая цель должна выполнить спасбросок Воли, когда вы творите заклинание, и снова при первом Поддержании Заклинания (Sustain the Spell) в раунде. Существо должно выполнять только один спасбросок против песни в каждом раунде, и вы должны сохранить те же цели, когда Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell).

Критический успех: Цель не затронута, не может быть затронута в последующих раундах и временно невосприимчива в течение 1 минуты;

Успех: Цель не затронута в этом раунде, но она может быть затронута в последующих раундах;

Провал: Выполните бросок 1d4 и определите результат по таблице ниже;

Критический провал: Выполните бросок 1d4+1 и определите результат по таблице ниже.

Результат	Эффект
1	Цель напугана (frightened) 2
2	Цель в замешательстве (confused) на 1 раунд
3	Цель ошеломлена (stupefied) 4 на 1 раунд
4	Цель ослеплена (blinded) на 1 раунд
5	Цель в шоке (stunned) на 1 раунд и ошеломлена (stupefied) 1 в течение неограниченного времени

ОРУЖИЕ СУДА WEAPON OF JUDGMENT

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный; **Требования:** У вас есть дубинка, кинжал или любимое оружие вашего божества;

Дистанция: 100 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 минута

Появляется огромное оружие силы, парящее в воздухе над целью. Оружие имеет призрачный внешний вид любимого оружия вашего божества. Назовите войну или мир, когда творите это заклинание.

Если вы называете «война», мысленно выберите одно существо. Это должно быть существо, которое и вы, и цель можете видеть.

Цель инстинктивно знает, что это за существо. В конце каждого хода цели, если цель не использовала враждебное действие против существа, которое вы выбрали во время этого хода, оружие наносит Удар (Strike) цели.

Если вы называете «мир», мысленно выберите до пяти союзников. Цель инстинктивно знает, кто эти союзники. Оружие наносит Удар (Strike) цели каждый раз, когда цель использует враждебное действие против вас или одного из ваших союзников. Оружие наносит Удар (Strike) только один раз за действие, даже если действие нацелено на нескольких союзников (например, заклинание *огненный шар* (fireball) или *Круговой Удар* (Whirlwind Strike)).

Удары (Strikes) этого оружия - это атаки оружия ближнего боя, но они используют ваш модификатор атаки заклинанием. Независимо от его внешнего вида, оружие наносит силовой урон, равный 3d10 плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики. Оружие получает штраф за многократную атаку, который увеличивается на протяжении хода цели, но его штраф отделен от вашего.

Когда оружие наносит Удар (Strike), вы можете нанести урон обычного типа урона оружия вместо силового урона (или любого из доступных типов урона, для универсального оружия).

Никакие другие параметры или атрибуты оружия не применяются, и даже дистанционное оружие атакует только существо на соседней клетке. *Оружие суда* (weapon of judgment) - это оружие для учета срабатывания триггеров, Сопротивлений и тому подобного.

Оружие не занимает места, не помогает брать в тиски и не имеет никаких других возможностей, которые могли бы быть у существа. Оружие не может совершать никаких атак, кроме своего Удара (Strike), и Черты или заклинания, которые влияют на оружие, не применяются к этому оружию.

Усиленное (10-й): Силовой урон увеличивается на 1d10.

ПОДАВЛЯЮЩЕЕ ПРИСУТСТВИЕ OVERWHELMING PRESENCE

ЗАКЛИНАНИЕ 9

СЛУХ **ОЧАРОВАНИЕ** **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЗРЕНИЕ**

Традиция: сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 40-футовый всплеск; **Цели:** любое количество существ;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** до тех пор, пока не будут оказаны все почести

Вы окружаете себя сверхъестественным великолепием, кажетесь богом или же подобным величественным существом. Вы сами выбираете аспекты своего нового величественного облика. Это заставляет цели воздавать вам почести, кланяясь или используя какое-либо другое действие в соответствии с вашим внешним видом. Количество раз, когда цель должна сделать это, зависит от результата ее спасброска.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель должна воздать почести дважды;

Провал: Цель должна воздать почести шесть раз;

Критический провал: Как при провале, и цель должна потратить все свои действия, воздавая почести, если это возможно.

Воздаяние почестей - это действие с атрибутами «манипуляция» или «движение», в зависимости от выбранного существом, способа воздаяния почестей. Существо, находящееся под этим эффектом, должно воздавать вам почести по крайней мере один раз на каждом из своих ходов, если это возможно. Находясь под действием этого заклинания, существо заворожено (fascinated) вами и не может использовать против вас враждебные действия. Затем цель временно становится невосприимчивой в течение 1 минуты.

ПРЕДВИДЕНИЕ FORESIGHT

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ПРОРИЦАНИЕ **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ПРЕДСКАЗАНИЕ**

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 час

Вы получаете шестое чувство, которое предупреждает вас об опасности, потенциально грозящей цели заклинания. Если вы выберете в качестве цели существо, отличное от вас, вы создадите психическую связь, через которую сможете сообщить об опасности цели. Эта связь - ментальный эффект. Из-за количества информации, которую это заклинание требует от вас обрабатывать, вы не можете иметь более одного активного заклинания *предвидения (foresight)* одновременно. Новое сотворение *предвидения (foresight)* завершает действие предыдущего. Во время действия *предвидения (foresight)*, цель получает статусный бонус +2 к броскам Инициативы и не является застигнутым врасплох (flat-footed) для необнаруженных (undetected) существ или при взятии в тиски (flanking). Кроме того, вы получаете следующую реакцию.

Предвидение: ➡ **Триггер:** Цель *предвидения (foresight)* защищается от враждебного существа или другой опасности;

Эффект: Если враждебное существо или опасность заставляет цель бросить кости (например, спасбросок), цель бросает дважды и использует более высокий результат, и это заклинание получает атрибут «удача» (fortune). Но если враждебное существо или опасность выполняет бросок против цели (например, бросок атаки или проверка Навыка), это враждебное существо или опасность выполняет бросок дважды и использует более низкий результат, и это заклинание получает атрибут неудача (misfortune).

РАДУЖНАЯ СФЕРА PRISMATIC SPHERE

ЗАКЛИНАНИЕ 9

СВЕТ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 10 футов;

Длительность: 1 час

Вы создаете семислойную сферу для защиты области. Эта многоцветная сфера действует как *радужная стена (prismatic wall)*, но имеет форму 10-футового всплеска, с центром в углу вашего пространства. Вы должны сформировать сферу в непрерывном открытом пространстве, чтобы ее края не проходили через каких-либо существ или объекты, иначе заклинание будет потрачено впустую.

РАЗЪЕДИНЕНИЕ DISJUNCTION

ЗАКЛИНАНИЕ 9

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 магический предмет

Потрескивающая энергия разъединяет цель. Вы проводите попытку противодействовать (counteract) целевому предмету (стр. 458). Если вам это удастся, предмет будет деактивирован на 1 неделю. При критическом успехе он уничтожается. Если это артефакт или подобный предмет, вы автоматически получаете провал.

РЕЗНЯ MASSACRE

ЗАКЛИНАНИЕ 9

СМЕРТЬ НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦♦ соматический, вербальный;

Область: 60-футовая линия;

Спасбросок: Стойкости

Вы высвобождаете волну некротической энергии, чтобы уничтожить жизненную силу тех, кто стоит на ее пути. Каждое существо 17-го уровня или ниже на линии эффекта должно выполнить спасбросок Стойкости. Если урон от *резни* (massacre) снижает ПЗ существа до 0, это существо умирает мгновенно. Если *резня* (massacre) не убивает ни одного существа, негативная энергия яростно прорывается обратно к вам, нанося дополнительно 30 единиц негативного урона каждому существу на линии эффекта (даже тем, кто выше 17-го уровня) и 30 единиц негативного урона вам.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает 9d6 негативного урона;

Провал: Существо получает 100 единиц негативного урона;

Критический провал: Существо умирает.

Усиленное (10-й): Заклинание может воздействовать на существ до 19-го уровня. Увеличьте урон до 10d6 при успехе и до 115 при провале.

СЛОВО СИЛЫ: СМЕРТЬ POWER WORD KILL

ЗАКЛИНАНИЕ 9

НЕОБЫЧНОЕ СЛУХ СМЕРТЬ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая;

Сотворение: ♦ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: варьируется

Вы произносите самое могущественное мистическое слово силы. После того, как цель была выбрана, она становится временно невосприимчивой в течение 10 минут. Эффект заклинания зависит от уровня цели.

14-й или ниже: Цель умирает мгновенно;

15-й: Если цель имеет 50 ПЗ или меньше, она умирает мгновенно; в противном случае их число падает до 0 и состояние «при смерти» (dying) 1, или увеличивает его степень на 1, если цель уже при смерти (dying);

16-й или выше: Цель получает 50 урона; если это приводит к падению ПЗ цели до 0, цель умирает мгновенно.

Усиленное (10-й): Уровни, на которых применяется каждый результат, увеличиваются на 2.

СМЕРТНЫЙ УЖАС WEIRD

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ЭМОЦИЯ СТРАХ СМЕРТЬ ИЛЛЮЗИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** любое количество существ;

Спасбросок: Воли

Вы наполняете умы целей ужасающими образами страшных существ, каждое из которых взято из худших страхов целей. Только цели могут видеть своих противников. Каждая цель получает 16d6 ментального урона и должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает половину урона и напугана (frightened) 1;

Провал: Цель получает полный урон и напугана (frightened) 2;

Критический провал: Цель так напугана, что может мгновенно умереть.

Она должна выполнить спасбросок Стойкости. Если цель преуспевает, она получает двойной урон и состояние «напуган» (frightened) 2, а также бежит (fleeing) до конца своего следующего хода, если только она не получила критический успех. В случае провала, она снижает свои ПЗ до 0 и умирает.

МАГИЯ И МОРАЛЬ MAGIC AND MORALITY

В то время как магия позволяет вам совершать удивительные действия в игре, она может быть использована для ужасных целей. В то время как некоторые заклинания явно гнусны или имеют атрибут "зло" и прямую связь с осквернением, другие заклинания могут быть использованы как для добра, так и для зла. Использование магии не освобождает вас от нравственной оценки результата.

Этот вопрос наиболее актуален, когда речь заходит о заклинаниях школы очарования, особенно тех, которые используются, чтобы заставить персонажа что-то сделать. Эти заклинания могут лишить персонажа возможности выбора и очень легко могут быть использованы во зло. Контролирование огра и принуждение его покинуть свой пост охраны не обязательно является злом, но использование того же заклинания, чтобы заставить торговца отдать вам все свои товары, безусловно, является злом. Использование заклинания для злой цели может привести к тому, что мировоззрение персонажа игрока сместится ко злу, а окончательное решение о том, использует ли игрок заклинание для злой цели, остается за Ведущим.

ТЕЛЕПАТИЧЕСКОЕ ТРЕБОВАНИЕ TELEPATHIC DEMAND

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ЯЗЫК МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: в пределах планеты; **Цели:** 1 существо, с которым вы ранее телепатически контактировали;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы посылаете целевому существу сообщение из 25 слов или меньше, и оно может немедленно ответить своим собственным сообщением из 25 слов или меньше. Ваше сообщение коварно и имеет эффект *внушения (suggestion)* (стр. 374), с сообщением, заменяющим устное внушение. При успешном спасброске цель временно невосприимчива на 1 день, а при критическом успехе - временно невосприимчива на 1 месяц. Вы можете выбрать целью существо, только если вы ранее были в телепатическом контакте с ним ранее, например, с помощью заклинания *телепатия (telepathy)*.

ШОК ЗЕМЛИ IMPLOSION

ЗАКЛИНАНИЕ 9

ЭВОКАЦИЯ

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 телесное существо;

Спасбросок: базовый Стойкости; **Длительность:** поддерживаемая, вплоть до 1 минуты

Вы сокрушаете цель, заставляя ее рухнуть, нанося ей 75 урона. Когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), в первые за раунд, вы должны выбрать новую цель, чтобы подвергнуть ее тому же эффекту; одно и то же существо никогда не может быть целью более одного раза с помощью одного сотворения этого заклинания. Вы также не можете воздействовать на более чем одно существо за ход с помощью *шока земли (implosion)*. Вы не можете выбрать целью бестелесное, газообразное или жидкое существо по своей природе, или существо, которое по какой-либо другой причине не имеет твердой формы.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 10.

10 КРУГ

АВАТАР AVATAR

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: сакральная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы превращаетесь в аватар своего божества, принимая боевую форму Огромного размера. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потеряно.

У вас есть руки в этой боевой форме и вы можете совершать действия с атрибутом «манипуляция». Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, боевую форму какого божества вы выберете:

- КБ = 25 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 30 временных ПЗ;
- Ночное зрение (darkvision);
- Одна или несколько атак, специфичных для боевой формы выбранного вами божества, являющиеся единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки равен +33, и вы используете указанный урон. Атаки ближнего боя основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)), если только у них нет атрибута «фехтовальное» (finesse), а все дистанционные атаки основаны на Ловкости. Атаки, наносящие позитивный или негативный урон, не исцеляют существ;
- Модификатор проверок Атлетики +35, если только ваш собственный модификатор не выше.

Вы также получаете специфические способности, перечисленные для вашего божества ниже:

- **Абадар:** Скорость 50 футов, Скорость Рытья 30 футов, Невосприимчивость к эффектам обездвиживания (immobilized);
- Дистанционный:** ♦ арбалет (шаг дистанции 120 футов, перезарядка 1), **Урон:** 6d10+3 колющий;
- **Асмодей:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*; **Ближний бой:** ♦ булава (досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d10+6 дробящий; **Дистанционный:** ♦ адское пламя (hellfire) (дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 от огня;
- **Гозрей:** нет наземной Скорости, Скорость Полета 70 футов, Скорость Плавания 70 футов; игнорирование штрафов за пересеченную и особо пересеченную местность; **Ближний бой:** ♦ волны (таран (bull rush), досыгаемость 15 футов, метательное 20 футов), **Урон:** 6d8+6 дробящий; **Дистанционный:** ♦ ветер (универсальное электричество (versatile electricity), дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 дробящий;
- **Горум:** Скорость 70 футов, Невосприимчивость к эффектам обездвиживания (immobilized); **Ближний бой:** ♦ двуручный меч (универсальное К, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d12+6 режущий;
- **Дезна:** Скорость 30 футов, Скорость Полета 70 футов; **Ближний бой:** ♦ нож-звезда (проворное, смертоносное, фехтовальное, досыгаемость 15 футов, серебро, метательное 60 футов), **Урон:** 6d4+6 колющий; **Дистанционный:** ♦ лунный луч (moonbeam) (дистанция 120 футов, серебро), **Урон:** 6d6+3 от огня;
- **Зон-Кутон:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*, игнорирование штрафов за пересеченную и особо пересеченную местность; **Ближний бой:** ♦ шипастая цепь (обезоруживающее, сбивающее, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d8+6 режущий; **Дистанционный:** ♦ полночная боль (midnight pain) (ментальный, несмертельное, дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 ментальный;
- **Иомедэй:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*; щит (Твердость 15, не может быть поврежден); **Ближний бой:** ♦ длинный меч (универсальное К, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d8+6 режущий;
- **Ирори:** Скорость 80 футов, *хождение по воздуху (air walk)*; **Ближний бой:** ♦ беспрепятственный удар (unfettered strike) (проворное, универсальное К или Р, фехтовальное, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d8+6 дробящий; **Дистанционный:** ♦ удар ветра (wind strike) (дистанция 60 футов), **Урон:** 6d4+6 дробящий;
- **Кайден Кайлин:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*, игнорирование штрафов за пересеченную и особо пересеченную местность; **Ближний бой:** ♦ рапира (смертоносное, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d6+6 колющий; **Дистанционный:** ♦ брызги эля (ale splash) (дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 от яда;
- **Калистрия (Calistria):** Скорость 30 футов, Скорость Полета 70 футов; **Ближний бой:** ♦ кнут (whip) (обезоруживающее, фехтовальное, несмертельное, досыгаемость 20 футов), **Урон:** 6d4+6 режущий; **Дистанционный:** ♦ укол возмездия (savored sting) (дистанция 60 футов), **Урон:** 6d6+3 от яда;
- **Ламашту:** Скорость 30 футов, Скорость Полета 70 футов; **Ближний бой:** ♦ фальшион (напор, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d10+6 режущий; **Дистанционный:** ♦ воды Ламашту (waters of Lamashtu) (дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 от яда;
- **Нефис:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*; **Дистанционный:** ♦ первозданная магия (raw magic) (дистанция 120 футов; универсальное холод, электричество или огонь), **Урон:** 6d6 силовой;
- **Норгорбер:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*, игнорирование штрафов за пересеченную и особо пересеченную местность; **Ближний бой:** ♦ короткий меч (проворное, фехтовальное, универсальное Р, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d6+6 колющий; **Дистанционный:** ♦ черный перст (blackfinger) (дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 от яда;
- **Ровагуг:** Скорость 50 футов, Скорость Рытья 30 футов, Невосприимчивость к эффектам обездвиживания (immobilized); **Ближний бой:** ♦ челюсти (досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d12+6 колющий; **Ближний бой:** ♦ нога (проворное, универсальное К, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 6d8+6 дробящий;

- **Саренрэй:** Скорость 30 футов, Скорость Полета 70 футов; **Ближний бой:** ♦ скимитар (напор, несмертельное, досягаемость 15 футов), **Урон:** 6d6+6 режущий; **Дистанционный:** ♦ вечное пламя (everflame) (несмертельное, дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 от огня;
- **Тораг:** Скорость 50 футов, Скорость Рытья 30 футов, Невосприимчивость к эффектам обездвиживания (immobilized); щит (Твердость 15, не может быть поврежден); **Ближний бой:** ♦ боевой молот (таран (bull rush), досягаемость 15 футов), **Урон:** 6d8+6 дробящий;
- **Ургатоа:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*; **Ближний бой:** ♦ коса (смертоносное d10, сбивающее, досягаемость 15 футов), **Урон:** 6d10+6 режущий; **Дистанционный:** ♦ бледная чума (pallid plague) (дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 негативный;
- **Фаразма:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*; **Ближний бой:** ♦ кинжал (проворное, фехтовальное, досягаемость 15 футов, метательное 40 футов), **Урон:** 6d6+6 режущий; **Дистанционный:** ♦ спиральный взрыв (spiral blast) (дистанция 120 футов, наносит урон только нежити), **Урон:** 6d8+3 позитивный;
- **Шелин:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*, игнорирование штрафов за пересеченную и особо пересеченную местность; **Ближний бой:** ♦ глефа (смертоносное d8, несмертельное, досягаемость 20 футов), **Урон:** 6d8+6 режущий; **Дистанционный:** ♦ мелодии внутренней красоты (melody of inner beauty), (несмертельное, дистанция 120 футов), **Урон:** 6d6+3 звуковой;
- **Эрастил:** Скорость 70 футов, *хождение по воздуху (air walk)*, игнорирование штрафов за пересеченную и особо пересеченную местность; **Дистанционный:** ♦ длинный лук (смертоносное d8, шаг дистанции 150 футов), **Урон:** 6d8+3 колющий.

ВОЗРОЖДЕНИЕ REVIVAL

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНИЯ ПОЗИТИВНЫЙ

Традиция: сакральная, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** мертвые существа и живые существа по вашему выбору в пределах дистанции;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Прилив целительной энергии успокаивает живых существ и временно пробуждает недавно убитых. Все живые цели восстанавливают 10d8+40 ПЗ. Кроме того, вы временно возвращаете к жизни любое количество мертвых целей с теми же эффектами и ограничениями, что и для заклинания *восстание мертвых (raise dead)* (стр. 362). У поднятых существ есть временные ПЗ, равные числу ПЗ, которое вы дали живым существам, но нет нормальных ПЗ. Поднятые существа не могут восстановить ПЗ или получить временные ПЗ другими способами, и как только длительность возрождения (revival) заканчивается, они теряют все временные ПЗ и умирают. *Возрождение (revival)* не может воскресить существ, убитых *дезинтеграцией (disintegrate)* или эффектом смерти. На нежить это заклинание не действует.

ВОПЛОЩЕНИЕ ПРИРОДЫ NATURE INCARNATE

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Первобытная сила мира течет через вас. Вы превращаетесь в воплощение природы, будь то зеленый человек или кайдзю. Ваша боевая форма является Средней для зеленого человека или Колоссальной (30 футов на 30 футов) для кайдзю. У вас должно быть достаточно пространства для расширения в более крупный Размер, иначе заклинание будет потеряно. Находясь в этой форме, вы приобретаете атрибут «растение» (plant) (для зеленого человека) или атрибут «чудовище» (beast) (для кайдзю). Вы можете Отменить (Dismiss) заклинание.

Вы получаете следующие параметры и способности независимо от того, какую боевую форму вы выберете:

- КБ = 25 + ваш уровень. Игнорируйте штрафы к проверкам и к вашей Скорости от вашей брони;
- 30 временных ПЗ;
- Ночное зрение (darkvision);
- Одна или несколько атак, специфичных для выбранной вами боевой формы, являющиеся единственными атаками, которые вы можете использовать. Ваш ранг мастерства в этих атаках - Обучены. Ваш модификатор атаки равен +34, и вы используете указанный урон. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если ваш модификатор безоружной атаки выше, вы можете использовать его вместо этого;
- Модификатор проверок Атлетики +36, если только ваш собственный модификатор не выше.

Вы также получаете определенные способности, основанные на типе воплощения, который вы выбрали:

- **Зеленый Человек:** Скорость 40 футов, Скорость Лазания 40 футов; **Ближний бой:** ♦ лианы (досягаемость 30 футов, универсальное К), **Урон:** 6d8+12 дробящий; **Дистанционный:** ♦ шипы (дистанция 100 футов), **Урон:** 6d6+6 колющий; **Зеленая Опека (Green Caress):** (аура, первобытная, трансмутация) 60 футов. Враги, отличные от растений, должны преуспеть в спасброске Стойкости против вашей СЛ заклинаний или станут неуклюжими (clumsy) 1 на 1 раунд (неуклюжими (clumsy) 2 при критическом провале);
- **Кайдзю:** Скорость 50 футов; Соппротивление 5 к физическому урону; **Ближний бой:** ♦ челюсти (досягаемость 30 футов), **Урон:** 6d10+10 колющий; **Ближний бой:** ♦ когти (проворное, досягаемость 30 футов), **Урон:** 6d8+8 режущий; **Ближний бой:** ♦ нога (проворное, досягаемость 15 футов), **Урон:** 6d6+10 дробящий; **Неудержимый (Unstoppable):** Вы невосприимчивы к обездвиживанию (immobilized) и игнорируете пересеченную и особо пересеченную местность; **Топот (Trample):** ♦♦♦ Вы двигаетесь со своей удвоенной Скоростью и пересекаете пространства Огромных и более мелких существ, топча каждое

существо, в чье пространство вы входите. Растоптанное существо получает урон ногой с базовым спасброском Рефлексов против вашей СЛ Заклинаний.

ВОССОЗДАНИЕ REMAKE

ЗАКЛИНАНИЕ 10

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная, первобытная;

Сотворение: 1 час, материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 5 футов

Вы полностью воссоздаете объект из ничего, даже если объект был уничтожен. Чтобы сделать это, вы должны быть в состоянии представить объект в своем уме. Кроме того, материальный компонент должен быть остатком предмета, независимо от того, насколько он мал или незначителен (достаточно даже пылинки, которая остается от *дизинтеграции* (*disintegrate*)). Заклинание терпит провал, если ваше воображение полагалось на слишком много домыслов; если объект был бы слишком большим, чтобы поместиться в 5-футовый куб; если объект все еще существует, и вы просто не знали об этом; или если объект является артефактом, имеет уровень более 20 или обладает аналогичной огромной магической силой.

Предмет снова воссоздается в идеальном состоянии. Даже если ваш ментальный образ представлял собой поврежденный или изношенный объект, новый находится в идеальной форме. Если объект был магическим, это заклинание обычно восстанавливает его постоянные магические свойства, но не какие-либо временные, такие как заряды или одноразовое использование. Предмет с зарядами или количеством использований в день, появляется с израсходованными ресурсами, но после этого он восстанавливает их как обычно.

ВРАТА GATE

ЗАКЛИНАНИЕ 10

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Традиция: мистическая, сакральная, оккультная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы открываете разлом на другой План, создавая портал, через который существа могут перемещаться в любом направлении. Этот портал вертикальный и круглый, с радиусом 40 футов. Портал появляется в выбранном вами месте на Плана назначения, предполагается, что у вас есть четкое представление как о местоположении пункта назначения на Плана, так и о том, как выглядит это место. Если вы попытаетесь создать врата в царство божества или другого могущественного существа, то это существо может помешать формированию врат.

ЖЕЛАНИЕ WISH

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ПРИОЩАНИЕ

Традиция: мистическая;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный

Вы высказываете желание, воплощая в жизнь свое самое грандиозное устремление. Заклинание *желание* (*wish*) может произвести любой из следующих эффектов:

- Скопировать эффект любого мистического заклинания 9-го круга или ниже;
- Скопировать эффект любого не-мистического заклинания 7-го круга или ниже;
- Воспроизвести любой эффект, сила которого эквивалентна заклинаниям, соответствующим вышеуказанным требованиям;
- Отменить некоторые эффекты, которые ссылаются на заклинание *желание* (*wish*).

Ведущий может позволить вам попробовать использовать *желание* (*wish*), чтобы произвести больший эффект, чем эти, но это может быть опасно, или заклинание может возыметь только частичное действие.

ИЗМЕНЕНИЕ РЕАЛЬНОСТИ ALTER REALITY

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ПРИОЩАНИЕ

Традиции: оккультная;

Сотворение: ♦♦♦ материальный, соматический, вербальный

Вы используете свои оккультные знания и силу своего разума для манипулирования духовной мультивселенной, что приводит к любому из следующих эффектов:

- Скопировать эффект любого оккультного заклинания 9-го круга или ниже;
- Скопировать эффект любого не-оккультного заклинания 7-го круга или ниже;
- Воспроизвести любой эффект, сила которого эквивалентна любому оккультному заклинанию 9-го круга или ниже, или не-оккультному заклинанию 7-го круга или ниже;
- Отменить некоторые эффекты, которые ссылаются на заклинание *желание* (*wish*);

По усмотрению Ведущего, вы можете попытаться произвести больший эффект, но это опасно, и заклинание может иметь только частичное воздействие на реальность.

КАТАКЛИЗМ CATAclysm

ЗАКЛИНАНИЕ 10

КИСЛОТА ВОЗДУХ ХОЛОД ЗЕМЛЯ ЭВОКАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО ОГОНЬ ВОДА

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 1000 футов; **Область:** 60-футовый всплеск;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Вы призываете невообразимую мощь катаклизмов конца света, пожиная малую часть каждого катаклизма и объединяя их вместе в одну ужасающе мощную атаку.

Следующие эффекты обрушиваются на всех существ в области. При расчете наносимого катаклизмом урона существам в области эффекта снижайте их Сопротивление к урону (в случае его наличия) на 10. Каждое существо должно выполнить один базовый спасбросок Рефлексов, который применяется ко всем шести типам урона.

- Растворяющий плоть кислотный дождь наносит 3d10 урона от кислоты;
- Ревущее землетрясение сотрясает и громит существ на поверхности, нанося 3d10 дробящего урона;
- Порыв ледяного ветра наносит 3d10 урона от холода;
- Невероятная молния поражает всю область эффекта, нанося 3d10 урона от электричества.
- Бушующие ветра проносятся по небу, нанося 3d10 дробящего урона существам, летающим в области эффекта;
- Молниеносное цунами проносится над существами в области эффекта, нанося 3d10 дробящего урона с атрибутом «вода» (урон удваивается для существ, плавающих в области эффекта);
- Массивный лесной пожар разрастается внезапным пеклом, нанося 3d10 урона от огня.

ОСТАНОВКА ВРЕМЕНИ TIME STOP

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиция: мистическая, оккультная;

Сотворение:  материальный, соматический, вербальный

Вы временно останавливаете ход времени для всего, кроме себя, позволяя вам использовать несколько действий, а другим кажется будто время не шло. Сразу после сотворения *остановки времени (time stop)* вы можете использовать до 9 действий в трех связках по 3 действия в каждом. После каждой связки действий проходит 1 раунд, но только для вас, эффектов, специально нацеленных или влияющих на вас, и для эффектов, которые вы создаете во время остановки. Все остальные существа и объекты неуязвимы для ваших атак, и вы не можете выбрать их целью или повлиять на них чем-либо.

Как только вы закончите свои действия, время снова начнет течь для остального мира. Если вы создали эффект с длительностью, выходящей за пределы длительности *остановки времени (time stop)*, такой как *стена огня (wall of fire)*, он немедленно начинает влиять на других снова, но он не оказывает никаких эффектов, которые происходят только при первом сотворении заклинания.

ПЕРВОБЫТНОЕ СТАДО PRIMAL HERD

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ПРЕВРАЩЕНИЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Традиции: первобытная;

Сотворение:  соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** вы и до 5 добровольных целей;

Длительность: 1 минута

Призывая силу природного мира, вы превращаете цели в стадо мамонтов, и каждый из них принимает боевую форму Огромного размера. У каждой цели должно быть достаточно места для расширения, иначе заклинание не сработает для этой цели. Каждая цель приобретает атрибут «животное» (animal). Каждая цель может Отменить (Dismiss) воздействие заклинания на себя. Каждая цель получает следующее при превращении:

- КБ = 22 + уровень цели. Игнорирование штрафов к проверкам и к Скорости от брони;
- 20 временных ПЗ;
- Скорость 40 футов;
- Сумеречное зрение;
- Следующие безоружные атаки ближнего боя, которые являются единственными атаками, которые может использовать цель. Их ранг мастерства в этих атаках - Обучены. При проведении этих атак цель использует свой модификатор атаки с рангом мастерства владения и бонусами предмета своего наиболее эффективного оружия или безоружного Удара (Strike), и урон перечисленный для каждой атаки. Эти атаки основаны на Силе (например, это играет роль при учете состояния «ослаблен» (enfeebled)). Если модификатор безоружной атаки цели выше, они могут использовать его вместо этого; **Ближний бой:**  клык (досыгаемость 15 футов), **Урон:** 4d8+19 колющий; **Ближний бой:**  хобот (проворное, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 4d6+16 дробящий; **Ближний бой:**  нога (проворное, досыгаемость 15 футов), **Урон:** 4d6+13 дробящий;
- Модификатор для проверок Атлетики +30, если только собственный модификатор цели не выше;
- **Топот (Trample):**  Вы двигаетесь с вашей удвоенной Скоростью и перемещаетесь через пространство Крупных или более мелких существ, топча каждое существо, в чье пространство вы входите. Растопанное существо получает урон от Удара (Strike) ноги на основе базового спасброска Рефлексов (СЛ = 19 + уровень цели).

ПЕРВОБЫТНЫЙ ФЕНОМЕН PRIMAL PHENOMENON

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ПРОРИЦАНИЕ

Традиции: первобытная;

Сотворение:  материальный, соматический, вербальный

Вы просите прямого заступничества от мира природы.

Природа всегда отвергает неестественные просьбы и может удовлетворить другую просьбу (потенциально более сильную или лучше соответствующую ее характеру), чем та, о которой вы просили. Заклинание *первобытный феномен (primal phenomenon)* может совершить любую из следующих вещей:

- Скопировать эффект любого первобытного заклинания 9-го круга или ниже;
- Скопировать эффект любого не-первобытного заклинания 7-го круга или ниже;
- Воспроизводить любой эффект, сила которого эквивалентна заклинанию, соответствующему вышеуказанным требованиям;

- Отменить некоторые эффекты, которые ссылаются на заклинание *желание (wish)*.

По усмотрению Ведущего, вы можете попробовать использовать *первобытный феномен (primal phenomenon)* для получения большего эффекта, чем эти, но это может быть опасно, или заклинание может иметь только частичный результат.

СФАБРИКОВАННАЯ ПРАВДА FABRICATED TRUTH

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Традиции: оккультная;

Сотворение: >>> материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 100 футов; **Цели:** до 5 существ;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Выберите одно утверждение, которому вы хотите, чтобы цели поверили. Этот факт может быть узким, таким как, «дракон кружит над головой и хочет убить меня»; широким, таким как, «все гуманоиды - это замаскированные отродья»; или концептуальным, таким как «если я не буду жить более доброжелательной жизнью, я буду наказан в загробной жизни.» Переживания жертв окрашивают то, как они реагируют на эту «правду» и как меняется их поведение. Если утверждение изменяет то, что они воспринимают, они рассматривают это изменение как внезапное откровение.

Эффект заклинания зависит от результата спасброска Воли целей. Если цель уже подвержена *сфабрикованной правде (fabricated truth)*, ваше заклинание пытается противодействовать (counteract) ей. Если проверка противодействия (counteract) не удалась, результат спасброска цели не может быть хуже, чем успех.

Критический успех: Цель не верит этому утверждению и знает, что вы пытались обмануть ее;

Успех: Цель не верит утверждению, но не понимает, что вы пытались обмануть его;

Провал: Цель верит утверждению в течение 1 недели;

Критический провал: Цель верит утверждению с неограниченной длительностью.

ЧУДО MIRACLE

ЗАКЛИНАНИЕ 10

ПРОРИЦАНИЕ

Традиция: сакральная;

Сотворение: >>> материальный, соматический, вербальный

Вы просите помощи непосредственно у вашего божества. Ваше божество всегда отклоняет просьбу, не соответствующую его природе, и оно может удовлетворить другую просьбу (потенциально более мощную или лучше соответствующую его природе), чем та, о которой вы просили. Сотворение чуда может сделать любую из следующих вещей:

- Скопировать эффект любого сакрального заклинания 9-го круга или ниже;
- Скопировать эффект любого не-сакрального заклинания 7-го круга или ниже;
- Воспроизвести любой эффект, сила которого эквивалентна заклинанию, соответствующему вышеуказанным требованиям;
- Отменить некоторые эффекты, которые ссылаются на заклинание *желание (wish)*.

Ведущий может позволить вам попробовать использовать *чудо (miracle)*, чтобы произвести больший эффект, чем эти, но это может быть опасно, или заклинание может иметь только частичное действие.

ФОКУСНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ FOCUS SPELLS

Некоторые Классы получают специальные заклинания, которые они творят, используя Пункты Фокуса вместо ячеек заклинаний. Эти фокусные заклинания, перечисленные ниже, разбиты по Классам. Полные правила применения фокусных заклинаний приведены на странице 300.

БАРА BARD

Барды могут получить следующие композиционные заклинания. Раздел также содержит композиционные заговоры.

АЛЛЕГРО ALLEGRO

ЗАГОВОР 7

НЕОБЫЧНОЕ **БАРА** **ЗАГОВОР** **КОМПОЗИЦИЯ** **ЭМОЦИЯ** **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 союзник;

Длительность: 1 минута

Ваше выступление динамично, оно ускоряет вашего союзника. Союзник становится «ускорен» (quickened) и может использовать дополнительное действие для Удара (Strike), Bera (Stride) или Шага (Step).

ДЛИТЕЛЬНАЯ КОМПОЗИЦИЯ LINGERING COMPOSITION

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **БАРА** **ОЧАРОВАНИЕ**

Сотворение: ➤ вербальный

Вы добавляете красок своей композиции, чтобы усилить ее преимущества. Если следующим действием вы сотворите композиционный заговор длительностью 1 раунд, совершите проверку Выступления. Обычно СЛ средняя, уровня, равного самому высокому уровню цели вашей композиции, но Ведущий может назначить другую СЛ в зависимости от обстоятельств. Эффект зависит от результата вашей проверки.

Критический успех: Композиция длится 4 раунда;

Успех: Композиция длится 3 раунда;

Провал: Композиция длится 1 раунд, но вы не тратите Пункт Фокуса для сотворения этого заклинания.

ДОМ ВОООБРАЖАЕМЫХ СТЕН HOUSE OF IMAGINARY WALLS

ЗАГОВОР 5

НЕОБЫЧНЫЙ **БАРА** **ЗАГОВОР** **КОМПОЗИЦИЯ** **ИЛЛЮЗИЯ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: касание;

Длительность: 1 раунд

Вы, посредством пантомимы, создаете невидимый участок стены размером 10 на 10 футов, прилегающий к вам и находящийся в пределах вашей досягаемости. Стена непроницаема для тех существ, которые не сомневаются в этом, даже для бестелесных существ. Вы и ваши союзники можете добровольно поверить, что стена существует, чтобы продолжать относиться к ней как к твердой, например, чтобы взобраться на нее. Существо, которое не верит в иллюзию, временно невосприимчиво к эффекту вашего заклинания *дом воображаемых стен* (house of imaginary walls) в течение 1 минуты. Стена не блокирует существ, которые не видели вашего визуального представления, и не блокирует объекты. Стена имеет КБ 10, Твердость (Hardness), равную удвоенному кругу заклинания, и ПЗ, равные четырехкратному кругу заклинания.

КОНТРВЫСТУПЛЕНИЕ COUNTER PERFORMANCE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **БАРА** **КОМПОЗИЦИЯ** **ОЧАРОВАНИЕ** **УДАЧА** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Сотворение: ➤ соматический или вербальный;

Триггер: Вы или союзник в пределах 60 футов, выполняете спасбросок против эффекта с атрибутом «слух» или «зрение»;

Область: 60-футовая эманация

Ваше выступление защищает вас и ваших союзников. Совершите проверку Выступления, соответствующего типу вызвавшего реакцию эффекта: выступление, связанное со звуком, если эффект с атрибутом «слух» или визуальное если у эффекта атрибут «зрение». Вы и союзники в области, могут использовать лучший результат, между вашей проверкой Выступления и спасброском.

ПОГРЕБАЛЬНАЯ ПЕСНЬ DIRGE OF DOOM

ЗАГОВОР 3

НЕОБЫЧНЫЙ **БАРА** **ЗАГОВОР** **КОМПОЗИЦИЯ** **ЭМОЦИЯ** **ОЧАРОВАНИЕ** **СТРАХ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Сотворение: ➤ вербальный;

Область: 30-футовая эманация;

Длительность: 1 раунд

Враги в области эффекта заклинания приобретают состояние «напуганы» (frightened)¹. Они не могут уменьшить степень этого состояния ниже 1, пока они остаются в области эффекта заклинания.

ПРОБУДИТЬ ГЕРОИЗМ INSPIRE HEROICS

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **БАРА** **ОЧАРОВАНИЕ**

Сотворение: ➤ вербальный

Вы вызываете к своей музе, чтобы значительно преумножить преимущества, которые вы даете своим союзникам с помощью своей композиции *пробудить отвагу* (*inspire courage*) или *пробудить защиту* (*inspire defense*). Если вашим следующим действием будет сотворение композиции *пробудить отвагу* (*inspire courage*) или *пробудить защиту* (*inspire defense*), совершите проверку Выступления. Обычно СЛ очень высокая - уровня, равного самому высокому уровню цели вашей композиции, но Ведущий может назначить другую СЛ в зависимости от обстоятельств. Эффект вашей композиции *пробудить отвагу* или *пробудить защиту* зависит от результата проверки.

Критический успех: Статусный бонус от *пробудить отвагу* или *пробудить защиту* увеличивается до +3;

Успех: Статусный бонус от *пробудить отвагу* или *пробудить защиту* увеличивается до +2;

Провал: Ваша композиция *пробудить отвагу* или *пробудить защиту* дают только их обычный бонус +1, но вы не тратите Пункт Фокуса для сотворения этого заклинания.

ПРОБУДИТЬ ОТВАГУ INSPIRE COURAGE

ЗАГОВОР 1

НЕОБЫЧНОЕ БАРА ЗАГОВОР КОМПОЗИЦИЯ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Сотворение: ➤ вербальный;

Область: 60-футовая эманация;

Длительность: 1 раунд

Вы вдохновляете своих союзников ободряющими словами или мелодиями. Вы и все союзники в области получаете статусный бонус +1 к броскам атаки, броскам урона и спасброскам против эффектов страха.

ПРОБУДИТЬ СПОСОБНОСТИ INSPIRE COMPETENCE

ЗАГОВОР 1

НЕОБЫЧНОЕ БАРА ЗАГОВОР КОМПОЗИЦИЯ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 союзник;

Длительность: 1 раунд

Ваша поддержка вдохновляет вашего союзника на успех в выполнении задачи. Это означает, что вы предприняли необходимые подготовительные действия, чтобы Помочь (Aid) своему союзнику в проверке Навыка на ваш выбор, независимо от обстоятельств. Когда вы позже используете реакцию Помощь (Aid), вы можете выполнить проверку Выступления вместо обычной проверки Навыка, и если при броске вы получаете провал, он считается успехом. Если вы Легенда в Выступлении, то автоматически получаете критический успех.

Ведущий может решить, что вы не можете использовать эту способность, если побуждение вашего союзника будет мешать проверке Навыка (например, проверка чтобы тихо Красться (Sneak) или поддержание маскировки).

СМЕРТНОСНАЯ АРИЯ FATAL ARIA

ФОКУСНОЕ 10

НЕОБЫЧНОЕ БАРА КОМПОЗИЦИЯ СМЕРТЬ ЭМОЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ ОЧАРОВАНИЕ

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо

Вы исполняете музыку настолько совершенную, что цель может умереть от радости или горя. Как только цель выбрана, существо становится временно невосприимчивым в течение 1 минуты. Эффект заклинания зависит от уровня цели и текущих ПЗ.

16-й или ниже: Цель мгновенно умирает;

17-й: Если у цели 50 ПЗ или меньше, она моментально умирает; в противном случае у нее остается 0 ПЗ и она становится «при смерти» (dying) 1;

18-й или выше: Цель получает 50 урона. Если у нее остается 0 ПЗ, она моментально умирает.

ТРИ ЧЕТВЕРТИ TRIPLE TIME

ЗАГОВОР 2

НЕОБЫЧНОЕ БАРА ЗАГОВОР КОМПОЗИЦИЯ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Сотворение: ➤ соматический;

Область: 60-футовая эманация;

Длительность: 1 раунд

Вы танцуете в энергичном темпе, ускоряя движения ваших союзников. Вы и все союзники в области получаете статусный бонус +10 футов ко всем Скоростям на 1 раунд.

УСПОКАИВАЮЩАЯ БАЛЛАДА SOOTHING BALLAD

ФОКУСНОЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ БАРА КОМПОЗИЦИЯ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ ИСЦЕЛЕНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** вы и до 9 союзников

Ты обращаешься к своей музе, чтобы успокоить своих союзников. Выберите один из следующих трех эффектов:

- Заклинание пытается противодействовать (counteract) эффектам страха на цели;
- Заклинание пытается противодействовать (counteract) эффектам, накладывающим паралич на цели;
- Заклинание восстанавливает цели 7d8 Пунктов Здоровья

Усиленное (+1): Когда вы используете лечение, *успокаивающая баллада* (*soothing ballad*) восстанавливает на 1d8 ПЗ больше.

ЭТЮД ХРАНИТЕЛЯ ЗНАНИЙ LOREMASTER'S ETUDE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ БАРА ПРОРИЦАНИЕ УДАЧА

Сотворение: ➤ соматический;

Триггер: Вы или союзник в пределах дистанции совершаете проверку Навыка, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge);
Дистанция: 30 футов; **Цели:** вы или вызвавший реакцию союзник

Вы вызываете к глубинным тайнам своей музыки, наделяя цель лучшей способностью мыслить и вспоминать информацию. Совершите вызванную реакцией проверку Навыка, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) дважды и используйте лучший результат.

ВОЛШЕБНИК WIZARD

Волшебники могут получить следующие заклинания школы.

АУРА УЖАСА DREAD AURA

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОЧАРОВАНИЕ** **ЭМОЦИЯ** **СТРАХ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Область: Эманация радиусом 30 футов сосредоточенная на вас;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы излучаете ауру ужаса. Враги в области эффекта «напуганы» (frightened) 1 и не в состоянии уменьшить степень этого состояния.

БАДИТЕЛЬНОЕ ОКО VIGILANT EYE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ПРОРИЦАНИЕ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➡ соматический;

Дистанция: 500 футов;

Длительность: 1 час

Вы создаете невидимое наблюдающее око, как заклинание *ясновидение* (clairvoyance) (стр. 324).

При создании этот глаз должен находиться в поле вашего зрения.

Когда длительность заклинания заканчивается, вы можете потратить 1 ПФ в качестве свободного действия, чтобы продлить его еще на час, но, как обычно, оно заканчивается сразу же во время ваших следующих ежедневных приготовлений.

ВИДЕНИЕ ПРОРИЦАТЕЛЯ DIVINER'S SIGHT

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **КОНЦЕНТРАЦИЯ** **ПРОРИЦАНИЕ** **УДАЧИ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➡ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 живое добровольное существо;

Длительность: до начала вашего следующего хода

Вы заглядываете в будущее цели. Совершите бросок d20; когда цель пытается выполнить несекретный спасбросок или проверку Навыка, она может использовать значение вашего результата, вместо того чтобы бросать самой, после чего заклинание заканчивается.

Кроме того, вы можете вместо этого раскрыть результат броска кости для одной из секретных проверок цели в течение всего срока действия заклинания, после чего заклинание заканчивается. Повторное сотворение заклинания, завершает любой эффект действующего на тот момент видение прорицателя (diviner's sight), сотворенного вами, а также любой действующий на цель эффект видение прорицателя (diviner's sight).

ВЫТЯГИВАНИЕ ЖИЗНИ LIFE SIPHON

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ИСЦЕЛЕНИЕ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➡ вербальный;

Триггер: Вы тратите одну из ваших ячеек заклинаний Волшебника, чтобы сотворить заклинание Волшебника школы некромантии. Вы используете часть магии заклинания, чтобы исцелить себя, восстанавливая 1d8 ПЗ за круг заклинания.

ЗАЩИТНЫЙ ОБОРЕГ PROTECTIVE WARD

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➡ соматический;

Область: Эманация радиусом 5 футов сосредоточенная на вас;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы излучаете мерцающую ауру защитной магии. Вы и все союзники в зоне действия эффекта получают статусный бонус +1 к КБ. Каждый раз, когда вы Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), радиус эманации увеличивается на 5 футов, максимум до 30 футов.

ЗОВ МОГИЛ CALL OF THE GRAVE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **МИСТИКА** **АТАКА** **НЕКРОМАНТИЯ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 живое существо;

Вы испускаете луч тошнотворной энергии. Совершите бросок атаки заклинанием.

Критический успех: Цель получает состояние «тошнота» (sickened) 2 и «замедлен» (slowed) 1 до тех пор, пока действует состояние «тошнота» (sickened);

Успех: Цель получает состояние «тошнота» (sickened) 1;

Провал: Цель не затронута.

ИЗМЕНЧИВАЯ ФОРМА SHIFTING FORM

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **МЕТАМОРФОЗА** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➤ соматический;

Длительность: 1 минута

Вы получаете одну из следующих способностей по вашему выбору. Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание.

- Вы получаете 20-футовый статусный бонус к своей Скорости;
- Вы получаете Скорость Лазания или Плавания, равную половине вашей Скорости;
- Вы получаете ночное зрение;
- Вы получаете пару когтей. Это безоружные атаки с атрибутами «проворное» и «фехтовальное», которые наносят 1d8 режущего урона;
- Вы получаете нюх 60 футов (неточно).

ИСКРИВЛЕНИЕ ПРОСТРАНСТВА WARPED TERRAIN

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ИЛЛЮЗИЯ** **ЗРЕНИЕ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: от ➤ до ➤➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; Область: 5-футовый всплеск или более;

Длительность: 1 минута

Вы создаете иллюзорные опасности, которые покрывают все поверхности в этом районе (обычно землю). Любое существо, движущееся через иллюзию, рассматривает квадраты как пересеченную местность. Существо может попытаться разоблачить иллюзию, как обычно, после использования действия Поиск (Seek) или иным образом потратить действия, взаимодействуя с иллюзией. Если существо успешно разоблачает иллюзию, оно игнорирует эффект на оставшееся время. Для каждого дополнительного действия, которое вы используете, творя заклинание, радиус всплеска увеличивается на 5 футов, максимум до 10 дополнительных футов за 3 действия.

Усиленное (4-й): Вы можете заставить иллюзию появиться в воздухе, а не на поверхности, заставляя ее функционировать как пересеченную местность для летающих существ.

МАНТИЯ НЕВИДИМОСТИ INVISIBILITY CLOAK

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ИЛЛЮЗИЯ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➤➤ соматический;

Длительность: 1 минута

Вы становитесь невидимым, с теми же ограничениями, что и заклинание *невидимости* 2-го круга

Усиленное (6-й): Длительность увеличивается до 10 минут;

Усиленное (8-й): Длительность увеличивается до 1 часа.

ПОГЛОЩЕНИЕ ЭНЕРГИИ ENERGY ABSORPTION

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➤ вербальный;

Триггер: Эффект нанесет вам урон от кислоты, холода, электричества или огня

Вы получаете Сопротивление 15 к урону от кислоты, холода, электричества или огня, наносимому эффектом, вызвавшим реакцию (один тип по вашему выбору). Сопротивление применяется только к первоначальному повреждению, вызвавшего реакцию эффекта.

Усиленное (+1): Сопротивление увеличивается на 5.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЕ ШАГИ DIMENSIONAL STEPS

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: 20 футов;

Вы телепортируетесь на расстояние до 20 футов в пределах вашей прямой видимости

Усиленное (+1): Расстояние, на которое вы можете телепортироваться, увеличивается на 5 футов.

РУКА-ПОМОЩНИК HAND OF THE APPRENTICE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **АТАКА** **ЭВОКАЦИЯ** **СИЛА** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: 500 футов; Цели: 1 существо;

Вы бросаете удерживаемое оружие ближнего боя, ранг мастерства владения которым «Обучен» или выше, направляя в цель, совершаете бросок атаки заклинанием. В случае успеха вы наносите урон оружия, как если бы вы произвели Удар (Strike) ближнего боя, добавив свой модификатор заклинательной Характеристики к урону, а не свой модификатор Силы. При критическом успехе вы наносите двойной урон, и вы применяете критический эффект специализации оружия. Независимо от успеха, оружие летит обратно к вам и возвращается в вашу руку.

СИЛОВОЙ СНАРЯД FORCE BOLT

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЭВОКАЦИЯ** **СИЛА** **ВОЛШЕБНИК**

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо

Вы стреляете всегда попадающим в цель дротиком силы из кончиков ваших пальцев. Он автоматически поражает и наносит 1d4+1 силового урона цели

Усиленное (+2): Урон увеличивается на 1d4+1.

СТИХИЙНАЯ БУРЯ ELEMENTAL TEMPEST

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЭВОКАЦИЯ МЕТАМАГИЯ ВОЛШЕБНИК

Сотворение: ➤ вербальный;

Ваше заклинание окружает вас бурей стихийной энергии.

Если следующее действие, которое вы предпримете, - это Сотворить Заклинание (Cast a Spell) из ваших ячеек заклинаний Волшебника, являющееся заклинанием школы эвокации и наносящее урон от кислоты, холода, электричества или огня, то вас окутывает 10-футовая эманация энергии, в момент сотворения этого заклинания. Враги в этой области получают 1d6 урона за каждый круг заклинания, которое вы только что сотворили, того же типа урона, который наносит заклинание (выберите один, если оно наносит несколько типов). Объедините урон как от стихийной бури (elemental tempest), так и от другого заклинания против врагов, которые получают объединенный урон от обоих заклинаний, прежде чем применяют бонусы, штрафы, Сопротивление, Уязвимость и тому подобное.

УСИЛЕННЫЙ ПРИЗЫВ AUGMENT SUMMONING

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ВОЛШЕБНИК

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо, призванное вами

Вы усиливаете способности призванного существа. Цель получает статусный бонус +1 ко всем проверкам (это также относится к СЛ существа, включая его КБ) на время его призыва, до 1 минуты.

ФИЗИЧЕСКОЕ УСИЛЕНИЕ PHYSICAL BOOST

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ТРАНСМУТАЦИЯ ВОЛШЕБНИК

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 живое существо;

Длительность: до конца следующего хода цели

Вы временно улучшаете физическое состояние цели. Цель получает статусный бонус +2 к следующей проверке Акробатики, Атлетики, спасброску Стойкости или Рефлексов.

ЧАРУЮЩИЕ РЕЧИ CHARMING WORDS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ СЛУХ ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ЯЗЫК МЕНТАЛЬНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** до начала вашего следующего хода

Вы шепчете чарующие слова, чтобы отвести гнев своего врага. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает ситуативный штраф -1 для бросков атаки и урона против вас;

Провал: Цель не может использовать враждебные действия против вас;

Критический провал: Цель становится «в шоке» (stunned) 1 и не может использовать враждебные действия против вас.

ДРУИД DRUID

Друиды могут получить следующие заклинания ордена.

ВЛАДЫКА БУРИ STORM LORD

ФОКУСНОЕ 9

НЕОБЫЧНОЕ **ВОЗДУХ** **ДРУИД** **ЭЛЕКТРИЧЕСТВО** **ЭВОКАЦИЯ**

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Условия: Вы находитесь под открытым небом и на поверхности земли;

Область: 100-футовая эманация;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Небо сгущается над вами в считанные мгновения, клубясь мрачными облаками, перемежающиеся вспышками молний. Каждый раунд когда вы первый раз Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете выбрать один из следующих эффектов, которые будут возникать в этой области.

- **Затишье:** Никакого дополнительного эффекта;
- **Мгла:** Опускается плотная мгла, скрывая область эффектом заклинания *непроглядный туман (obscuring mist)*;
- **Дождь:** С неба льет проливной дождь, гася обычное пламя. Существа в этой области получают ситуативный штраф -2 к проверкам Акробатики и Восприятия;
- **Ветер:** Сильный ветер обрушивается на эту область со всех сторон. Дистанционные атаки получают ситуативный штраф -4 и все полеты только против ветра, и считаются перемещением по пересеченной местности (difficult terrain).

Кроме того, один раз за раунд вы можете использовать одно действие с атрибутами «концентрация» и «манипуляция», чтобы вызвать удар молнии (bolt of lightning), поражающий любую цель, которую вы можете видеть, в области действия заклинания. Вы наносите цели 10d6 урона от электричества; она должна пройти базовый спасбросок Рефлексов. При провале, цель становится «оглушена» (deafened) на 1 раунд.

ВСПЛЕСК БУРИ TEMPEST SURGE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ВОЗДУХ** **ДРУИД** **ЭЛЕКТРИЧЕСТВО** **ЭВОКАЦИЯ**

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Рефлексов

Вы окружаете врага вихрем сильного ветра, клубящихся облаков и потрескивающих молний. Буря наносит 1d12 урона от электричества. Цель должна выполнить базовый спасбросок Рефлексов. При провале цель становится «неуклюжей» (clumsy) 2 на 1 раунд и получает 1 продолжительный (persistent) урон от электричества

Усиленное (+1): Начальный урон увеличивается на 1d12 и продолжительный урон от электричества, при провале, увеличивается на 1.

ДИКИЙ ОБЛИК WILD SHAPE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ДРУИД** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута (или дольше)

Вы наполняете себя первобытной эссенцией и меняете свой облик. Вы можете превратиться в любой облик, указанный в заклинании *форма вредителя (pest form)*, который длится 10 минут. Все остальные формы *дикого облика (wild shape)* длятся 1 минуту. Вы можете добавить больше форм в свой список заклинания *дикий облик* при помощи Черта Друида; ваши Черты могут предоставить вам некоторые или все формы, полученные от превращающего заклинания. Когда вы меняете форму, полученную от заклинания, вы получаете все эффекты формы, которую вы выбрали из версии заклинания, усиленного до круга *дикого облика*. *Дикий облик (wild shape)* позволяет вам использовать вашу собственную подготовку к изменению формы более проще, чем большинство заклинаний превращения. Когда вы решаете использовать свой собственный модификатор атаки во время превращения вместо стандартного модификатора атаки формы, вы получаете статусный бонус +2 к броскам атаки

Усиленное (2-й): Вы также можете включить в перечень форм *дикого облика (wild shape)* формы, перечисленные в заклинании *форма животного (animal form)*.

ИСЦЕЛЕНИЕ ЖИВОТНОГО HEAL ANIMAL

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ДРУИД** **ИСЦЕЛЕНИЕ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ПОЗИТИВНЫЙ**

Сотворение: от ➡ до ➡➡ соматический;

Дистанция: касание или 30 футов (см. текст);

Цели: 1 добровольное живое животное

Вы исцеляете раны животного, восстанавливая 1d8 Пунктов Здоровья цели. Количество действий, затраченных на Сотворение этого Заклинания (Casting this Spell), определяет его эффект.

- ➡ **соматический:** Заклинание имеет дистанцию касания;
- ➡➡ **соматический, вербальный:** Заклинание имеет дистанцию 30 футов и восстанавливает дополнительные 8 Пунктов Здоровья цели

Усиленное (+1): Эффект исцеления увеличивается на 1d8, а дополнительное исцеление, для варианта с двумя действиями, на 8.

ПЕРВОБЫТНЫЙ ПРИЗЫВ PRIMAL SUMMONS

ФОКУСНОЕ 6

НЕОБЫЧНОЕ ВОПОЛОЩЕНИЕ АРУИД

Сотворение: ♦ вербальный

Вы усиливаете призванное существо силой стихий. Если следующим действием вы сотворение заклинание *призыв животного* (*summon animal*) или *призыв растения или гриба* (*summon plant or fungus*), выберите стихию: воздух, земля, огонь или вода, способностью которой получит ваше призванное существо.

- **Воздух:** Существо получает Скорость Полета 60 футов;
- **Земля:** Существо получает Скорость Рытья 20 футов, уменьшая наземную Скорость на 10 футов (минимум до 5 футов) и получает Сопротивление 5 к физическому урону;
- **Огонь:** Атаки существа наносят 1d6 дополнительного урона от огня и получает Сопротивление 10 к огню и Уязвимость 5 к воде и холоду;
- **Вода:** Существо получает Скорость Плавания 60 футов, может потратить 1 действие после атаки ближнего боя, для попыток Толкнуть (Shove) противника (игнорируя штраф за многократную атаку) и получает Сопротивление 5 к огню.

ПОЛЕЗНЫЕ ЯГОДЫ GOODBERRY

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ АРУИД ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: касание;

Цели: 1 спелая ягода;

Длительность: 10 минут

Вы наполняете ягоду благодатью природы, превращая ее в полезную ягоду, которая исцеляет и намного сытнее, чем обычная ягода. Существо может съесть полезные ягоды действием Взаимодействие (Interact), чтобы восстановить себе 1d6+4 ПЗ. Ягода, которую не употребят в пищу в течении длительности заклинания, усыхает. Каждые шесть съеденных полезных ягод насыщают так же как один полноценный прием пищи (square food), для обычного человека

Усиленное (+1): Вы можете выбрать целью дополнительную ягоду. Существо может потреблять любое количество полезных ягод, сотворенных одним заклинанием, с помощью одного действия Взаимодействие (Interact).

ПРИРОДНАЯ МЕТАМОРФОЗА WILD MORPH

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ АРУИД МЕТАМОРФОЗА ТРАНСМУТАЦИЯ

Сотворение: от ♦ до ♦♦ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы преображаете свое тело, выбирая один из следующих эффектов, основанных на ваших Чертах ордена дикости.

- Если у вас есть черта Дикий Облик (Wild Shape), вы можете дополнить свои руки когтями хищника. Ваши руки оканчиваются невероятно острыми когтями. Эти когти считаются безоружной атакой, в которой вы Обучены, наносящей 1d6 режущего урона (проворное (agile), фехтовальное (finesse)) каждой рукой. Вы все еще можете держать и использовать предметы в своих руках, пока они преобразены этим заклинанием, но вы не можете держать предметы во время атаки. Если у вас есть черта Облик Насекомого (Insect Shape), вместо этого вы можете превратить свой рот в хищные челюсти, считающиеся безоружной атакой, в которой вы Обучены, наносящей 1d8 колющего урона;
- Если у вас есть черта Стихийный Облик (Elemental Shape), вы можете преобразовать свое тело, частично дополняя его стихийной материей, что дает вам Сопротивление 5 к критическим попаданиям и точному (precision) урону;
- Если у вас есть черта Облик Растения (Plant Shape), вы можете превратить свои руки в длинные лианы, увеличивая свою досягаемость до 10 футов (или 15 футов с оружием с атрибутом «длинное» (reach));
- Если у вас есть черта Парящий Облик (Soaring Shape), вы можете сотворить заклинание используя активность на два действия (♦♦ соматический, вербальный) чтобы отрастить крылья за спиной. Эти крылья позволяют вам летать со Скоростью Полета 30 футов

Усиленное (6-й): Вы можете выбрать до двух эффектов из списка. Когти хищника оставляют ужасные, рваные раны, которые также наносят 2d6 продолжительного (persistent) урона от кровотечения (bleed) при попадании, а хищные челюсти становятся ядовитыми, также нанося 2d6 продолжительного урона от яда при попадании;

Усиление (10-й): Вы можете выбрать до трех эффектов из списка. Когти хищника наносят 4d6 продолжительного урона от кровотечения при попадании, а хищные челюсти наносят 4d6 продолжительного урона от яда при попадании.

ПРОНЗАЮЩИЙ ТЕРНОВНИК IMPALING BRIARS

ФОКУСНОЕ 8

НЕОБЫЧНОЕ ВОПОЛОЩЕНИЕ АРУИД РАСТЕНИЕ

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Область: земля в 100-футовой эманации;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Земля в этой области превращается в массу из опасного терновника, который атакует и задерживает ваших врагов. Каждый раунд, когда вы первый раз Поддерживаете Заклинание (Sustain the Spell), вы можете выбрать один из следующих эффектов, которые будут возникать в этой области.

- **Поймать в ловушку:** Терновник окружает ваших врагов, пытаясь удержать их на месте. Противник в пределах этой области (или летящий не выше 20 футов над этой областью) должен совершить спасбросок Рефлексов. При провале он получает ситуативный штраф -10 футов ко всем видам Скорости на 1 раунд, а при критическом провале он «обездвижен» (immobilized) на 1 раунд, если только не Вырвется (Escapes);

- **Препятствие:** Терновник извивается и корчится, делая всю область пересеченной местностью (difficult terrain);
- **Стена:** В этой области появляется *стена шипов (wall of thorns)*, существующая в течении 1 раунда. Вместо пересеченной местности стена считается особо пересеченной местностью (greater difficult terrain). Кроме того, один раз за раунд вы можете целенаправленно пронзить терновником любую цель в этой области (или летящую не выше 20 футов над этой областью), которую вы можете видеть, используя одно действие, которое имеет атрибуты «концентрация» и «манипуляция». Совершите бросок атаки заклинанием. При успехе, цель получает 10d6 колющего урона и ситуативный штраф -10 футов ко всем видам Скорости; при критическом успехе, цель «обездвижена» (immobilized) на 1 раунд, если только не сможет Вывраться (Escape).

ПЫЛАЮЩАЯ СФЕРА FLAMING SPHERE

ЗАКЛИНАНИЕ 2

ЭВОКАЦИЯ **ОГОНЬ**

Традиция: мистическая, первобытная;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** квадрат 15 на 15 футов;

Спасбросок: Рефлексов; **Длительность:** поддерживаемая, вплоть до 1 минуты

Вы создаете сферу пламени в квадрате в пределах дистанции. Сфера должна быть водружена на твердую поверхность, такую как каменный пол. Сфера наносит 3d6 урона от огня каждому существу в квадрате, где она впервые появляется; каждое существо должно выполнить базовый спасбросок Рефлексов. В последующих раундах вы можете Поддерживать это Заклинание (Sustain this Spell), оставляя сферу в ее квадрате или перемещая ее на другой квадрат в пределах дистанции и нанося 3d6 урона от огня; каждое существо в квадрате должно выполнить базовый спасбросок Рефлексов. Данный эффект возможен только при первом Поддержании Заклинания (Sustain this Spell) в раунде. Существа, которые преуспевают в своем спасброске, не получают никакого урона (вместо половины).

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d6.

ШТОРМОВОЙ ВЕТЕР STORMWIND FLIGHT

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ВОЗДУХ** **АРУИД** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный

Длительность: 1 минута

Могучий ветер плавно несет вас по воздуху, даруя вам Скорость Полета, равную вашей Скорости. Когда длительность этого заклинания заканчивается, если вы все еще летите, вы спускаетесь на землю, как при заклинании *падение пера (feather fall)*.

Усиленное (6-й): Когда вы летите используя *штормовой ветер (stormwind flight)*, вы не считаете полет против ветра пересеченной местностью (difficult terrain).

ЖРЕЦ CLERIC

Жрецы могут получить следующие заклинания домена, выбрав черту Начальный Домен (Domain Initiate) и Продвинутый Домен (Advanced Domain).

АРОМАТ БОЛИ SAVOR THE STING

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ

Домен: боли;

Сотворение: ➡ соматический;

Дистанция: касание; Цели: 1 существо;

Спасбросок: Воли

Вы причиняете боль цели и наслаждаетесь его страданиями. Это наносит 1d4 ментального урона и 1d4 продолжительного ментального урона; цель должна выполнить спасбросок Воли. Пока цель получает продолжительный урон от этого заклинания, вы получаете статусный бонус статуса +1 к броскам атаки и проверке Навыков против цели.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает половину урона и не получает продолжительного урона;

Провал: Цель получает полный начальный и продолжительный урон;

Критический провал: Цель получает двойной начальный и продолжительный урон

Усиленное (+1): Начальный урон увеличивается на 1d4 и продолжительный урон увеличивается на 1d4.

БЕСПРЕПЯТСТВЕННЫЙ ШАГ UNIMPEDED STRIDE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ТРАНСМУТАЦИЯ

Домен: семьи;

Сотворение: ➡ соматический

Ничто не может удержать вас на месте. Вы немедленно вырываетесь из каждого магического эффекта, который вас обездвиживает (immobilized) или захватывает (grabbed), если только эффект не выше кругом, чем ваше заклинание *беспрепятственный шаг* (unimpeded stride).

Затем вы Бежите (Stride). Во время этого движения вы игнорируете пересеченную местность и любые ситуативные или статусные штрафы к вашей Скорости.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЦЕЛИТЕЛЯ HEALER'S BLESSING

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ НЕКРОМАНТИЯ

Домен: исцеления;

Сотворение: ➡ вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 живое добровольное существо;

Длительность: 1 минута

Ваши слова благословляют существо, усиливая связь с позитивной энергией. Когда цель восстанавливает ПЗ от исцеляющего заклинания, она восстанавливает дополнительно 2 ПЗ.

Цель восстанавливает дополнительные ПЗ от *благословения целителя* (healer's blessing) только в первый раз, когда она восстанавливает ПЗ от данного исцеляющего заклинания, поэтому при повторном исцелении от этого заклинания, в течение длительности эффекта, восстановления дополнительных ПЗ не произойдет

Усиленное (+1): Дополнительное исцеление увеличивается на 2 ПЗ.

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ НЕЖИТИ MALIGNANT SUSTENANCE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Домен: нежити;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 добровольное существо нежити;

Длительность: 1 минута

Вы вкладываете семя негативной энергии в нежить, восстанавливая ее неестественную жизнеспособность. Цель получает быстрое исцеление 7.

Это исцеление происходит от негативной энергии, поэтому оно исцеляет нежить, а не наносит ей урон

Усиленное (+1): Быстрое исцеление увеличивается на 2.

ВЗЯТЬ СВОЕ TAKE ITS COURSE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ НЕКРОМАНТИЯ

Домен: хитрости;

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: касание; Цели: 1 существо;

Когда кто-то перебрал, вы можете ускорить его преодоление худшего из его недугов или усилить его страдания.

Это заклинание пытается ускорять течение недуга, вызванного болезнью, ядом или продолжительным урон от яда, влияющего на цель.

Если на цель влияет более одного эффекта, вы можете выбрать один из тех, о которых вы знаете; в противном случае Ведущий выбирает случайным образом. Недобровольная цель может выполнить спасбросок Воли, чтобы отменить эффект заклинания.

Эффект этого заклинания зависит от того, пытаетесь ли вы влиять на недуг или продолжительный урон от яда, и пытаетесь ли вы помочь или помешать восстановлению цели.

• **Недуг:** Цель немедленно предпринимает следующий спасбросок против недуга. Вы можете предоставить существу на ваш выбор статусный бонус +2 или статусный штраф -2 к его спасброску против недуга;

• **Продолжительный урон от яда:** Вы можете заставить цель получить продолжительный урон от яда сразу же после Сотворения этого Заклинания (Cast this Spell) (в дополнение к получаемому в конце следующего хода). Независимо от того, делаете вы это или нет, цель пытается выполнить дополнительную фиксированную проверку против продолжительного урона от яда. Вы можете установить СЛ этой фиксированной проверки на 5 или 20 вместо обычной СЛ

Усиленное (7-й): Вы можете попытаться ускорять течение любого количества допустимых для выбора недугов и эффектов продолжительного урона от яда, действующих на цель.

ВЛАСТНОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ TOUCH OF OBEDIENCE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Домен: тирании;

Сотворение: ✨ соматический;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 живое существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Ваше властное прикосновение разрушает сковывает волю цели, делая ее более управляемой. Цель выполняет спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель ошеломлена (stupefied) 1 до конца вашего текущего хода;

Провал: Цель ошеломлена (stupefied) 1 до конца вашего следующего хода;

Критический провал: Цель ошеломлена (stupefied) 1 на 1 минуту.

ВМЕСТИЛИЩЕ МАГИИ MAGIC'S VESSEL

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ОЧАРОВАНИЕ

Домен: магии;

Сотворение: ✨ соматический;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 существо;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Существо становится вместилищем чистой магической энергии, посланной вашим божеством. Цель получает статусный бонус +1 к спасброскам. Каждый раз, когда вы Творите Заклинание (Cast a Spell) из своих ячеек заклинаний, вы автоматически Поддерживаете это Заклинание (Sustain this Spell) и предоставляете его цели Сопротивление к урону от заклинаний до начала вашего следующего хода. Это Сопротивление равно кругу сотворенного вами заклинания.

ВНЕЗАПНЫЙ ШАГ SUDDEN SHIFT

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ ЖРЕЦ ИЛЛЮЗИЯ

Домен: хитрости;

Сотворение: 🌀 соматический;

Триггер: Враг промахивается по вам атакой ближнего боя;

Длительность: до конца вашего следующего хода

Вы быстро отскакиваете от опасного места и скрываетесь. Вы делаете Шаг (Step) и становитесь плохо видимы (concealed).

ВСПЛЕСК КРАСОК SPLASH OF ART

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ

Домен: созидания;

Сотворение: ✨ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 5-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Поток разноцветных иллюзорных красок, инструментов или других символов искусства и ремесленничества ниспадает в области эффекта. Бросьте 1d4, чтобы определить цвет иллюзии. Каждое существо в области эффекта должно выполнить спасбросок Воли. При успехе существо не затронуто. При провале или критическом провале, существо принимает результаты, перечисленные в таблице, соответствующие цвету.

1d4	Цвет	Провал	Критический провал
1	Белый	Растерян (Dazzled) 1 раунд	Растерян (Dazzled) 1 минута
2	Красный	Ослаблен (Enfeebled) 1 на 1 раунд	Ослаблен (Enfeebled) 2 за 1 раунд
3	Желтый	Нанюган (Frightened) 1	Нанюган (Frightened) 2
4	Синий	Неуклюжий (Clumsy) 1 на 1 раунд	Неуклюжий (Clumsy) 2 на 1 раунд

ВЫНУЖДЕННОЕ МОЛЧАНИЕ FORCED QUIET

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ ЖРЕЦ

Домен: тайн;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо;

Спасбросок: Стойкости; Длительность: варьируется

Вы заглушаете голос цели, не давая ей выдать ценные секреты. Это не мешает цели говорить или использовать вербальные компоненты заклинания, но ни одно существо на расстоянии более 10 футов не может услышать его шепот, не преуспев в проверке Восприятия против вашей СЛ Заклинания, что может помешать эффектам с атрибутами «слух» или «язык», а также общению. Длительность заклинания зависит от результата спасброска Стойкости цели. Выполнив спасбросок, цель становится временно невосприимчивой в течение 24 часов.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Длительность - 1 раунд;

Провал: Длительность -1 минута;

Критический провал: Длительность составляет 10 минут.

ГАРАНТИЯ ТАЙНЫ SAFEGUARD SECRET

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ ЖРЕЦ МЕНТАЛЬНЫЙ

Домен: тайн;

Сотворение: 1 минута соматический, вербальный;

Дистанция: 10 футов; Цели: вы и любое количество добровольных союзников;

Длительность: 1 час

Вы гарантируете, что секрет остается в безопасности от любопытных шпионов. Выберите один фрагмент информации, который по крайней мере некоторые из целей знают; вы можете выбрать целью существо, только если оно остается в пределах досягаемости в течение полной минуты, в течение которой вы Творите Заклинание (Cast the Spell). Заклинание предоставляет тем, кто обладает знанием части информации, которую вы выбрали, статусный бонус +4 к проверкам Навыка (обычно проверкам Обмана), чтобы скрыть это знание, а также к спасброскам против заклинаний, которые специально пытаются получить это знание от них, и эффектам, которые заставят их раскрыть его.

Если вы снова Сотворите это Заклинание (Cast this Spell), любой эффект предыдущего сотворения заклинания *гарантия тайны* (safeguard secret), который вы использовали, закончится.

ГРЕЗЫ НАЯВУ DREAMER'S CALL

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Домен: грез;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо;

Спасбросок: Воли; Длительность: до конца следующего хода цели

Цель становится рассеянной и внушаемой, поглощенной яркими грезами наяву.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Внимание цели колеблется; Она становится застигнутой врасплох (flat-footed) и завороженной (fascinated) своими мечтами.

Провал: Как успех, за исключением того, что вы появляетесь во сне и внушаете цели. Это может быть командой приближения к вам, бегства (как если бы у нее было состояние «бежит») (fleeing)), Выпустить (Release) то, что он держит, Распластаться (Drop Prone) или стоять на месте. Существо действует руководствуясь этим внушением в качестве своего первого действия после того, как вы Сотворили Заклинание (Cast the Spell).

Критический провал: Как повал, но цель действует руководствуясь этим внушением тратя все доступные действия в течение длительности заклинания, и она больше ничего другого не делает.

ДАРЫ ПРИРОДЫ NATURE'S BOUNTY

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ВОПЛОЩЕНИЕ РАСТЕНИЕ ПОЗИТИВНЫЙ

Домен: природы;

Сотворение: ➡ соматический;

Условия: У вас есть свободная рука

В раскрытой ладони появляется сырой фрукт или овощ размером с ладонь.

Вы выбираете конкретный тип пищи. Существо может потреблять пищу с действием Взаимодействие (Interact), чтобы восстановить 3d10+12 ПЗ и насытиться так, как если бы оно съело еду. Если его не съесть, то через 1 минуту пища сгниет и рассыплется в пыль

Усиленное (+1): Размер восстанавливаемых ПЗ увеличиваются на 6.

ЕДИНСТВО UNITY

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ ЖРЕЦ УДАЧА

Домен: семьи;

Сотворение: ➡ вербальный;

Триггер: Вы и 1 или более союзников в пределах области эффекта являетесь целью заклинания или способности, которая позволяет сделать спасбросок;

Область: 30 футов; **Цели:** каждый союзник, являющийся целью заклинания, вызвавшего реакцию

Вы организовали единую оборону. Каждый союзник может использовать ваш модификатор спасброска вместо своего собственного против заклинания, вызвавшего реакцию.

Каждый союзник решает индивидуально, какой модификатор использовать.

ЖАЖДА БИТВЫ ZEAL FOR BATTLE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭМОЦИЯ** **ОЧАРОВАНИЕ** **УДАЧА** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Домен: рвения;

Сотворение: ➤ вербальный;

Триггер: Вы и по крайней мере 1 союзник собираетесь выполнить бросок Инициативы;

Дистанция: 10 футов; **Цели:** вы и союзник, вызвавший реакцию

Вы разжигаете праведный гнев внутри себя и своего союзника. Вы и целевой союзник каждый бросаете d20 и используете более высокий результат для обоих ваших бросков Инициативы. Каждый из вас по-прежнему использует свой собственный модификатор Восприятия или другой параметр для определения своих результатов.

ЖЕРТВЕННОСТЬ ЗАЩИТНИКА PROTECTOR'S SACRIFICE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ЖРЕЦ**

Домен: защиты;

Сотворение: ➤ соматический;

Триггер: Союзник в пределах 30 футов получает урон;

Дистанция: 30 футов;

Вы защищаете своего союзника, принимая удар на себя. Уменьшите урон, который получит союзник, вызвавший реакцию, на 3. Вы перенаправляете этот урон на себя, но ваши Невосприимчивости, Уязвимости, Соппротивления и так далее не действуют.

Вы не подвержены никаким состояниям или другим эффектам того, что повредило вашему союзнику (например, яд от ядовитого укуса). Ваш союзник все еще подвержен этим эффектам, даже если вы перенаправляете весь вызывающий реакцию урон на себя.

Усиленное (+1): Урон, который вы перенаправляете на себя, увеличивается на 3.

ЗАВЕСА УВЕРЕННОСТИ VEIL OF CONFIDENCE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Домен: семьи;

Сотворение: ➤ вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы окружаете себя вуалью уверенности. Вы уменьшаете степень своего текущего состояния «напуган» (frightened) на 1, и всякий раз, когда вы получаете это состояние в течение периода действия эффекта заклинания, уменьшайте степень на 1.

Если вы критически проваливаете спасбросок против страха, *завеса уверенности* (veil of confidence) немедленно заканчивается, и вы увеличиваете степень любого состояния «напуган» (frightened), полученного от критического провала, на 1 вместо того, чтобы уменьшить его.

ЗАЩИТНАЯ СФЕРА PROTECTOR'S SPHERE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ЖРЕЦ**

Домен: защиты;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Область: 15-футовая эманация;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

От вас исходит защитная аура, защищающая вас и ваших союзников. Вы получаете Соппротивление 3 ко всему урону. Ваши союзники также получают это Соппротивление, пока они находятся в области действия эффекта

Усиленное (+1): Соппротивление увеличивается на 1.

ЗОВ СМЕРТИ DEATH'S CALL

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **НЕКРОМАНТИЯ**

Домен: смерти;

Сотворение: ➤ вербальный;

Триггер: Живое существо в радиусе 20 футов от вас умирает, или нежить в радиусе 20 футов от вас уничтожается.

Длительность: 1 минута

Вид перехода из этого мира в другой бодрит вас.

Вы получаете ПЗ, равные уровню существа, вызвавшего реакцию, плюс ваш модификатор заклинательной Характеристики. Если инициирующее существо было нежитью, удвойте количество временных ПЗ, которые вы получаете.

Они доступны в течение всего заклинания, и заклинание заканчивается, если все временные ПЗ будут исчерпаны раньше.

ИЛЛЮЗОРНОЕ СОКРОВИЩЕ APPEARANCE OF WEALTH

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ИЛЛЮЗИЯ**

Домен: богатство;

Сотворение: ➤➤ материальный, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 5-футовый всплеск;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 1 минуты

Вы создаете краткое видение огромного богатства, заполняющего область заклинания. Каждое существо в пределах 20 футов от области, способное соблазниться материальным богатством, должно выполнить спасбросок Воли. Существо, которое входит в эту область, автоматически разоблачает иллюзию, и это прекращает любое замороженное (fascinated) состояние, наложенное заклинанием. Пока вы поддерживаете заклинание, другие существа реагируют на сокровище, как на любую другую иллюзию, но они не рискуют стать замороженными (fascinated).

Критический успех: Существо разоблачает иллюзию и не подвержено ей;

Успех: Существо заморожено (fascinated) богатством, до завершения своего первого действия в следующий ход;

Провал: существо заморожено (fascinated) иллюзией.

ИЛЛЮЗОРНЫЙ ДВОЙНИК TRICKSTER'S TWIN

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ИЛЛЮЗИЯ** **ЗРЕНИЕ**

Домен: хитрости;

Сотворение: ➡ материальный, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 минута

Вы редко останавливаетесь на одном месте. Выберите место в пределах 100 футов от цели, которое она может видеть. Вы создаете там иллюзию себя, которую может видеть только цель, и которая имитирует все ваши действия. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель считает, что вы находитесь в назначенном месте и не может видеть вас в вашем фактическом местоположении. Цель автоматически не верит иллюзии, когда вы используете действие, которое не имеет смысла в позиции иллюзии, или если цель атакует, касается, использует Поиск (Seek) или иным образом взаимодействует с иллюзией. Если вы используете враждебное действие против цели, заклинание заканчивается;

Провал: Как и успех, но цель должна преуспеть в спасброске Воли, чтобы разоблачить иллюзию, когда происходит одно из перечисленных событий;

Критический провал: Как и успех, но цель должна критически преуспеть в спасброске Воли, чтобы разоблачить иллюзию, когда происходит одно из перечисленных событий.

ИСКОРЕНЕНИЕ НЕЖИТИ ERADICATE UNDEATH

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ПОЗИТИВНЫЙ**

Домен: смерть;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Область: 30-футовый конус;

Спасбросок: базовый Стойкости

Мощный поток жизненной энергии заставляет нежить распадаться на части. Каждое существо в области эффекта заклинания, являющееся нежитью получает 4d12 позитивного урона

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d12.

ИСКУШЕНИЕ СУДЬБЫ TEMPT FATE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ПРОРИЦАНИЕ** **УДАЧА**

Домен: судьбы;

Сотворение: ➡ соматический;

Триггер: Вы или союзник, в пределах дистанции, выполняете спасбросок;

Область: 120 футов; **Цели:** существо, вызвавшее реакцию;

Вы пропускаете незначительные, промежуточные события с помощью силы судьбы, чтобы сделать момент сразу ужасным или безобидным. Цель получает статусный бонус +1 к вызвавшему реакцию спасброску. Если результат спасброска успешен, он становится критическим успехом. Если это провал, он становится критическим провалом, и критический провал не может быть уменьшен способностями, которые обычно уменьшают критический провал, например, Улучшенное Уклонение (improved evasion). Если вызвавшая реакцию способность не имеет отдельных результатов для критического успеха или критического провала, *искушение судьбы (tempt fate)* терпит неудачу, но вы не тратите ПФ за Сотворение этого Заклинания (Casting this Spell).

Усиленное (8-й): Бонус к спасброску составляет +2.

КАРАЮЩАЯ БОЛЬ RETRIBUTIVE PAIN

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ЖРЕЦ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **НЕСМЕРТЕЛЬНОЕ**

Домен: боли;

Сотворение: ➡ соматический;

Триггер: Существо в радиусе действия наносит вам урон;

Область: 30 футов; **Цели:** существо, вызвавшее реакцию;

Спасбросок: базовый Стойкости

Вы мстительно вымещаете свою боль на своем мучителе. Цель получает ментальный урон, равный половине урона, который она нанесла вам, когда вызвала реакцию заклинания.

КОМАНДИРСКАЯ ПЛЕТЬ COMMANDING LASH

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ОЧАРОВАНИЕ** **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Домен: тирании;

Сотворение: ➤ вербальный;

Условия: Ваше последнее действие нанесло урон цели;

Дистанция: 100 футов; **Цели:** Существо, которому вы нанесли урон в своем последнем действии;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** до конца следующего хода цели

Угрожая новой болью, вы принуждаете существо, которому недавно причинили вред. Вы даете команду цели, с эффектами заклинания *команда (command)*.

КОНКУРЕНТНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО COMPETITIVE EDGE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭМОЦИЯ** **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Домен: честолубия;

Сотворение: ➤ вербальный;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Ваша конкурентоспособность побуждает вас проявить себя против оппозиции. Вы получаете статусный бонус +1 к броскам атаки и проверкам Навыков. Если враг в радиусе 20 футов критически преуспевает в броске атаки или проверке Навыка, ваш статусный бонус увеличивается до +3 к броскам атаки или к конкретной проверке Навыка как у противника (в зависимости от того, в чем противник критически преуспел) в течение 1 раунда

Усиленное (7-й): Увеличьте базовый бонус до +2 и увеличенный бонус после того, как враг критически преуспел до +4.

КОШМАР НАЯВУ WAKING NIGHTMARE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭМОЦИЯ** **ОЧАРОВАНИЕ** **СТРАХ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Домен: кошмаров;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** варьируется

Вы наполняете разум существа ужасающим видением из его кошмаров. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель напугана (frightened) 1;

Провал: Цель напугана (frightened) 2;

Критический провал: Цель напугана (frightened) 3.

Если цель находится без сознания (unconscious), когда вы накладываете на нее это заклинание (Cast this Spell), она немедленно просыпается перед совершением спасброска, и если она терпит неудачу в спасброске, она получает состояние «бежит» (fleeing) в течение 1 раунда в дополнение к эффектам, отмеченным выше.

ЛИВЕНЬ DOWNPOUR

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ** **ВОДА**

Домен: воды;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Область:** 30-футовый всплеск;

Длительность: 1 минута

Вы вызываете проливной дождь, который гасит немагическое пламя. Существа в этой области плохо видны (concealed) и получают Сопротивление 10 к огню. Существа за пределами этой области плохо видны (concealed) для тех, кто находится внутри этой области. Существа с Уязвимостью к воде, которые заканчивают свой ход в зоне действия эффекта заклинания, получают урон, равный их Уязвимости.

Усиленное (+1): Сопротивление к огню увеличивается на 2.

ЛИЦО В ТОЛПЕ FACE IN THE CROWD

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ИЛЛЮЗИЯ** **ЗРЕНИЕ**

Домен: городов;

Сотворение: ➤ соматический;

Длительность: 1 минута

Находясь в толпе примерно одинаковых существ, ваша внешность становится обыденной и неприметной. Вы получаете статусный бонус +2 к Обману и проверкам Скрытности, чтобы остаться незамеченным (unnoticed) среди толпы, и вы игнорируете сложную местность, вызванную толпой.

Усиленное (3-й): Заклинание получает дистанцию 10 футов и может выбрать целью до 10 существ.

ЛОКАЛЬНОЕ ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ LOCALIZED QUAKE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЗЕМЛЯ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Домен: земли;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Область: 15-футовая эманация или 15-футовый конус;

Спасбросок: Рефлексов

Вы сотрясаете землю, опрокидывая ближайших существ. Выберите, является ли область заклинания 15-футовой эманацией или 15-футовым конусом, когда вы его творите. Каждое существо в этой области, стоящее на твердой земле, может получить 4d6 дробящего урона и должно выполнить спасбросок Рефлексов.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и падает распластавшись (prone);

Критический повал: Существо получает двойной урон и падает распластавшись (prone)

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ЛУННЫЙ ЛУЧ MOONBEAM

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **АТАКА** **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ** **ОГОНЬ** **СВЕТ**

Домен: луна;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; **Цели:** 1 существо

Вы пронзаете лучом лунного света. Совершите бросок атаки заклинанием. Луч света наносит 1d6 урона от огня. *Лунный луч (moonbeam)* наносит урон от серебра и это необходимо учитывать в случае наличия у цели Уязвимости, Сопротивления и тому подобного.

Критический успех: Луч наносит двойной урон, и цель становится растерянной (dazzled) на 1 минуту;

Успех: Луч наносит полный урон, и цель становится растерянной (dazzled) на 1 раунд

Усиленное (+1): Урон луча увеличивается на 1d6.

МИСТИЧЕСКИЙ СВЕТОЧ MYSTIC BEACON

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ**

Домен: магии;

Сотворение: ➡ соматический;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: до начала вашего следующего хода

Следующее повреждающее или исцеляющее заклинание, которое цель творит перед началом вашего следующего хода, наносит урон или восстанавливает ПЗ, как если бы заклинание было усиленно на 1 круг выше его фактического круга. В противном случае заклинание эффект заклинания соответствует его актуальному кругу. Как только цель сотворит заклинание, действие заклинания *мистический светоч (mystic beacon)* заканчивается.

МОЩНЫЕ ШИПЫ VIBRANT THORNS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **МЕТАМОРФОЗА** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСТЕНИЕ**

Домен: природы;

Сотворение: ➡ соматический;

Длительность: 1 минута

Ваше тело покрывается терновыми шипами, которые вредят противникам, наносящим вам удар, и разрастаются на жизненной магии. Соседние существа, которые поражают вас атакой ближнего боя, а также существа, которые поражают вас безоружными атаками, получают 1 точного урона при их каждом проведении. Каждый раз, когда вы творите заклинание с использованием позитивной энергии, урон от ваших шипов увеличивается до 1d6 до начала вашего следующего хода.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1 или на 1d6 после того, как вы сотворили заклинание с позитивной энергией.

НАУЧНОЕ ОЗАРЕНИЕ SCHOLARLY RECOLLECTION

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ПРОРИЦАНИЕ** **УДАЧА**

Домен: знания;

Сотворение: ➡ вербальный

Триггер: Вы проходите проверку Восприятия, для Поиска (Seek), или для проверки Навыка, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) с помощью Навыка, которому вы Обучены

Собравшись с мыслями и произнося короткую молитву, вы благословлены тем, что обнаружили, что ваше божество дало вам именно ту часть информации, которая соответствует вашей ситуации. Совершите проверку, вызвавшую реакцию, дважды и используйте лучший результат.

НЕИЗМЕННАЯ ФОРМА PERFECTED FORM

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ЖРЕЦ** **УДАЧА**

Домен: совершенства;

Сотворение: ➡ соматический;

Триггер: Вы проваливаете спасбросок против эффекта метаморфозы (morph), превращения (polymorph) или окаменения (petrification).

Повторите спасбросок и используйте лучший результат.

НЕСОКРУШИМАЯ МОЩЬ ENDURING MIGHT

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ЖРЕЦ**

Домен: мощи;

Сотворение: ➡ соматический;

Триггер: Атака или эффект нанесет вам урон

Ваша собственная мощь смешивается с божественной силой, чтобы защитить вас. Вы получаете Сопротивление, равное 8 плюс ваш модификатор Силы против всего урона от вызвавшей реакцию атаки или эффекта.

Усиленное (+1): Сопротивление увеличивается на 2.

НЕСУЩИЙСЯ КАМЕНЬ HURLING STONE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ АТАКА ЖРЕЦ ЗЕМЛЯ ЭВОКАЦИЯ

Домен: земли;

Сотворение: ➔ соматический;

Дистанция: 60 футов; Цели: 1 существо;

Вы создаете магический камень и бросаете его, а присутствие вашего божества направляет его в цель. Совершите бросок атаки заклинанием против цели. Камень наносит дробящий урон, равный 1d6 плюс ваш модификатор Силы.

Критический успех: Камень наносит двойной урон;

Успех: Камень наносит полный урон

Усиленное (+1): Урон от камня увеличивается на 1d6.

ОБЩИЙ КОШМАР SHARED NIGHTMARE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ МЕНТАЛЬНЫЙ

Домен: кошмаров;

Сотворение: ➔➔ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо;

Спасбросок: Воли; Длительность: варьируется

Сливая сознание с целью, вы меняете местами сбивающие с толку видения из кошмаров друг друга. Один из вас будет сбит с толку, но кто именно, зависит от результата спасброска цели.

Критический успех: Вы «в замешательстве» (confused) в течение 1 раунда;

Успех: В начале вашего следующего хода, вы проводите свое первое действие с состоянием «в замешательстве» (confused), а затем действуете нормально;

Провал: Как успех, но цель поражается вместо вас, проводя свое первое действие каждого хода с состоянием «в замешательстве» (confused). Длительность - 1 минута;

Критический провал: Цель «в замешательстве» (confused) в течение 1 минуты.

ОГНЕЗАЩИТНЫЙ БАРЬЕР FLAME BARRIER

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ ЖРЕЦ

Домен: огонь;

Сотворение: ➔ вербальный;

Триггер: Эффект нанесет урон огнем либо вам, либо союзнику в пределах дистанции;

Дистанция: 60 футов; Цели: существо, которое получит урон от огня

Вы стремительно отражаете наступающее пламя. Цель получает Сопротивление к огню 15 против вызвавшего реакцию эффекта

Усиленное (+2): Сопротивление увеличивается на 5.

ОГНЕННЫЙ ЛУЧ FIRE RAY

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ АТАКА ЖРЕЦ ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Домен: огонь;

Сотворение: ➔➔ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; Цели: 1 существо

Пылающая полоса огня описала дугу в воздухе. Совершите бросок атаки заклинанием. Луч наносит 2d6 урона от огня.

Критический успех: Луч наносит двойной урон и 1d4 продолжительного урона от огня.

Успех: Луч наносит полный урон;

Усиленное (+1): Начальный урон луча увеличивается на 2d6, а продолжительный урон от огня, при критическом успехе, увеличивается на 1d4.

ОПРОМЕТЧИВАЯ САМОУВЕРЕННОСТЬ DELUSIONAL PRIDE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Домен: уверенности;

Сотворение: ➔➔ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо;

Спасбросок: Воли; Длительность: варьируется

Вы делаете цель слишком самоуверенной, заставляя ее списывать неудачи на внешние факторы. Если цель терпит провал при броске атаки или проверке Навыка, она получает статусный штраф -1 для бросков атаки и проверок Навыка до конца своего хода (или до конца следующего хода, если она попыталась выполнить бросок вне своего хода). Если существо потерпит неудачу во второй раз, принимая этот штраф, штраф увеличивается до -2. Длительность зависит от спасброска цели. После выполнения спасброска, существо становится временно невосприимчивым в течение 24 часов.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Длительность - 1 раунд;

Провал: Длительность -10 минут;

Критический провал: Длительность составляет 24 часа.

ОСЛЕПИТЕЛЬНАЯ ВСПЫШКА DAZZLING FLASH

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ** **СВЕТ** **ЗРЕНИЕ**

Домен: солнца;

Сотворение: ➤ материальный, вербальный;

Область: 15-футовый конус;

Спасбросок: Стойкости

Вы поднимаете свой религиозный символ и создаете ослепительную вспышку света. Каждое существо в области эффекта заклинания должно выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: существо растеряно (dazzled) на 1 раунд;

Провал: Существо ослеплено (blinded) на 1 раунд и растеряно (dazzled) на 1 минуту. Существо может провести действие Взаимодействие (Interact), протирая глаза, чтобы прервать состояние «ослеплен» (blinded).

Критический провал: Существо ослеплено (blinded) на 1 раунд и растеряно (dazzled) на 1 час

Усиленное (3-й): Область эффекта увеличивается до 30-футового конуса.

ОТРИНУТЬ СМЕРТЬ REBUKE DEATH

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ИСЦЕЛЕНИЕ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ПОЗИТИВНЫЙ**

Домен: исцеления;

Сотворение: от ➤ до ➤➤➤ соматический;

Область: 20-футовая эманация; **Цели:** 1 живое существо за каждое действие, затраченное на сотворение этого заклинания

Вы вырываете существ из пасти смерти. Вы можете потратить от 1 до 3 действий, Творя это Заклинание (Casting this Spell), и выбрать целью количество существ, равное затраченным действиям. Каждая цель восстанавливает 3d6 ПЗ. Если у цели было состояние «при смерти» (dying), окончание этого состояния за счет эффекта исцеления не увеличивает степень ее состояния «ранен» (wounded).

Усиленное (+1): Увеличение эффекта исцеления на 1d6 ПЗ.

ОЧИЩЕНИЕ УМА PERFECTED MIND

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ЖРЕЦ**

Домен: совершенства;

Сотворение: ➤ вербальный

Вы медитируете на совершенство, чтобы удалить все отвлекающие факторы из вашего ума. Выполните новый спасбросок Воли против одного ментального эффекта, влияющего на вас в данный момент, который требовал спасброска Воли. Используйте результат этого нового спасброска, чтобы определить результат ментального эффекта, если только новый спасбросок не будет иметь худшего результата, чем исходный, и в этом случае игнорируйте худший результат. Вы можете использовать *очищение ума* (perfected mind) против данного эффекта только один раз.

ПЕЛЕНА DARKENED EYES

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ТЬМА** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Домен: разрушения;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости; **Длительность:** варьируется

Вы наполняете взор существа темнотой. Выполнив спасбросок, цель становится временно невосприимчивой в течение 24 часов.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: ночное или сумеречное зрение цели подавляется на 1 раунд;

Провал: Как успех, но длительность - 1 минута;

Критический провал: Как успех, но длительность составляет 1 минуту, и цель также ослеплена (blinded) на это время. Цель может попытаться сделать новый спасбросок в конце каждого из своих ходов. Если спасбросок успешен, он больше не ослеплен (blinded), но его ночное или сумеречное зрение остается подавленным.

ПЕРЕНАСЫЩЕНИЕ OVERSTUFF

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Домен: потворства;

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 живое существо;

Спасбросок: Стойкости

Огромное количество еды и питья наполняет цель. Она получает чрезмерно обильное питание и должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: цель тошнит (sickened) 1, но если она тратит действие, чтобы остановить эффект состояния, она преуспевает автоматически;

Провал: Цель тошнит (sickened) 1;

Критический провал: Цель тошнит (sickened) 2.

Цель с состоянием «тошнота» (sickened), получает статусный штраф –10 футов к своей Скорости, пока она его не преодолеет.

ПЛЕНИТЕЛЬНЫЙ ОБРАЗ CAPTIVATING ADORATION

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ ЗРЕНИЕ

Домен: честолюбия;

Сотворение: ➤ соматический, вербальный;

Область: 15-футовая эманация;

Спасбросок: Воли; Длительность: 1 минута

Вы становитесь чрезвычайно привлекательными, и существа отвлекаются на вас, оставаясь в пределах этой области. Вы можете исключить любых существ, по вашему выбору, из эффектов.

Когда существо входит в эту область в первый раз, оно должно выполнить спасбросок. Если существо покидает и возвращается область эффекта, оно использует результаты своего первоначального спасброска.

Критический успех: Существо остается незатронутым и временно невосприимчивым в течение 1 часа;

Успех: Существо заморожено (fascinated) вами для своего следующего действия, а затем временно невосприимчиво в течение 1 часа;

Провал: Существо заморожено (fascinated) вами.

Критический провал: Существо заморожено (fascinated) вами, и его отношение к вам улучшается на один шаг

Усиленное (+1): Увеличьте размер эманации на 15 футов.

ПОРЫВ АТЛЕТА ATHLETIC RUSH

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ТРАНСМУТАЦИЯ

Домен: мощи;

Сотворение: ➤ соматический;

Длительность: 1 раунд

Ваше тело наполняется физической силой и мастерством. Вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости и статусный бонус +2 к проверкам Атлетики. В качестве части действия Сотворить Заклинание (Cast a Spell), вы можете использовать действие Бег, Прыжок, Подъем или Плавание (Stride, Leap, Climb, or Swim). Бонусы заклинания применяются во время этого действия.

ПРЕВРАЩЕНИЕ МЕТАЛЛА PRECIOUS METALS

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ТРАНСМУТАЦИЯ

Домен: богатства;

Сотворение: ➤ материальный;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 металлическое оружие, до 10 единиц металла или боеприпасов с металлическими наконечниками, 1 доспех металлической брони или до 1 Нагрузки металлического материала (например, монеты);

Длительность: 1 минута

Ваше божество благословляет неблагородные металлы, превращая их в драгоценные материалы. Целевой предмет превращается из своего обычного металла в холодное железо, медь, золото, железо, серебро или сталь (Подробности по этим металлам находятся на страницах 577-579). Предмет, преобразованный таким образом, наносит урон в соответствии с его новым материалом. Например, стальной меч, превращенный в холодное железо, нанесет дополнительный урон существу с Уязвимостью к холодному железу.

Это изменение явно магическое и временное, поэтому денежная ценность предмета не меняется; вы не можете превратить медные монеты в золотые и использовать эти монеты для покупки чего-то или в качестве стоимости для заклинания

Усиленное (8-й): Добавьте адамантин (стр. 578) и мифрал (стр. 579) в список металлов, в которые вы можете превратить этот предмет.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ЛУНЫ TOUCH OF THE MOON

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ОЧАРОВАНИЕ СВЕТ

Домен: луна;

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 живое существо;

Длительность: 1 минута

Когда вы касаетесь цели, на ее лбу появляется символ Луны, светящийся мягким лунным светом. Цель светится тусклым светом в радиусе 20 футов. Она также получает преимущество, основанное на фазе луны, начиная с новолуния и переходя к следующей фазе в конце каждого из своих ходов.

- **Новолуние:** Цель не получает преимуществ;
- **Растущая луна:** Цель получает статусный бонус +1 к броскам атаки и статусный бонус +4 к броскам урона;
- **Полная луна:** Цель получает статусный бонус +1 к броскам атаки, КБ и спасброскам и статусный бонус +4 к броскам урона;
- **Убывающая луна:** Цель получает статусный бонус +1 к КБ и спасброскам. После этой фазы, переходите к фазе новолуния.

ПРИКОСНОВЕНИЕ НЕЖИТИ TOUCH OF UNDEATH

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ

Домен: нежити;

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 живое существо;

Спасбросок: Стойкости

Вы атакуете жизненную силу цели с помощью энергии нежити, нанося 1d6 негативного урона. Цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает половину урона;

Провал: Цель получает полный урон, а эффективность исцеления позитивной энергией уменьшается вдвое на 1 раунд;

Критический провал: Цель получает двойной урон, а эффективность исцеления позитивной энергией уменьшается вдвое, в течение 1 минуты

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d6.

ПРИЛИВНАЯ ВОЛНА TIDAL SURGE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ** **ВОДА**

Домен: воды;

Сотворение: ➡ соматический;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Вы вызываете огромную волну, чтобы переместить цель либо по поверхности водоема, либо земли. Цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Провал: Вы перемещаете цель на 5 футов в любом направлении по земле или на 10 футов в любом направлении по воде;

Критический провал: Вы перемещаете цель до 10 футов в любом направлении по поверхности земли или 20 футов в любом направлении по воде.

ПРОБЛЕСК УДАЧИ BIT OF LUCK

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ПРОРИЦАНИЕ** **ЛИТАНИЯ** **УДАЧА**

Домен: удачи;

Сотворение: ➡➡ материальный, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 1 минута

Вы слегка наклоняете чашу весов удачи, чтобы защитить существо от беды. Когда цель попытается совершить спасбросок, она может бросить кость дважды и использовать лучший результат. Как только она это сделает, заклинание закончится.

Если вы снова творите *проблеск удачи (bit of luck)*, эффект любого предыдущего заклинания *проблеск удачи (bit of luck)*, сотворенного вами и действующего на тот момент, заканчивается. Существо побывавшее целью заклинания *проблеск удачи (bit of luck)*, становится временно невосприимчивым к нему в течение 24 часов.

ПРОВОРНЫЙ ШАГ AGILE FEET

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Домен: путешествий;

Сотворение: ➡ соматический;

Длительность: до конца текущего хода

Благословения вашего бога делают ваш шаг быстрее, а движения более плавными. Вы получаете статусный бонус +5 футов к своей Скорости и игнорируете пересеченную местность. Как часть сотворения заклинания *проворные шаги (agile feet)*, вы можете Бежать (Stride) или Шагать (Step); вы можете вместо этого использовать другие доступные вам типы передвижения: Рыть, Карабкаться, Летать или Плавать (Burrow, Climb, Fly, or Swim).

ПРОЗРЕНИЕ GLIMPSE THE TRUTH

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ПРОРИЦАНИЕ** **РАЗОБЛАЧЕНИЕ**

Домен: правды;

Сотворение: ➡ соматический;

Область: 30-футовая эманация;

Длительность: 1 раунд

Божественное прозрение позволяет вам видеть вещи такими, какие они есть на самом деле. Ведущий проводит секретную проверку противодействия каждой иллюзии, которая хотя бы частично находится в пределах области эффекта заклинания. Вместо того чтобы противодействовать иллюзии, вы видите ее насквозь (например, если проверка успешна против заклинания *изменение облика (illusory disguise)*, вы видите истинную форму существа, но действие заклинания *изменение облика (illusory disguise)* не заканчивается).

Область эффекта перемещается вместе с вами на время действия заклинания, и Ведущий проводит секретную проверку противодействия каждый раз, когда в этой области появляется новая иллюзия.

Усиленное (7-й): Вы можете наделять других своим видением, разоблачая иллюзии против которых вы успешно прошли проверку.

ПУЛЬС ГОРОДА PULSE OF THE CITY

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ПРОРИЦАНИЕ** **ТАЙНОЗРЕНИЕ**

Домен: городов;

Сотворение: ➡➡➡ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 25 миль

Вы вызываете к духу времени ближайшего населенного пункта в радиусе действия (если таковой имеется). Вы узнаете название населенного пункта, и вы можете произнести специальное слово, чтобы узнать краткое описание одного значительного события,

происходящего в населенном пункте. Выберите одно из следующих слов, которое указывает тип вовлеченных людей и тип события, о котором вы узнаете.

• **Правопорядок:** городская стража, адвокаты и судьи (криминальные сводки, аресты, изменения привычного уклада, судебные процессы);

• **Знать:** дворяне и политики (свадьбы высшего общества, светские рауты, политические собрания);

• **Низы:** простолюдины и торговцы (народные собрания, крупные продажи). Произнося свое слово, вы можете исключить события, о которых вы уже знаете, независимо от того, знаете ли вы о них из этого заклинания или из других источников. Если вы снова сотворите *пульс город* (*pulse of the city*) в течение 24 часов, вы можете сказать «эхо» вместо другого слова, чтобы получить обновленную информацию о событии, о котором вы узнали в последний раз, когда вы Творили Заклинание (Cast the Spell).

Пульс города (*pulse of the city*) раскрывает только общедоступную или получаемую наблюдением информацию. Вы никогда не узнаете тайных движений или других деталей, которые люди специально пытаются скрыть. Заклинание также заведомо плохо преодолевает магию, предназначенную для того, чтобы избежать обнаружения; оно автоматически не раскрывает информацию о событиях, связанных с существами, местами или объектами, затронутыми заклинаниями, предотвращающими раскрытие или противодействующими *пульсу города* (*pulse of the city*) (например, *необнаружимость* (*nondetection*))

Усиленное (5-й): Дистанция увеличивается до 100 миль.

РАЗРУШАЮЩИЙ ВОПЛЬ CRY OF DESTRUCTION

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ** **ЗВУК**

Домен: разрушения;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Область: 15-футовый конус;

Спасбросок: базовый Стойкости

Ваш голос гремит, разбивая все перед собой. Каждое существо и обособленный объект в этом районе получает 1d8 урона от звука. Если вы уже нанесли урон врагу в этот ход Ударом (Strike) или заклинанием, увеличьте кость урона от этого заклинания до d12.

Усиленное (+1): Урон повышается на 1d8.

РАЗРУШИТЕЛЬНАЯ АУРА DESTRUCTIVE AURA

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ**

Домен: разрушения;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Область: 15-футовая эманация;

Длительность: 1 минута

Вихри песков божественного опустошения окружают вас, ослабляя защиту всего, к чему они прикасаются. Уменьшите Сопротивление существ в области эффекта (включая себя) на 2.

Усиленное (+2): Уменьшите Сопротивления еще на 2.

РАСТВОРИТЬСЯ В ВОЗДУХЕ DISPERSE INTO AIR

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ВОЗДУХ** **ЖРЕЦ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Домен: воздуха;

Сотворение: ➡ соматический;

Триггер: Вы получаете урон от врага или опасности

Получив урон, инициирующий реакцию, вы превращаетесь в воздух. До конца текущего хода вы не можете быть выбраны целью или атакованы, вы не занимаете пространство, вы не можете действовать, и любые ауры или эманации, которые у вас есть, подавляются. В конце хода вы воплощаетесь в любом пространстве, которое вы можете занять в пределах 15 футов от того места, возникновения эффекта заклинания. Любые ауры или эманации, которые у вас были, восстанавливаются если их длительность не закончилась, пока вы были под действием эффекта.

РАСЦВЕТ МАСТЕРСТВА ARTISTIC FLOURISH

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Домен: созидания;

Сотворение: ➡ материальный, вербальный;

Дистанция: 15 футов; **Цели:** 1 предмет или произведение искусства, которое полностью вписывается в дистанцию;

Длительность: 10 минут

Вы трансформируете цель, чтобы она соответствовала вашему ремесленному и художественному видению. Если вы Эксперт в Ремесле, предмет дает бонус предмета +1 к броскам атаки, если это оружие или проверкам Навыка, если это инструмент пригодный для Навыка. Цель - красивая и впечатляющая вещь в своем новом качестве, но эффект, конечно, временный, поэтому ее денежная ценность не меняется.

Когда вы творите это заклинание, любой предыдущий эффект заклинания *расцвет мастера* (*artistic flourish*), который вы налагали ранее, заканчивается

Усиленное (7-й): Если вы Мастер в Ремесле, то предмет дает бонус предмета +2;

Усиленное (10-й): Если вы Легенда в Ремесле, предмет дает бонус предмета +3.

СВЕТОЧ ПОЗИТИВНОЙ ЭНЕРГИИ POSITIVE LUMINANCE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **СВЕТ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ПОЗИТИВНЫЙ**

Домен: солнца;

Сотворение: ♦ соматический;

Длительность: 1 минута

Втягивая в себя жизненную силу, вы становитесь источником позитивной энергии. Вы словно светоч испускаете яркий свет в 10-футовой эманации, и вы получаете внутренний сосуд света, называемый вместилищем свечения, который начинается со значения 4. В начале каждого вашего хода вы можете использовать свободное действие, чтобы увеличить вместилище свечения на 4. Если вы это сделаете, радиус вашего света увеличится на 10 футов.

Если существо нежити наносит вам урон атакой или заклинанием, находясь в зоне вашего света, это существо получает позитивный урон, равный половине значения вашего вместилища свечения.

Оно получает этот урон только один раз за раунд, в который оно нанесло вам урон.

Вы можете Отменить (Dismiss) это заклинание. Когда вы это сделаете, вы можете выбрать целью существо в пределах вашего света и направить в него позитивную энергию. Целью должно быть добровольное живое существо или нежить. Эффект лечит живую цель или повреждает нежити на количество ПЗ, равное значению вашего вместилища свечения.

Когда вы творите *светоч позитивной энергии (positive luminance)*, эффект любого другого заклинания *светоч позитивной энергии (positive luminance)*, действующий на тот момент, заканчивается

Усиленное (+1): Как начальное значение вашего вместилища свечения, так и количество, которое вы получаете каждый ход, увеличиваются на 1.

СЛАДКИХ СНОВ! SWEET DREAM

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ СЛУХ ЖРЕЦ ОЧАРОВАНИЕ ЯЗЫК МЕНТАЛЬНЫЙ СОН

Домен: хитрости;

Сотворение: ♦♦♦ соматический;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 добровольное существо;

Длительность: 10 минут

С помощью успокаивающей песни или сказки, вы убаюкиваете цель погружая в чарующий сон. Когда вы творите заклинание, цель падает без сознания (unconscious), если она еще в сознании. Находясь в бессознательном состоянии (unconscious), она переживает сон по вашему выбору. Если она спит хотя бы 1 минуту, она получает пользу от сна на оставшуюся часть продолжительности заклинания.

- **Сон проникательности:** статусный бонус + 1 к проверкам Навыков на основе Интеллекта;
- **Сон обаяния:** статусный бонус +1 к проверкам Навыков на основе Харизмы;
- **Сон путешествия:** статусный бонус +5 футов к Скорости. Если вы снова Сотворите это Заклинание (Cast this Spell), то эффекты любого предыдущего заклинания *сладких снов! (sweet dream)*, которое вы творили, закончатся.

СЛЕПОЕ ЧЕСТОЛЮБИЕ BLIND AMBITION

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ЭМОЦИЯ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Домен: честолюбия;

Сотворение: ♦♦ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 10 минут

Вы усиливаете честолюбие цели, вызывая его неприязнь к союзникам и делаете его более лояльным к смене сторон, в зависимости от изменениям расстановки сил.

Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель получает статусный штраф -1 к своим спасброскам и другим защитным действиям от попыток Принудить (Coerce) ее, Попросить (Request) что-то от нее или использовать ментальные эффекты для убеждения ее сделать что-то (например, заклинание *внушение (suggestion)*). Этот штраф применяется только в том случае, если цель поощряется к осуществлению своих собственных честолюбивых желаний;

Провал: Как успех, но штраф -2;

Критический провал: Цель поглощается честолюбием, предпринимая любые действия, которые могли бы продвинуть ее интересы по сравнению с интересами других, даже без попыток убедить ее.

СЛОВО ПРАВДЫ WORD OF TRUTH

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ПРОРИЦАНИЕ

Домен: правды;

Сотворение: ♦ вербальный;

Длительность: поддерживаемая до 1 минуты

Вы произносите утверждение, которое считаете истинным, и оно ограждено от любых попыток обмана посредством искажения слов, недосказанности и тому подобное. В утверждении должно быть не более 25 слов. Символ вашего божества сияет над вашей головой, и любой, кто видит вас и слышит ваше утверждение, знает, что вы верите в его истинность.

Каждый раз, когда вы Поддерживаете это Заклинание (Sustain this Spell), вы можете повторить этот эффект.

СЛОВО СВОБОДЫ WORD OF FREEDOM

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ

Домен: свободы;

Сотворение: ♦ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Длительность: 1 раунд

Вы произносите освобождающее слово силы, которое вызволяет существо.

Вы подавляете одно из следующих состояний по вашему выбору: «в замешательстве», «напуган», «схвачен» или «парализован» (confused, frightened, grabbed, or paralyzed). Выбранное состояние не влияет на цель, и если вы подавляете состояние «схвачен» (grabbed), цель автоматически освобождается от любого захвата, влияющего на нее, когда вы Творите Заклинание (Cast the Spell). Если вы не удаляете эффект, который налагал состояние, состояние возвращается после окончания заклинания. Например, если заклинание приводило цель в замешательство (confused) на 1 минуту, а *слово свободы* (word of freedom) позволяло цели действовать нормально в течение раунда, то состояние «в замешательстве» (confused) снова начнет действовать по окончании раунда.

СМЕНА ПУТИ TRAVELER'S TRANSIT

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭВОКАЦИЯ**

Домен: путешествий;

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы добавляете силу своим мышцам, позволяя вам плавать или карабкаться по стенам с легкостью. Когда вы произносите это заклинание, вы получаете либо Скорость Лазания, либо Скорость Плавания. Скорость равна вашей Скорости перемещения по земле.

Усиленное (5-й): Вы можете выбрать Скорость Полета.

СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ LUCKY BREAK

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЗЕМЛЯ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Домен: удачи;

Сотворение: ➡ вербальный;

Триггер: Вы проваливаете (но не критически) спасбросок

Повторите спасбросок и используйте лучший результат. Затем вы становитесь временно невосприимчивым к эффекту данного заклинания на 10 минут.

ТЕСНЯЩИЙ ПОРЫВ ВЕТРА PUSHING GUST

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ВОЗДУХ** **ЖРЕЦ** **ВОПЛОЩЕНИЕ**

Домен: воздуха;

Сотворение: ➡ материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 500 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Стойкости

Придав воздуху силы, вы ударяете цель мощным порывом ветра; она должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель отталкивается на 5 футов в противоположном от вас направлении;

Провал: Цель отталкивается на 10 футов в противоположном от вас направлении;

Критический провал: Цель отталкивается на 10 футов в противоположном от вас направлении и падает распластавшись (prone).

УЗНАТЬ ВРАГА KNOW THE ENEMY

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ПРОРИЦАНИЕ** **УДАЧА**

Домен: знания;

Сотворение: ➡ соматический;

Триггер: Вы совершаете бросок Инициативы и можете видеть существо, в этот момент; вы преуспеваете в броске атаки против существа, или существо терпит провал в спасброске против одного из ваших заклинаний

Используйте действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), совершая соответствующую проверку Навыка, чтобы определить способности существа, вызвавшего реакцию. Вы можете совершить свой бросок проверки дважды и использовать лучший результат.

УСПОКАИВАЮЩИЕ СЛОВА SOOTHING WORDS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ЖРЕЦ** **ЭМОЦИЯ** **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ**

Домен: семьи;

Сотворение: ➡ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 союзник;

Длительность: 1 раунд

Вы пытаетесь утихомирить цель, произнося успокаивающие слова невозмутимым и ровным тоном. Цель получает статусный бонус +1 к спасброскам Воли. Этот бонус увеличивается до +2 против эффектов эмоций.

Кроме того, когда вы Творите это Заклинание (Cast this Spell), вы можете попытаться противодействовать (counteract) воздействию одному эффекту с атрибутом «эмоция» на цель

Усиленное (5-й): Бонус к спасброскам увеличивается до +2 или +3 против эффектов эмоций.

ЧТЕНИЕ СУДЬБЫ READ FATE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ПРОРИЦАНИЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

Домен: судьбы;

Сотворение: 1 минута материальный, соматический, вербальный;

Дистанция: 10 футов; **Цели:** 1 существо, отличное от вас

Вы пытаетесь узнать больше о судьбе цели на короткий промежуток времени, обычно в течение следующего дня для большинства обычных существ, или в течение следующего часа или меньше для кого-то, кто, вероятно, имеет различные бурные переживания, например, кто-то, кто активно ищет приключений.

Вы узнаете одно загадочное слово, связанное с судьбой существа в этом временном промежутке. Судьба, как известно, непостижима, и слово не обязательно должно быть принято за чистую монету, поэтому смысл часто ясен только задним числом. Ведущий проводит секретную фиксированную проверку со СЛ 6. Если судьба существа слишком неопределенна, или проверка была неудачной, заклинание дает слово «неясно». В любом случае, существо становится временно невосприимчивым в течение 24 часов.

ЯРОСТЬ ОРУЖИЯ WEAPON SURGE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЖРЕЦ ЭВОКАЦИЯ

Домен: рвения;

Сотворение: ✦ соматический;

Дистанция: касание; **Цели:** 1 оружие, которым вы владеете

Держа свое оружие высоко, вы наполняете его божественной энергией. При следующем Ударе (Strike) этим оружием перед началом вашего следующего хода вы получаете статусный бонус +1 к броску атаки и оружие наносит дополнительный урон. Если оружие имеет руну мощи, то вместо этого увеличивает количество костей урона от руны мощи на 1 (максимум до 3 дополнительных костей оружия).

Если целевое оружие покидает вашу руку, *ярость оружия (weapon surge)* немедленно заканчивается.

MONK

Монахи могут получить следующие заклинания Ки.

ВЫБРОС КИ KI BLAST

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ **ЭВОКАЦИЯ** **СИЛА** **МОНАХ**

Сотворение: от ➤ до ➤➤➤ соматический, вербальный;

Область: 15-футовый конус или больше;

Спасбросок: Стойкости

Вы испускаете вашу Ки в форме мощного взрыва, который наносит противнику 2d6 силового урона. Если вы используете 2 действия на сотворение заклинания *выброс Ки (ki blast)*, увеличьте размер конуса до 30 футов, а урон до 3d6. Если вы используете 3 действия, чтобы сотворить *выброс Ки (ki blast)*, увеличьте размер конуса до 60 футов, а урон до 4d6. Каждое существо в области действия эффекта должно выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и его отталкивает на 5 футов;

Критический провал: Существо получает удвоенный урон и его отталкивает на 10 футов.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d6, или на 2d6 если вы используете 2 или 3 действия.

ДРОЖАЩАЯ ЛАДОНЬ QUIVERING PALM

ФОКУСНОЕ 8

НЕОБЫЧНОЕ **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **МОНАХ** **НЕКРОМАНТИЯ**

Сотворение: ➤➤➤ соматический, вербальный;

Спасбросок: Стойкости; **Длительность:** 1 месяц

Совершите безоружный Удар (Strike) ближнего боя. Если удар попадает и цель - живое существо, в любое время, в течении длительности заклинания, вы можете потратить одно действие, которое имеет атрибуты «слух» (auditory) и «концентрация» (concentrate), чтобы сказать слово смерти, которое может мгновенно убить цель. Цель должна выполнить спасбросок Стойкости.

Критический успех: Цель выживает, заклинание заканчивается, и после этого цель временно невосприимчива к новым применениям эффекта *дрожащей ладони (quivering palm)* на 24 часа;

Успех: Цель «в шоке» (stunned) 1 и получает 40 урона, заклинание заканчивается, и после этого цель временно невосприимчива к новым применениям эффекта *дрожащей ладони (quivering palm)* на 24 часа;

Провал: Цель «в шоке» (stunned) 3 и получает 80 урона. Заклинание продолжает действовать, но цель временно невосприимчива к новым попыткам убить её *дрожащей ладонью (quivering palm)* на 24 часа;

Критический провал: Цель умирает.

Если вы снова сотворите *дрожащую ладонь (quivering palm)*, то эффект любой другой *дрожащей ладони (quivering palm)*, который вы сотворили ранее, немедленно заканчивается

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 10 при провале и на 5 при успехе.

ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ШАГ ABUNDANT STEP

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **МОНАХ** **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ**

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: 15 футов или больше

Вы двигаетесь настолько быстро, что можете шагнуть сквозь пространство. Вы телепортируетесь на расстояние до вашей Скорости. Вы должны видеть конечную точку перемещения.

ПРЫЖОК ПО ВЕТРУ WIND JUMP

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **ВОЗДУХ** **МОНАХ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Сотворение: ➤ вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы получаете Скорость Полета равную вашей Скорости. Вы должны закончить свой ход на твердой земле, иначе вы упадете.

Усиленное (6-й): В конце вашего хода, вы можете совершить проверку Акробатики СЛ 30, чтобы найти опору в воздухе. При успехе, вы не упадете.

ПУСТОЕ ТЕЛО EMPTY BODY

ФОКУСНОЕ 9

НЕОБЫЧНОЕ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **МОНАХ** **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ**

Сотворение: ➤➤➤ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы становитесь эфирным, получая все эффекты заклинания *эфирная прогулка (ethereal jaunt)*, но вам не нужно концентрироваться.

РЫВОК КИ KI RUSH

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **МОНАХ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Сотворение: ➤ вербальный

Ускоряя себя с помощью Ки, вы начинаете двигаться с такой скоростью, что ваш силуэт размывается. Переместитесь два раза: либо дважды Бегите (Stride), либо дважды сделайте Шаг (Step), либо один раз Бегите (Stride) и один раз сделайте Шаг (Step) (в любом порядке). Вас плохо видно (concealed) во время этого передвижения и до начала вашего следующего хода.

СТОЙКА УРАГАНА WILD WINDS STANCE

ФОКУСНОЕ 4

НЕОБЫЧНОЕ ВОЗДУХ ЭВОКАЦИЯ МОНАХ СТОЙКА

Сотворение: ➡ соматический;

Длительность: пока вы не выйдете из стойки

Вы встаете в стойку бушующих ветров, в которой вы можете посылать волны энергии на расстояние. Вы можете совершать безоружный Удар (Strike) Порыв Ветра (wind crash), в качестве дистанционного Удара против целей в пределах 30 футов. Он наносит 1d6 дробящего урона, находится в группе рукопашного оружия, а также имеет атрибуты «проворное (agile)», «несмертельное (nonlethal)», «пропульсивное (propulsive)» и «безоружное (unarmed)». Удар Порыв Ветра игнорирует плохую видимость (concealment) и все укрытия (cover). Пока вы находитесь в *стойке урагана (wild winds stance)*, вы получаете ситуативный бонус +2 к КБ против дистанционных атак.

УДАР КИ KI STRIKE

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ МОНАХ ТРАНСМУТАЦИЯ

Сотворение: ➡ вербальный

Вы фокусируете свою Ки, придавая своим ударам магическое усиление. Совершите безоружный Удар (Strike) или Шквал Ударов (Flurry of Blows) (это не снимает ограничение на одно действие с атрибутом «изнуряющее» (flourish) за ход). Вы получаете статусный бонус +1 к вашим броскам атаки этих Ударов (Strike), и Удары (Strike) наносят 1d6 дополнительного урона. Этот урон может быть любым из следующих типов, на ваш выбор: силовой, принципиальный (только если у вас принципиальное мировоззрение), негативный или позитивный. Вы выбираете тип урона каждый раз, когда совершаете Удар (Strike)

Усиленное (+4): Дополнительный урон увеличивается на 1d6.

ЦЕЛОСТНОСТЬ ТЕЛА WHOLENESS OF BODY

ФОКУСНОЕ 2

НЕОБЫЧНОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ МОНАХ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНОЕ

Сотворение: ➡ вербальный

Вы исцеляете себя одним из следующих образов, который вы выбираете при сотворении заклинания.

- Вы восстанавливаете 8 Пунктов Здоровья;
- Вы пытаетесь избавиться от одного яда или болезни, воздействующих на вас. Попробуйте противодействовать (counteract) недугу

Усиленное (+1): Если вы выберете восстановление ПЗ, то восстановление увеличивается на 8.

ЧАРОДЕЙ SORCERER

Чароден могут получить следующие кровные заклинания.

АНГЕЛЬСКИЕ КРЫЛЬЯ ANGELIC WINGS

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ЭВОКАЦИЯ СВЕТ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Длительность: 3 раунда

Крылья чистого света простираются от вашей спины, давая вам Скорость Полета, равную вашей Скорости. Ваши крылья отбрасывают яркий свет в радиусе 30 футов. Если эффект этого заклинания закончится, во время вашего полета, вы спуститесь на землю, на условиях заклинания *падение перышком (feather fall)*.

Усиленное (5-й): Длительность увеличивается до 1 минуты.

АНГЕЛЬСКИЙ ОРЕОЛ ANGELIC HALO

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ ДОБРО ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ вербальный;

Область: 15-футовая эманация;

Длительность: 1 минута

Вы получаете ангельский ореол с аурой, увеличивающей исцеление союзников от заклинания *исцеление (heal)*. Заклинание *исцеление (heal)* получает статусный бонус +2 к Пунктам Здоровья, восполняемым вашими союзниками в этой области.

Усиленное (+1): Союзники в эманации вашего ореола, исцеленные заклинанием *исцеление (heal)*, получают статусный бонус к восстановленным ПЗ равный удвоенному кругу исцеляющего заклинания.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ НЕЖИТИ UNDEATH'S BLESSING

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ соматический;

Дистанция: касание; Цели: 1 живое существо, которого коснулись;

Спасбросок: Воли; Длительность: 1 минута

Вы приводите существо к порогу Вечности. В течение длительности эффекта, заклинания *вред (harm)* рассматривают существо как нежить, а заклинания *исцеление (heal)* как живое существо. Кроме того, заклинания *вред (harm)* получают статусный бонус +2 к ПЗ, восстановленным цели.

Если цель хочет избежать заклинания, она может выполнить спасбросок Воли, чтобы уменьшить эффект.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель исцеляет вдвое меньше от заклинания *исцеление (heal)* и получает вдвое меньше урона от заклинания *вред (harm)* на 1 раунд;

Провал: Последствия, описанные в тексте

Усиленное (+1): Статусный бонус к восстановленным ПЗ увеличивается на 2.

БОЛОТО ЛЕНИ SWAMP OF SLOTH

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: от ➡ до ➡➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 120 футов; Область: 5-футовый всплеск или более;

Спасбросок: базовый Стойкости; Длительность: 1 минута

Земля в этом районе становится болотистой и зловонной. Область эффекта заклинания считается пересеченной местностью. Ил на дне трясины оживает в виде крошечных илистых чудовищ с демонической внешностью. Они не ведут себя как обычные существа, а роятся над попавшими в болото и источают ядовитое зловоние. Болото наносит 1d6 урона от яда; существа, заканчивающие свой ход в области эффекта, должны выполнить базовый спасбросок Стойкости. Вы можете увеличить количество действий, затраченных на Сотворение Заклинания (Cast the Spell). За каждое дополнительное действие увеличьте радиус всплеска на 5 футов

Усиленное (+2): Урон увеличивается на 1d6, а начальный радиус увеличивается на 5 футов.

ВСПЛЕСК СТИХИЙ ELEMENTAL BLAST

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ЭВОКАЦИЯ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов (только всплеск); Область: 10-футовый всплеск, 30-футовый конус или 60-футовая линия;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Вы собираете элементальную энергию и поражаете своих врагов одним из перечисленных образов по вашему выбору, нанося 8d6 дробящего урона (или урона от огня, если ваша стихия - огонь).

Это заклинание имеет атрибут вашей стихии.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

ВЫСАСЫВАНИЕ ЖИЗНИ DRAIN LIFE

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ НЕКРОМАНТИЯ НЕГАТИВНЫЙ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ соматический;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 существо;

Спасбросок: базовый Стойкости

Вы закрываете ладонь и втягиваете в себя жизненную энергию другого существа. Это наносит 3d4 негативного урона; цель должна выполнить базовый спасбросок Стойкости. Вы получаете временные ПЗ, равные урону, который получает цель, по результату ее спасброска и эффекта вашей магии крови, если это применимо. Если Пункты Здоровья цели были ниже нанесенного вами урона, вы получаете временные ПЗ, равные потерянным ПЗ цели, находящихся у нее на тот момент. Временные ПЗ доступны 1 минуте.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d4.

ГНЕВ БЕЗДНЫ ABYSSAL WRATH

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ЭВОКАЦИЯ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Область: 60-футовый конус;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Вы пробуждаете энергию царства Бездны. Типы урона заклинания (один энергетический и один физический) основаны на результате броска по таблице ниже.

1d4	Царство	Проявления	Тип урона
1	Небесное (Skies)	Разряды молний и летящие обломки	Дробящий и электричество
2	Глубинное (Depths)	Кислота и демонические заряды	Кислота и режущий
3	Ледяное (Frozen)	Ледяной ветер и лед	Дробящий и холод
4	Вулканическое (Volcanic)	Изрезанные вулканические породы и магма	Огонь и колющий

Вы наносите 4d6 урона каждого из соответствующих типов урона каждому существу в конусе (общий урон 8d6).

Усиленное (+1): Урон для каждого типа увеличивается на 1d6.

ДВИЖЕНИЕ СТИХИЙ ELEMENTAL MOTION

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ЭВОКАЦИЯ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Вы призываете свою стихию, чтобы она двигала вас вперед, увеличивая вашу Скорость в зависимости от вашей стихии. Это заклинание имеет атрибут вашей стихии.

- **Воздух:** Вы получаете Скорость Полета, равную вашей Скорости;
- **Земля:** Вы получаете Скорость Рытья - 10 футов;
- **Огонь:** Вы получаете Скорость Полета, равную вашей Скорости;
- **Вода:** Вы получаете Скорость Плавания, равную вашей Скорости, и можете дышать под водой

Усиленное (6-й): Вы также получаете статусный бонус +10 футов к вашим Скоростям;

Усиленное (9-й): Статусный бонус увеличивается до +20 футов.

ДЬЯВОЛЬСКОЕ ПОВЕЛЕНИЕ DIABOLIC EDICT

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ОЧАРОВАНИЕ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 злое существо;

Длительность: 1 раунд

Вы озвучиваете дьявольское повеление, требуя от цели выполнения определенной задачи и предлагая вознаграждение за ее выполнение. Она получает статусный бонус +1 к броскам атаки и проверкам Навыков, связанным с выполнением задачи. Если она отказывается выполнять задачу, которую вы объявили, она вместо этого получает статусный штраф -1 на все свои броски атаки и проверки Навыков.

ДЫХАНИЕ ДРАКОНА DRAGON BREATH

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ЭВОКАЦИЯ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Область: 30-футовый конус или 60-футовая линия, исходящие от вас;

Спасбросок: базовый Рефлексов или Стойкости

Вы извергаете энергию изо рта, нанося 5d6 урона. Область, тип урона и спасброска зависят от типа дракона вашей кровной линии.

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

Тип Дракона	Область и тип урона	Спасбросок
Черный или медный	60-футовая линия кислоты	Рефлексов
Синий или бронзовый	60-футовая линия электричества	Рефлексов
Латунный	60-футовая линия огня	Рефлексов
Зеленый	30-футовый конус яда	Стойкости

Тип Дракона	Область и тип урона	Спасбросок
Золотой или красный	30-футовый конус огня	Рефлексов
Серебряный или белый	30-футовый конус холода	Рефлексов

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ФЕЙ FEY DISAPPEARANCE

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ **ОЧАРОВАНИЕ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➤ соматический;

Длительность: до конца вашего следующего хода

Вы становитесь невидимы (invisible) и игнорируете естественную пересеченную местность (например, подлесок). Любое враждебное действие, которое вы используете, прекращает эту невидимость, но вы все еще игнорируете естественную пересеченную местность.

Усиленное (5-й): Если вы используете враждебное действие, невидимость не заканчивается.

КЛЕЙМО НЕБОЖИТЕЛЕЙ CELESTIAL BRAND

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **ПРОКЛЯТИЕ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 злое существо;

Длительность: 1 раунд

После проклятия цели, на ней появляется сверкающий символ, обозначающий божественное правосудие. Вы и ваши союзники получаете статусный бонус +1 к вашим броскам атаки и проверкам Навыков против него. Всякий раз, когда доброе существо наносит ему урон, оно наносит дополнительные 1d4 доброго урона. Затем цель временно становится невосприимчивой к эффекту данного заклинания в течение 1 минуты.

Усиленное (+2): Добрый урон увеличивается на 1.

КОГТИ ДРАКОНА DRAGON CLAWS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **МЕТАМОРФОЗА** **ЧАРОДЕЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Сотворение: ➤ вербальный;

Длительность: 1 минута

Ужасные когти вырастают из ваших пальцев. Они позволяют наносить фехтовальные безоружные атаки, 1d4 режущего урона и 1d6 дополнительного урона типа, определяемого драконом вашей кровной линии (см. таблицу в заклинании *дыхание дракона* (dragon breath)). Ваша чешуя светится слабой энергией от магии крови, давая вам Сопротивление 5 к тому же типу урона

Усиленное (5-й): Дополнительный урон увеличивается до 2d6, а Сопротивление увеличивается до 10;

Усиленное (9-й): Дополнительный урон увеличивается до 3d6, а Сопротивление увеличивается до 15.

КРЫЛЬЯ ДРАКОНА DRAGON WINGS

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **МЕТАМОРФОЗА** **ЧАРОДЕЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Кожистые крылья вырастают из вашей спины, давая вам Скорость Полета 60 футов или вашу Скорость, в зависимости от того, что быстрее. Если эффект этого заклинания закончится, во время вашего полета, вы спуститесь на землю, на условиях заклинания *падение перышком* (feather fall). Вы можете потратить дополнительный Пункт Фокуса, чтобы получить эффект *драконых когтей* (dragon claws) на время наличия крыльев.

Усиленное (8-й): Длительность увеличивается до 10 минут.

МАГИЧЕСКАЯ КОНТРМЕРА ARCANES COUNTERMEASURE

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **ОГРАЖДЕНИЕ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➤ соматический, вербальный;

Триггер: Существо в пределах дистанции и в поле вашего зрения, Творит Заклинание (Casts a Spell);

Дистанция: 120 футов; **Цели:** заклинание, сотворенное вызвавшим реакцию существом

Вы подрываете целевое заклинание, облегчая защиту от него. Вы уменьшаете круг заклинания на 1, и цели заклинания получают статусный бонус +2 к любым спасброскам, проверкам Навыков, КБ или СЛ против него.

Вы не можете снизить круг заклинания ниже его минимума. Например, *конус холода* (cone of cold) 5-го круга останется заклинанием 5-го круга, но *огненный шар* (fireball) 5-го круга станет заклинанием 4-го круга. Цели по-прежнему получают все остальные преимущества, даже если вы не уменьшаете круг заклинания.

МОГИЛЬНАЯ ХВАТКА GRASPING GRAVE

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **НЕКРОМАНТИЯ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➤➤ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Область:** радиус 20 футов на земле;

Спасбросок: Рефлексов

Сотни скелетообразных рук вырываются из земли в области эффекта заклинания, хватая существ внутри и пытаясь удержать их на месте. Скелетообразные руки наносят 6d6 режущего урона. Каждое существо в этой области должно выполнить спасбросок Рефлексов.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и ситуативный штраф в размере 10 футов к своей Скорости на 1 раунд;

Критический провал: Существо получает двойной урон и состояние «обездвижен» (immobilized) на 1 раунд или до тех пор, пока не Вывернется (Escapes)

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 2d6.

НЕОБЫЧНАЯ АНАТОМИЯ UNUSUAL ANATOMY

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ ЧАРОДЕЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Сотворение: ➡ соматический;

Длительность: 1 минута

Вы превращаете свою плоть и органы в причудливую смесь блестящей кожи, грубой чешуи, пучков волос и опухолевых выпуклостей. Это имеет три последствия:

- Вы получаете Сопротивление 10 к точному урону и Сопротивление 10 к дополнительному урону от критических попаданий. Если Сопротивление больше, чем дополнительный урон, это снижает дополнительный урон до 0, но не влияет на обычный урон атаки;
- Вы получаете ночное зрение;
- Кислота сочится из вашей кожи. Любое существо, которое поражает вас безоружной атакой или оружием ближнего боя, не имеющим досягаемости, получает 2d6 урона от кислоты

Усиленное (+2): Сопротивление увеличивается на 5, а урон от кислоты увеличивается на 1d6.

ОБЪЯТИЯ БЕЗДНЫ EMBRACE THE PIT

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ЗЛО МЕТАМОРФОЗА ЧАРОДЕЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Сотворение: ➡ вербальный;

Длительность: 1 минута

Дьявольские рога растут из вашего черепа, и ваша кожа приобретает черты дьявола, от которого вы ведете вашу дьявольскую кровную линию.

Вы получаете Сопротивление 5 ко злу, огню и яду, а также Сопротивление 1 к физическому урону (кроме серебра). Вы можете получить добрый урон, даже если вы не злого мировоззрения, и вы получаете Уязвимость 5 к доброму урону.

Усиленное (+2): Сопротивление ко злу, огню и яду увеличивается на 5, Сопротивление к физическому урону (кроме серебра) на 2, а Уязвимость к доброму урону на 5.

ПАМЯТЬ ПРЕДКОВ ANCESTRAL MEMORIES

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ вербальный;

Длительность: 1 минута

Воспоминания давно умерших заклинателей дают вам знания в определенном Навыке. Выберите любой Навык, не относящийся к Знаниям (Lore), или Навык, связанный с древней империей, из которой берет начало ваша кровная линия. Вы временно Обучены этому Навыку и можете получить другие воспоминания, связанные с предком, который был Обучен этому Навыку. Если вы пытаетесь выполнить задачу или активность, которая требует больше времени, чем длительность этого заклинания, используйте модификатор более низкого ранга мастерства.

Усиленное (6-й): Вы временно становитесь Экспертом в Навыке, который вы выбираете.

ПАСТЬ ЧРЕВОУГОДИЯ GLUTTON'S JAWS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ МЕТАМОРФОЗА НЕКРОМАНТИЯ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ соматический, вербальный;

Длительность: 1 минута

Ваш рот превращается в темную пасть, ощерившуюся острыми зубами. Эти челюсти представляют собой безоружную атаку с атрибутом «напор», наносящей 1d8 колющего урона. Если вы поражаете челюстями и наносите урон, вы получаете 1d6 временных ПЗ.

Усиленное (+2): Временные ПЗ увеличиваются на 1d6.

ПРОДЛЕННОЕ ЗАКЛИНАНИЕ EXTEND SPELL

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ПРОРИЦАНИЕ МЕТАМАГИЯ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡ вербальный

Вы вызываете к знаниям своей крови о древних, чтобы расширить свою магию. Если ваше следующее действие Сотворить Заклинание (Cast a Spell) длительностью 1 минута на одну цель, и заклинание самого высокого доступного вам круга, его длительность увеличивается до 10 минут. Вы можете иметь только одно активное заклинание, измененное таким образом, одновременно.

ПРОТНВОЕСТЕСТВЕННЫЙ ШЕПОТ ABERRANT WHISPERS

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ СЛУХ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: от ➡ до ➡➡➡ вербальный;

Область: 5-футовая или более эманация; **Цели:** каждый противник в этой области;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 раунд

Вы произносите фразы на незнакомом языке, атакуя умы, находящихся рядом. Каждая цель должна выполнить спасбросок Воли. Независимо от результата своего спасброска, каждая цель после этого временно невосприимчива к эффекту данного заклинания на 1 минуту. Вы можете увеличить количество действий, необходимых для Сотворения Заклинания (Cast the Spell) (максимум до 3 действий). Для каждого дополнительного действия увеличьте радиус эманации на 5 футов, максимум на 10 дополнительных футов для трех действий.

Успех: Цель остается незатронутой;

Провал: Цель ошеломлена (stupefied) 2;

Критический провал: Цель в замешательстве (confused)

Усиленное (+3): Начальный радиус увеличивается на 5 футов.

ПЫЛЬЦА ФЕЙ FAERIE DUST

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➔ или более; соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 5-футовый всплеск или более;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 раунд

Вы рассыпаете магическую пыль в области заклинания, делая находящихся в ней более подверженными обману. Каждое существо в области эффекта должно выполнить спасбросок Воли. Для каждого дополнительного действия, затраченного на Сотворение Заклинания (Casting the Spell), увеличивает радиус всплеска радиус на 5 футов.

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Существо не может использовать реакции и получает статусный штраф -2 к проверкам Восприятия и спасброскам Воли;

Критический провал: Как провал, и существо также получает статусный штраф -1 к проверкам Восприятия и спасброскам Воли в течение 1 минуты

Усиленное (+3): Начальный радиус увеличивается на 5 футов.

СГЛАЗ ЗАВИСТИ JEALOUS HEX

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **ПРОКЛЯТИЕ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➔➔ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** поддерживаемая до 1 минуты

Вы вызываете врожденную ревность карги, чтобы проклятием лишить цель ее наилучшего параметра. Цель получает неблагоприятное состояние в зависимости от своего самого высокого модификатора Характеристики: Сила («ослаблен» (enfeebled)); Ловкость («неуклюжий» (clumsy)); Выносливость («истощен» (drained)); или Интеллект, Мудрость и Харизма («ошеломлен» (stupefied)). При равенстве модификаторов, существо решает, какое из состояний принять. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Успех: Цель остается незатронутой;

Провал: Степень состояния равна 1;

Критический провал: Степень состояния равна 2.

В начале каждого из ваших ходов цель может совершить еще один спасбросок Воли, закончив эффект при успехе.

СТИХИЙНЫЙ БРОСОК ELEMENTAL TOSS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ **АТАКА** **ЭВОКАЦИЯ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➔ соматический;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Одним движением запястья вы швыряете глыбу своей элементарной материи в противника. Совершите бросок атаки заклинанием, нанося 1d8 дробящего урона (или урона от огня, если ваша стихия - огонь) при успехе и двойной урон при критическом успехе. Это заклинание имеет атрибут вашей стихии.

Усиленное (+1): Урон повышается на 1d8.

СТОЛП АДСКОГО ПЛАМЕНИ HELLFIRE PLUME

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **ЗЛО** **ЭВОКАЦИЯ** **ОГОНЬ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➔➔ соматический, вербальный;

Дистанция: 60 футов; **Область:** цилиндр, радиусом 10 футов и высотой 60 футов;

Спасбросок: базовый Рефлексов

Вы вызываете столп адского пламени, который извергается снизу вверх, нанося 4d6 урона от огня и 4d6 злого урона.

Усиленное (+1): Урон от огня увеличивается на 1d6, а злой урон увеличивается на 1d6.

ТЫ МОЙ! YOU'RE MINE

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ **ЭМОЦИЯ** **ОЧАРОВАНИЕ** **НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЧАРОДЕЙ**

Сотворение: ➔➔ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 раунд

Вы манипулируете эмоциями объекта, потенциально позволяя вам управлять им в течение короткого времени. Цель должна выполнить спасбросок Воли.

Критический успех: Цель остается незатронутой;

Успех: Цель «в шоке» (stunned) 1;

Провал: На следующем ходу цели, она «в шоке» (stunned) 1, и вы частично контролируете ее, заставляя ее предпринять одно действие по вашему выбору. Если у нее остались действия, он может действовать нормально;

Критический провал: Цель «под управлением» (controlled) в течение 1 раунда

Усиленное (7-й): При провале цель «под управлением» (controlled) в течение 1 раунда. При критическом провале цель «под управлением» (controlled) до 1 минуты; она выполняет новый спасбросок Воли в конце каждого своего хода и при успехе заклинание заканчивается.

УЖАСАЮЩИЙ ОБЛИК HORRIFIC VISAGE

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНЫЕ ЭМОЦИЯ СТРАХ ИЛЛЮЗИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ ЧАРОДЕЙ ЗРЕНИЕ

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Область: Эманация радиусом 30 футов сосредоточенная на вас;

Спасбросок: Воли

Вы ненадолго превращаете свои черты в ужасающее лицо карги, вселяя страх в ваших врагов. Враги в области эффекта заклинания должны выполнить спасбросок Воли.

Успех: Враг не затронут;

Провал: Враг «напуган» (frightened) 1;

Критический провал: Враг «напуган» (frightened) 2

Усиленное (5-й): Враги в области эффекта «напуган» (frightened) 1 при успехе, «напуган» (frightened) 2 при провале и «напуган» (frightened) 3 и «бежит» (fleeing) в течение 1 раунда при критическом провале. Они по-прежнему не затрагиваются эффектом при критическом успехе.

ЧАРЫ ФЕЙ FEY GLAMOUR

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ИЛЛЮЗИЯ ЧАРОДЕЙ

Сотворение: ➡➡ соматический, вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Область:** 30-футовый всплеск или **Цели:** до 10 существ;

Длительность: 10 минут

Вы призываете чары фей, чтобы скрыть область или цели с помощью иллюзии. Это оказывает эффект либо *иллюзорной сцены* (illusory scene) на область, либо *вуали* (veil) на существ, словно усиленного до круга на 1 ниже, чем заклинание *чары фей* (fey glamour), используя область и длительность заклинания *чары фей* (fey glamour) *фей-гламура*.

ЩУПАЛЬЦЕВИДНЫЕ КОНЕЧНОСТИ TENTACULAR LIMBS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ МЕТАМОРФОЗА ЧАРОДЕЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Сотворение: ➡ соматический;

Длительность: 1 минута

Ваши руки превращаются в длинные, гибкие щупальца, увеличивая вашу досягаемость до 10 футов, когда вы используете заклинания с дистанцией касания и совершаете безоружные Удары (Strikes) руками (такие как Удары кулаком и когтями). Это не меняет досягаемости ваших атак оружием ближнего боя. Во время Сотворения Заклинания (Cast a Spell), вы можете добавить дополнительное действие к этому заклинанию, чтобы временно расширить свою досягаемость до 20 футов, чтобы дотянуться этим заклинанием.

Усиленное (+2): Когда вы тратите дополнительное действие на заклинание для временного увеличения своей досягаемости, ваша досягаемость увеличивается еще на 10 футов.

ЧЕМПИОН CHAMPION

Чемпионы могут получить следующие заклинания преданности.

ВОЗЛОЖЕНИЕ РУК LAY ON HANDS

ФОКУСНОЕ 1

НЕОБЫЧНОЕ ЧЕМПИОН ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНЫЙ

Сотворение: ➤ соматический;

Дистанция: касание; Цели: 1 добровольное живое существо или 1 нежить

Ваши руки наполняются позитивной энергией, исцеляя живое существо или повреждая нежить одним прикосновением. Если вы используете *возложение рук* (lay on hands) на выбранное целью добровольное живое существо, вы восстанавливаете ему 6 Пунктов Здоровья; если цель один из ваших союзников, он также получает статусный бонус +2 к КБ на 1 раунд. Выбрав целью нежить, вы наносите ей 1d6 позитивного урона и она должна пройти базовый спасбросок Стойкости; при провале, она также получает статусный штраф -2 к КБ на 1 раунд

Усиленное (+1): Количество исцеляемых ПЗ увеличивается на 6, а количество позитивного урона, наносимого выбранной целью нежити на 1d6.

ГЕРОИЧЕСКИЙ ВЫЗОВ HERO'S DEFIANCE

ФОКУСНОЕ 10

НЕОБЫЧНОЕ ЧЕМПИОН ИСЦЕЛЕНИЕ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНЫЙ

Сотворение: ➤ вербальный;

Триггер: Атака нанесет вам урон и оставит вас с 0 ПЗ

Вы вызывающе кричите, наполняя себя внезапным приливом исцеления. Непосредственно перед получением урона от атаки вы восстанавливаете 10d4+20 Пунктов Здоровья. Если этого достаточно, чтобы предотвратить атаку оставляющую вас с 0 ПЗ, вы не становитесь «без сознания» (unconscious) или «при смерти» (dying). В любом случае, обмануть смерть сложно, и вы не можете использовать *героический вызов* (hero's defiance) снова, пока не Перефокусируетесь (Refocus) или до следующей вашей подготовки. *Героический вызов* (hero's defiance) не может быть использован против эффектов с атрибутом «смерть» или которые не оставляют никаких останков, например заклинание *дезинтеграция* (disintegrate).

ЖЕРТВА ЧЕМПИОНА CHAMPION'S SACRIFICE

ФОКУСНОЕ 6

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ ЧЕМПИОН

Сотворение: ➤ соматический;

Триггер: По союзнику нанесли Удар (Strike) или союзник провалил спасбросок против эффекта, который не влияет на вас;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 союзник

Вы создаете связь с союзником, позволяющую вам брать на себя негативные эффекты, вместо него. Все эффекты от попадания или проваленного спасброска применяются к вам, а не к союзнику. Например, если цель критически провалила спасбросок против *огненного шара* (fireball), вы получите двойной урон. Эти эффекты игнорируют любые Соппротивления, Невосприимчивости или другие ваши способности, которые могли бы смягчить их, однако выбранная вами цель применяет их (если она ими обладает), перед тем как вы получите эффект.

ЛИТАНИЯ ПРАВЕДНОСТИ LITANY OF RIGHTEOUSNESS

ФОКУСНОЕ 7

НЕОБЫЧНОЕ ЧЕМПИОН ЭВОКАЦИЯ ДОБРО ЛИТАНИЯ

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 злое существо;

Длительность: 1 раунд

Ваша литания обличает злодея, делая его восприимчивым к силам добра. Цель получает Уязвимость (weakness) 7 к добру. Цель становится временно невосприимчивой ко всем вашим литаниям в течение 1 минуты

Усиленное (+1): Уязвимость увеличивается на 1.

ЛИТАНИЯ ПРОТИВ ГНЕВА LITANY AGAINST WRATH

ФОКУСНОЕ 3

НЕОБЫЧНОЕ ЧЕМПИОН ЭВОКАЦИЯ ДОБРО ЛИТАНИЯ

Сотворение: ➤ вербальный;

Дистанция: 30 футов; Цели: 1 злое существо;

Спасбросок: Воли; Длительность: 1 раунд

Ваша литания направлена против греха гнева, наказывая цель за нападение на добрых существ. Цель должна выполнить спасбросок Воли. Особенно гневливое существо, такое как демон гнева, использует результат на одну степень успеха хуже, чем результат его спасброска. Цель становится временно невосприимчивой ко всем вашим литаниям в течение 1 минуты.

Критический успех: Эффект не действует на цель;

Успех: В первый раз, когда цель использует действие, наносящее урон хотя бы одному доброму существу, она получает 3d6 доброго урона;

Провал: Каждый раз, когда цель использует действие, наносящее урон хотя бы одному доброму существу, она получает 3d6 доброго урона;

Критический Провал: Цель «ослаблена» (enfeebled) 2. Каждый раз, когда цель использует действие, наносящее урон хотя бы одному доброму существу, она получает 3d6 доброго урона

Усиленное (+1): Урон увеличивается на 1d6.

ЛИТАНИЯ ПРОТИВ ЛЕНИ LITANY AGAINST SLOTH

ФОКУСНОЕ 5

НЕОБЫЧНОЕ ЧЕМПИОН ЭВОКАЦИЯ ДОБРО ЛИТАНИЯ

Сотворение: ♦ вербальный;

Дистанция: 30 футов; **Цели:** 1 злое существо;

Спасбросок: Воли; **Длительность:** 1 раунд

Ваша литания направлена против греха лени, мешающего способности объекта реагировать. Цель должна выполнить спасбросок Воли. Особенно ленивое существо, такое как демон лени, использует результат на одну степень успеха хуже, чем результат его спасброска. Цель становится временно невосприимчивой ко всем вашим литаниям в течение 1 минуты.

Критический успех: Эффект не действует на цель;

Успех: Цель не может использовать реакции;

Провал: Цель не может использовать реакции и «замедлена» (slowed) 1;

Критический провал: Цель не может использовать реакции и «замедлена» (slowed) 2.

РИТУАЛЫ RITUALS

Ритуал - это эзотерическое и сложное заклинание, которое может совершить каждый. Ритуал занимает гораздо больше времени, чем обычное заклинание, но ритуалы могут иметь более мощные эффекты.

СОВЕРШЕНИЕ РИТУАЛА CASTING RITUALS

Когда вы принимаете на себя ответственность за ритуал, вы являетесь его основным заклинателем, а другие, помогающие вам, - ассистирующими заклинателями. Вы можете быть основным заклинателем для ритуала, даже если вы не можете творить заклинания. Вы должны знать ритуал, и круг заклинаний ритуала не может быть выше половины вашего уровня с округлением в большую сторону.

Вы также должны иметь необходимый ранг мастерства в Навыке, используемом для основной проверки ритуала (см. проверки ниже), и как основной заклинатель, вы должны пройти эту проверку Навыка для определения эффектов ритуала. Основная проверка Навыков определяет традицию.

Ритуалы не требуют наличия ячеек для заклинаний. Вы можете усилить ритуал до половины своего уровня с округлением вверх, решая это при начале ритуала. Ритуал всегда занимает не менее 1 часа, а часто и больше. В то время как ритуал — это активность режима свободного времени, возможно (хотя и рискованно) выполнять ритуал в режиме исследования при достаточном количестве, ничем другим не прерываемого, времени. Время проведения ритуала обычно указывается в днях. Каждый день совершения требует 8 часов участия в ритуале от всех заклинателей, с перерывами на отдых, во время многодневных ритуалов. Один заклинатель может продолжать многодневный ритуал, обычно с легкими ритуальными песнопениями или медитацией, в то время как другие заклинатели отдыхают. Все ритуалы требуют материальных, соматических и вербальных компонентов на протяжении всего времени их проведения.

ИЗУЧЕНИЕ РИТУАЛОВ LEARNING RITUALS

Изучение ритуала не учитывает какие-либо ограничения на заклинания в вашем Репертуаре заклинаний или на любую другую нормальную заклинательную способность. Ритуалы никогда не бывают общедоступными (common), хотя, если вы приложите усилия, вы, вероятно, найдете кого-то, кто может выполнить необычный (uncommon) ритуал для вас. Хотя, это не исключает их нежелания обучать вас его проведению.

СТОИМОСТЬ COST

Графа «Стоимость» в описании ритуала содержит список ценных компонентов, необходимых для выполнения ритуала. Если ритуал не требует таких компонентов, этой графы не будет в описании. Стоимость расходуется при выполнении основной проверки Навыка. Затраты часто представлены в виде базовой стоимости, умноженной на уровень цели, а иногда и на круг заклинания. Если целевой уровень ниже 1, умножьте стоимость на 1 вместо этого. Усиленные версии, увеличивающие базовую стоимость, умножают ее на целевой уровень или другое соответствующее значение. Большинство ритуалов, создающих постоянных существ, такие как *создание нежити* (create undead), используют затраты, основанные на круге заклинания, как показано в Таблице 7-1.

АССИСТИРУЮЩИЕ ЗАКЛИНАТЕЛИ SECONDARY CASTERS

Многие ритуалы нуждаются в дополнительных ассистирующих заклинателях, которые также не обязаны уметь творить заклинания. В отличие от основного заклинателя, к ассистирующему заклинателю не предъявляются требования по минимальному уровню или рангу мастерства в Навыке. Графа «Ассистирующие заклинатели» (Secondary Casters), если она присутствует, указывает минимальное требуемое количество ассистирующих заклинателей.

ТАБЛИЦА 7-1: РИТУАЛЫ СОЗДАНИЯ СУЩЕСТВ (CREATURE CREATION RITUALS)

Уровень существа	Требуемый круг заклинания	Стоимость	Уровень существа	Требуемый круг заклинания	Стоимость
-1 или 0	2	15 зм	9	6	2.100 зм
1	2	60 зм	10	7	3.000 зм
2	3	105 зм	11	7	4.200 зм
3	3	180 зм	12	8	6.000 зм
4	4	300 зм	13	8	9.000 зм
5	4	480 зм	14	9	13.500 зм
6	5	750 зм	15	9	19.500 зм
7	5	1.080 зм	16	10	30.000 зм
8	6	1.500 зм	17	10	45.000 зм

ПРОВЕРКИ CHECKS

Во время кульминации ритуала вы должны выполнить проверку Навыка, указанную в графе «Основная Проверка» (Primary Check), чтобы определить результат ритуала. Основные проверки обычно имеют очень жесткую СЛ для уровня, который в два раза превышает круг заклинаний ритуала. Как и в случае с другими активностями режима свободного времени, эффекты удачи и неудачи не могут повлиять на ваши проверки для ритуала, равно как и бонусы или штрафы, которые не активны в течение всего процесса.

Ведущий может корректировать СЛ ритуалов, добавлять или изменять основные или вспомогательные проверки или даже отказываться от требований в соответствии с конкретными обстоятельствами. Например, выполнение ритуала в месте, где линии силы сходятся в ночь новолуния, может значительно облегчить проведение обычно сложного ритуала.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ SECONDARY CHECKS

Часто ритуал требует вспомогательных проверок для представления аспектов его совершения, обычно со стандартной СЛ для уровня, вдвое превышающего круг заклинания ритуала. Другой ассистирующий заклинатель должен выполнить каждую вспомогательную проверку. Если ассистирующих заклинателей больше, чем проверок, другие их не выполняют.

Ассистирующие заклинатели совершают свои проверки до того, как вы будете проходить основную проверку; независимо от их результатов, ритуал переходит к основной проверке. Вспомогательные проверки влияют на основные проверки в зависимости от их результатов.

Критический успех: Вы получаете ситуативный бонус +2 к основной проверке;

Успех: Без бонуса или штрафа;

Провал: Вы применяете ситуативный штраф -4 к основной проверке;

Критический провал: Как провал, и вы уменьшаете степень успеха основной проверки Навыков на один шаг.

ЭФФЕКТ EFFECT

Эффект ритуала зависит от результата основной проверки.

Если эффект содержит СЛ спасброска, используйте свою СЛ Заклинаний для магической традиции ритуала (или 12 + ваш уровень + ваш самый высокий модификатор умственной Характеристики, если у вас нет СЛ Заклинаний).

РИТУАЛЫ RITUALS

Следующие ритуалы - лишь малая часть из множества существующих.

ОЖИВИТЬ ОБЪЕКТ ANIMATE OBJECT

РИТУАЛ 2

НЕОБЫЧНОЕ ТРАНСМУТАЦИЯ

Сотворение: 1 день; **Стоимость:** редкие масла, см. таблицу 7-1; Ассистирующие заклинатели: 1;

Основная проверка: Мистика (Эксперт); **Вспомогательная Проверка:** Ремесло;

Дистанция: 10 футов; **Цели:** 1 объект

Вы преобразуете цель в оживший объект с уровнем, вплоть до уровня, разрешенного Таблицей 7-1, и типом, соответствующим объекту (таким образом, метла станет ожившей метлой).

Критический успех: Цель становится ожившим объектом соответствующего типа. Если он хотя бы на 4 уровня ниже вас, вы можете сделать его миньоном. Это дает ему атрибут «миньон», то есть он может использовать 2 действия, когда вы командуете им, а командование - это одно действие, которое имеет атрибуты «слух» и «концентрация». Вы можете иметь максимум четырех миньонов под вашим управлением. Если он не станет миньоном, вы можете дать ему одну простую команду. Он целеустремленно преследует эту цель, игнорируя любые ваши последующие команды;

Успех: Как критический успех, за исключением того, что оживший объект, который не становится вашим миньоном, остается на месте и атакует любого, кто нападает на него или пытается украсть или переместить его, вместо того чтобы следовать вашей команде;

Провал: Вам не удастся создать оживший объект;

Критический провал: Вы создаете оживший объект, но он приходит в неистовство и пытается уничтожить вас.

ИСКУПЛЕНИЕ ATONE

РИТУАЛ 4

НЕОБЫЧНОЕ ОГРАЖДЕНИЕ

Сотворение: 1 день; **Стоимость:** редкие благовония и подношения общей стоимостью 20 зм × уровень цели;

Ассистирующие заклинатели: 1, должны быть целью ритуала;

Основная проверка: Природа или Религия (Эксперт); **Вспомогательные проверки:** Природа или Религии (в зависимости от того, что используется для основной проверки);

Дистанция: 10 футов; **Цели:** другое существо до 8-го уровня, поклоняющееся тому же божеству или философии, что и вы

Вы пытаетесь помочь истинно раскаявшемуся существу искупить свои проступки, как правило, действия, противоречащие мировоззрению вашего божества или совершенную анафему. Если существо не раскаивается по-настоящему, то результатом всегда будет критический провал. Этот ритуал использует навык Природа, если целью является Друид, и Религию во всех остальных случаях.

Критический успех: Существо получает отпущение грехов за свои проступки, что позволяет ему восстановить свое положение преданного вашему божеству. Он возвращается к своему предыдущему мировоззрению (если его мировоззрение изменилось) и восстанавливает все способности, которые он потерял. Прежде чем искупление будет завершено, существо должно выполнить

специальное паломничество или другое задание, выбранное вашим божеством, как и подобает его проступкам. Если эта задача выполнена в режиме свободного времени, то она должна занять не менее 1 месяца. В течение 1 месяца цель получает божественные озарения в виде предостережений, непосредственно перед выполнением действия, которое было бы анафемой для вашего божества или противоречило бы мировоззрению вашего божества;

Успех: Как критический успех, но существо не получает предостережений относительно своих последующих действий;

Провал: Существо не получает отпущения грехов и должно продолжать медитировать, и исправлять свои проступки. Любые будущие ритуалы *искупления* (*atone*) за те же проступки стоят вдвое меньше и получают ситуативный бонус +4 к основным и вспомогательным проверкам;

Критический провал: Существо оскорбляет ваше божество и навсегда изгоняется из собрания верных. Это существо не может присоединиться к вашей религии без прямого вмешательства божества.

Усиленное (+1): Увеличьте максимальный целевой уровень на 2 и базовую стоимость на 20 зм.

ГЛАВА 8: БОЖЕСТВА И ДОМЕНЫ DEITIES & DOMAINS

Выбор божества имеет решающее значение для определенных Классов, таких как Чемпион и Жрец, но большинство персонажей почитают, по крайней мере, одно божество, чтобы найти смысл в жизни и действовать сообразно, особенно во времена трудностей или нужды. Некоторые люди поклоняются сонму божеств, расположенных в пантеоне, другие почитают безличностный аспект божества, пантеизм, например, Зеленая Вера, или придерживаются определенной философии. Обратите внимание, что в любом мире, включая Голарион, существует гораздо больше божеств, религий и философий, чем описано ниже.

БОЖЕСТВА DEITIES

Любой может поклоняться божеству, но те, кто делает это благочестиво, должны заботиться о том, чтобы следовать повелениям веры (поведение, которое поощряет веру) и избегать ее анафем (действия, считающиеся богохульными). Каждое божество, перечисленное ниже, имеет свое мировоззрение, указанное в скобках после их имени, за которым следует краткое описание и их повеления, анафемы и мировоззрения, разрешенные для последователей. За этим следуют дарованные силы, доступные самым ревностным преданным божества. Вы получаете эти преимущества только в том случае, если вы Жрец божества или какое-то другое правило специально дает вам силы преданного.

АБАДАР ABADAR (ПН)

Владыка Первого Хранилища властвует над городами, законом, купцами и богатством. Абадар стремится принести цивилизацию в дикие земли мира, поощряет соблюдение закона и способствует поддержанию связей и торговли внутри цивилизации. Он также поощряет сотрудничество между различными Наследиями.

Повеления: нести цивилизацию в отдаленные районы, зарабатывать богатство тяжелым трудом и торговлей, чтить верховенство закона;

Анафема: заниматься бандитизмом или пиратством, воровать, подкупать или дискредитировать законопослушный суд;

Мировоззрение последователей: ПД, ПН, ПЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: вред (*harm*) или исцеление (*heal*);

Сакральный Навык: Общество;

Любимое оружие: арбалет;

Домены: городов, земли, путешествий, богатства;

Заклинания Жреца: 1-й: иллюзорный объект (*illusory object*), 4-й: создание (*creation*), 7-й: великолепный особняк (*magnificent mansion*).

АСМОДЕЙ ASMODEUS (ПЗ)

Князь Тьмы властвует над договорами, гордыней, рабством и тиранией, и ему доставляет удовольствие соблазнять смертных на путь зла. Он поддерживает строгую иерархию, где каждый знает свое место, и пользуется порядком для собственной эгоистичной выгоды.

Повеления: заключать договоры с максимальной выгодой для себя, править тиранически и истязать более слабых существ, проявлять раболепие перед сильными мира сего;

Анафема: разорвать договор, освободить раба, оскорбить Асмодея, проявив милосердие к своим врагам;

Мировоззрение последователей: ПЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: вред (*harm*);

Сакральный Навык: Обман;

Любимое оружие: булава;

Домены: уверенности, огня, хитрости, тирании;

Заклинания Жреца: 1-й: очарование (*charm*), 4-й: внушение (*suggestion*), 6-й: заблуждение (*mislead*).

ГОЗРЕЙ GOZREN (Н)

Божество двух аспектов, известных как Ветер и Волны, Гозрей правит природой, морем и погодой. Гозрей пользуется популярностью у Друидов и тех, кто стремится сохранить первозданную природу.

Повеления: беречь, защищать и почитать природу во всех ее проявлениях;

Анафема: нести цивилизацию за счет вторжения в дикую природу, создавать нежить, разорять уголки первозданной красоты;

Мировоззрение последователей: НД, ПН, Н, ХН, НЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Выживание;

Любимое оружие: трезубец;

Домены: воздуха, природы, путешествий, воды;

Заклинания Жреца: 1-й: *порыв ветра (gust of wind)*, 3-й: *удар молнии (lightning bolt)*, 5-й: *власть над водой (control water)*.

ГОРУМ GORUM (ХН)

Солдаты возносят молитвы Нашему Железному Владыке, богу битвы, силы и оружия. Горум придает особое значение силе и могуществу, поощряя своих последователей искать войны и сражения как наилучшего способа поклонения ему.

Повеления: добиваться победы в честном бою, расширять свои возможности, носить броню в бою;

Анафема: убивать пленных или сдающихся врагов, предотвращать конфликт путем переговоров, выигрывать битву с помощью коварной тактики или скрытой магии;

Мировоззрение последователей: ХН, ХЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *вред (harm)* или *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Атлетика;

Любимое оружие: двуручный меч;

Домены: уверенности, разрушения, мощи, рвения;

Заклинания Жреца: 1-й: *верный удар (true strike)*, 2-й: *увеличение (enlarge)*, 4-й: *оружейный шквал (weapon storm)*.

ДЕЗНА DESNA (ХД)

Добрая Песнь Сфер правит снами, удачей, звездами и путешественниками. Древняя богиня, Дезна наслаждается свободой и тайнами и красотой мироздания, и она призывает своих последователей к тому же.

Повеления: помогать путешествующим, исследовать новые места, выражать себя через искусство и песни, исследовать жизнь во всех ее проявлениях. **Анафема:** вызывать страх или отчаяние, творить заклинание *кошмар (nightmare)* или использовать подобную магию, чтобы извращать сны, проявлять фанатизм;

Мировоззрение последователей: НД, ХД, ХН.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Акробатика;

Любимое оружие: нож-звезда;

Домены: грез, удачи, луны, путешествий;

Заклинания Жреца: 1-й: *сон (sleep)*, 4-й: *полет (fly)*, 5-й: *переподготовка во сне (dreaming potential)*.

ЗОН-КУТОН ZON-KUTHON (ПЗ)

Владыка Полночи - бог тьмы, зависти, утрат и боли. Будучи богом искусства, красоты и музыки, подобно Шелин, он вернулся из странствий в темных пространствах между Планами, ужасно изменившись.

Повеления: приносить боль в мир, изуродовать свое тело;

Анафема: создавать постоянные или долго-горящие источники света, обеспечивать комфорт тем, кто страдает;

Мировоззрение последователей: ПН, ПЗ, НЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *вред (harm)*;

Сакральный Навык: Запугивание;

Любимое оружие: шипастая цепь;

Домены: честолюбия, тьмы, разрушения, боли;

Заклинания Жреца: 1-й: *фантомная боль (phantom pain)*, 3-й: *стена шипов (wall of thorns)*, 5-й: *теневого путь (shadow walk)*.

ИОМЕДЭЙ IOMEDAE (ПА)

Иомедэй - богиня чести, справедливости, власти и доблести, и ее называют Наследницей, потому что она унаследовала свою мантию, когда бог человечества погиб. До своего вознесения, Иомедэй, была простой смертной. Многие паладины следуют ее вере.

Повеления: быть умеренным, сражаться за справедливость и честь, хранить доблесть в своем сердце;

Анафема: бросить товарища в беде, опозорить себя, отказаться от вызова равного;

Мировоззрение последователей: ПД, НД.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Запугивание;

Любимое оружие: длинный меч;

Домены: уверенности, мощи, правды, рвения;

Заклинания Жреца: 1-й: *верный удар (true strike)*, 2-й: *увеличение (enlarge)*, 4-й: *огненный щит (fire shield)*.

ИРОРИ IRORI (ПН)

Когда Владыка Владык достиг истинного просветления, он стал богом истории, знания и самосовершенствования. Ирори поощряет самодисциплину и учит, что тот, кто сможет овладеть собой, овладеет миром.

Повеления: быть смиренным; помогать другим совершенствовать себя; оттачивать свое тело, ум и дух, стремясь к совершенству; практиковать аскезу;

Анафема: зависимость от веществ, уничтожить важный исторический текст, систематически терять самоконтроль;

Мировоззрение последователей: ПД, ПН, ПЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *вред (harm)* или *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Атлетика;

Любимое оружие: кулак;

Домены: знания, мощи, совершенства, правды;

Заклинания Жреца: 1-й: *прыжок (jump)*, 3-й: *ускорение (haste)*, 4-й: *каменная кожа (stoneskin)*.

КАЙДЕН КАЙЛИН CAYDEN CAILEAN (ХД)

Пьяный Герой поднялся над жизнью смертного, благодаря пьяному пари, став в последствии богом эля, вина и свободы. Кайден поощряет свободу и побуждает других искать свой собственный путь в жизни. Он борется за правое дело и наслаждается потаканием своим порокам.

Повеления: пьянствовать, освобождать рабов и помогать угнетенным, искать славы и приключений;

Анафема: тратить впустую алкоголь, быть подлым или угрюмым во хмелю, владеть рабами;

Мировоззрение последователей: НД, ХД, ХН.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Атлетика;

Любимое оружие: рапира;

Домены: городов, свободы, потворства, мощи;

Заклинания Жреца: 1-й: *быстроходность (fleet step)*, 2-й: *ошеломляющее прикосновение (touch of idiocy)*, 5-й: *галлюцинация (hallucination)*.

КАЛИСТРИЯ CALISTRIA (ХН)

Дерзкая богиня, известная как Укол Возмездия, превозносит как добродетели похоть, месть и манипулирование. Хотя Калистрии больше всего поклоняются эльфы, представителей многих других Наследий также можно найти среди ее последователей.

Повеления: ставить превыше всего свою личную свободу, искать гедонистических острых ощущений, мстить;

Анафема: не поддаваться слишком сильно влечению любви или жажде мести, но с возможностью оставлять незначительные вещи без ответа;

Мировоззрение последователей: ХД, ХН, ХЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *вред (harm)* или *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Обман;

Любимое оружие: кнут;

Домены: боли, страсти, тайн, хитрости;

Заклинания Жреца: 1-й: *очарование (charm)*, 3-й: *увлечение (enthrall)*, 6-й: *зablуждение (mislead)*.

ЛАМАШТУ LAMASHTU (ХЗ)

Мать Монстров - богиня безумия, монстров и кошмаров. Она стремится развратить смертных и населить мир своим извращенным и чудовищным выводком.

Повеления: наделять властью отверженных и угнетенных, воспитывать детей в учении Ламашту, извращать красоту чудовищным образом, указывать на пороки и слабости во всем окружающем;

Анафема: лечить психическое заболевание или уродство, оказать помощь врагам Ламашту;
Мировоззрение последователей: ХЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: вред (*harm*) или исцеление (*heal*);

Сакральный Навык: Выживание;

Любимое оружие: фальшион;

Домены: семьи, мощи, кошмаров, хитрости;

Заклинания Жреца: 1-й: волшебный клык (*magic fang*), 2-й: форма животного (*animal form*), 4-й: кошмар (*nightmare*).

НЕФИС NETHYS (Н)

Всевидящее Око, бог магии, имеет двойственную природу разрушения и сохранения; его способность быть очевидцем всех вещей и процессов расколола его разум.

Повеления: искать магических сил и использовать их;

Анафема: ставить мирское выше магических практик;

Мировоззрение последователей: НД, ПН, Н, ХН, НЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: вред (*harm*) или исцеление (*heal*);

Сакральный Навык: Мистика;

Любимое оружие: посох;

Домены: разрушения, знаний, магии, защиты;

Заклинания Жреца: 1-й: волшебная стрела (*magic missile*), 2-й: волшебный рот (*magic mouth*), 3-й: левитация (*levitate*), 4-й: мерцание (*blink*), 5-й: пытливые око (*prying eye*), 6-й: силовая стена (*wall of force*), 7-й: искривление разума (*warp mind*), 8-й: лабиринт (*maze*), 9-й: разъединение (*disjunction*).

НОРГОРБЕР NORGORBER (НЗ)

Бог алчности, убийств, ядов и тайн имеет четыре аспекта: Чернопалый, союзник алхимиков и отравителей; кровожадный Отец Живодер; вороватый Серый Господин; и скрытый Жнец Добрых Имен.

Повеления: держать свою истинную личность в тайне, жертвовать всем необходимым, использовать все преимущества в бою, действовать из тени;

Анафема: позволить вашей истинной личности быть связанной с вашими темными делами, свободно делиться секретами, проявлять милосердие;

Мировоззрение последователей: ПЗ, НЗ, ХЗ и возможно Н, если последователь Жнеца Добрых Имен.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: вред (*harm*);

Сакральный Навык: Скрытность;

Любимое оружие: короткий меч;

Домены: смерти, тайн, хитрости, богатства;

Заклинания Жреца: 1-й: изменение облика (*illusory disguise*), 2-й: невидимость (*invisibility*), 4-й: иллюзорный убийца (*phantasmal killer*).

РОВАГУГ ROVAGUG (ХЗ)

Жестокое Чудовище - бог разрушений, бедствий и гнева. Давным-давно, совместными усилиями многих божеств, он был заточен внутри ядра Голариона, и стремится однажды вырваться на свободу и посеять хаос в мире.

Повеления: уничтожать все вокруг, освободить Ровагуга из его тюрьмы;

Анафема: создавать что-то новое, позволить материальным связям сдерживать вас, пытаться жертву или иным образом оттягивать момент ее уничтожения;

Мировоззрение последователей: НЗ, ХЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: вред (*harm*);

Сакральный Навык: Атлетика;

Любимое оружие: двуручный топор;

Домены: воздуха, разрушения, земли, рвения;

Заклинания Жреца: 1-й: пылающие руки (*burning hands*), 2-й: увеличение (*enlarge*), 6-й: дезинтеграция (*disintegrate*).

САРЕНРЭЙ SARENRAE (НД)

Цветок Зари - богиня исцеления, честности, искупления и солнца. Будучи могущественным ангелом, пылающая небесным огнем, Саренрэй возглавила атаку, позволившую заключить Ровауга в тюрьму. Она стремится искупить зло там, где это возможно, или же быстро уничтожить его.

Повеления: уничтожать Отродье Ровауга, защищать союзников, оказывать помощь больным и раненым, испрашивать и допускать искупления;

Анафема: создавать нежить, лгать, отказывать кающемуся существу в возможности искупления, позволить злу победить;

Мировоззрение последователей: ПД, НД, ХД.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Медицина;

Любимое оружие: скимитар;

Домены: огня, исцеления, солнца, правды;

Заклинания Жреца: 1-й: *пылающие руки (burning hands)*, 3-й: *огненный шар (fireball)*, 4-й: *стена огня (wall of fire)*.

ТОРАГ TORAG (ПА)

Дварфийское божество, называемое Отцом Всего Сущего - бог кузничного дела, защиты и стратегии. Несмотря на наиболее широко поклонение Торагу дварфами, он также популярен среди тех, кто дорожит ремеслом и творчеством.

Повеления: быть честным и прямолинейным, держать свое слово, уважать кузнечное дело, служить своему народу;

Анафема: лгать или обманывать кого-то, намеренно создавать неполноценные произведения, проявлять милосердие к кровным врагам своего народа;

Мировоззрение последователей: ПД, ПН.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Ремесло;

Любимое оружие: боевой молот;

Домены: созидания, земли, семьи, защиты;

Заклинания Жреца: 1-й: *ментальная связь (mindlink)*, 3-й: *земная привязь (earthbind)*, 4-й: *создание (creation)*.

УРГАТОА URGATHOA (НЗ)

Аморальная Бледная Принцесса повелевает болезнями, ненасытностью и нежитью.

Повеления: стать нежитью после смерти, создавать и защищать нежить, удовлетворять свои аппетиты;

Анафема: сдерживать свои аппетиты, уничтожать нежить, жертвовать своей жизнью;

Мировоззрение последователей: ПЗ, НЗ, ХЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *вред (harm)*;

Сакральный Навык: Запугивание;

Любимое оружие: серп;

Домены: потворства, магии, мощи, нежити;

Заклинания Жреца: 1-й: *гоблинская оспа (goblin pox)*, 2-й: *псевдожизнь (false life)*, 7-й: *лик ужаса (mask of terror)*.

ФАРАЗМА PHARASMA (Н)

Древняя и могущественная, превосходящая даже большинство других богов, Владычица Могил управляет рождением, смертью, судьбой и предсказаниями. Со своего трона на Костяном Дворе она судит души всех, кто погибает, и следит за тем, чтобы естественный цикл рождения и смерти — Река Душ, не нарушался.

Повеления: стремиться понять древние пророчества, уничтожать нежить, хоронить тела;

Анафема: создавать нежить, осквернять трупы, разграблять захоронения;

Мировоззрение последователей: НД, ПН, Н.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Медицина;

Любимое оружие: кинжал;

Домены: смерти, судьбы, исцеления, знания;

Заклинания Жреца: 1-й: *ментальная связь (mindlink)*, 3-й: *призрачное оружие (ghostly weapon)*, 4-й: *иллюзорный убийца (phantasmal killer)*.

ШЕЛИН SHELYN (НД)

Вечная Роза - богиня искусства, красоты, любви и музыки. Она стремится однажды освободить от пут зла своего проклятого брата, Зон-Кутона. Шелин поддерживает мир и любовь, и она поощряет своих последователей создавать красоту в время от времени мрачающем мире.

Повеления: быть миролюбивыми, показывать значимость и совершенствовать искусства, подавать пример, подмечать красоту во всем;

Анафема: уничтожить предмет искусства или позволить ему быть уничтоженным, если только это не спасает жизнь или не является частью создания более превосходного произведения искусства; отказаться принять капитуляцию;

Мировоззрение последователей: ПД, НД, ХД.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: выберите Ремесло или Выступление;

Любимое оружие: глефа;

Домены: созидания, семьи, страсти, защиты;

Заклинания Жреца: 1-й: *цветные брызги (color spray)*, 3-й: *увлечение (enthrall)*, 4-й: *создание (creation)*.

ЭРАСТИЛ ERASTIL (ПД)

Меткий Старик - бог семьи, земледелия, охоты и торговли. Давным-давно он был рогатым богом охоты, но его культ эволюционировал, сосредоточившись на сельских общинах.

Повеления: заботиться о своем доме и семье, выполнять свои обязанности, хранить мир, защищать общину;

Анафема: покидать свой дом в трудную минуту, ставить свои интересы выше общины, запятнать свою репутацию, лгать;

Мировоззрение последователей: ПД, НД, ПН.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: *исцеление (heal)*;

Сакральный Навык: Выживание;

Любимое оружие: длинный лук;

Домены: земли, семьи, природы, богатства;

Заклинания Жреца: 1-й: *верный удар (true strike)*, 3-й: *стена шипов (wall of thorns)*, 5-й: *древесный путь (tree stride)*.

ВЕРОВАНИЯ И ФИЛОСОФСКИЕ УЧЕНИЯ

Конечно, вера может выражаться большим количеством способов, чем поклонение одному божеству или божеству вообще. Ниже приводится несколько примеров религий без персонифицированных божеств и философских учений. Жрецы могут действовать сообща с союзниками, исповедующими другие верования и философские учения, но их отправлением и руководством занимаются другие Классы, такие как Чародеи с сакральной кровной линией, Друиды или Монахи. Эти верования и философские течения не имеют внешнего божества, которое дарует силы преданным.

АТЕИЗМ ATHEISM

Хотя большинство признает, что боги существуют, некоторые не считают их достойными поклонения, а некоторые даже полностью отрицают их присутствие.

Повеления: во всех начинаниях и трудах надеяться только на себя;

Анафема: возносить молитвы божеству;

Мировоззрение последователей: все.

ЗЕЛЕНАЯ ВЕРА GREEN FAITH

Множество Друидов являются приверженцами Зеленой Веры. Они считают природу божественной и черпают силу в осознании своего места в естественном порядке вещей.

Повеления: склонять цивилизацию к развитию в гармонии с природой, сохранять районы естественной первозданной природы, защищать исчезающие виды животных;

Анафема: наносить ущерб природным экосистемам, убивать животных по причинам, отличным от самообороны или самообеспечения, допускать злоупотребление природными ресурсами;

Мировоззрение последователей: ХН, ПН, Н, НЗ, НД.

ПРОРОЧЕСТВА КАЛИСТРАДА PROPHECIES OF KALISTRADE

Записи видений чудаковатого мистика учат, что богатство может быть достигнуто через строгий и воздержанный кодекс поведения. **Повеления:** накапливать личное богатство, поощрять и помогать меркантильным занятиям, принимать новичков независимо от пола или происхождения; **Анафема:** тратить деньги легкомысленно; предлагать деньги тем, кто не заслуживает богатства; злоупотреблять физическими удовольствиями, едой или питьем; **Мировоззрение последователей:** ПД, ПН, ПЗ.

ПУТЬ ШЕПОТА WHISPERING WAY

Эти культисты верят, что нежить - самая истинная форма существования, и жизнь должна быть потрачена на подготовку к переходу в более славную не-жизнь после смерти. **Повеления:** искать способы стать нежитью (личем, если это возможно), противостоять тем, кто стремится уничтожить нежить, защищать секреты некромантии, служить Шепчущему Тирану; **Анафема:** уничтожать тексты по некромантии (если только они не раскрывают секреты пути Шепота), учить других Пути Шепота иначе, чем шепотом, использовать позитивную энергию, чтобы причинить вред нежити. **Мировоззрение последователей:** ПЗ, НЗ, ХЗ.

ДОМЕНЫ DOMAINS

Следующие Домены используются основными божествами Голариона, как указано на страницах 437-440.

ТАБЛИЦА 8-2: ДОМЕНЫ

Домен	Описание	Заклинание домена	Продвинутое заклинание домена
Богатства (Wealth)	Вы обладаете властью над богатством, торговлей и сокровищами.	<i>иллюзорное сокровище (appearance of wealth)</i>	<i>превращение металла (precious metals)</i>
Боли (Pain)	Вы наказываете тех, кто вам не нравится, острым жалом боли.	<i>аромат боли (savor the sting)</i>	<i>карающая боль (retributive pain)</i>
Воды (Water)	Вы управляете водой и водоемами.	<i>приливная волна (tidal surge)</i>	<i>ливень (downpour)</i>
Воздуха (Air)	Вы можете управлять ветрами и погодой.	<i>теснящий порыв ветра (pushing gust)</i>	<i>раствориться в воздухе (disperse into air)</i>
Городов (Cities)	У вас есть власть над городской средой и горожанами.	<i>лицо в толпе (face in the crowd)</i>	<i>пульс города (pulse of the city)</i>
Грез (Dreams)	У вас есть сила входить в сновидения и манипулировать ими.	<i>сладких снов! (sweet dream)</i>	<i>арезы наяву (dreamer's call)</i>
Защиты (Protection)	Вы защищаете себя и других.	<i>жертвенность защитника (protector's sacrifice)</i>	<i>защитная сфера (protector's sphere)</i>
Земли (Earth)	Вы контролируете почву и камень.	<i>несущийся камень (hurtling stone)</i>	<i>локальное землетрясение (localized quake)</i>
Знания (Knowledge)	На вас нисходят божественные озарения.	<i>научное озарение (scholarly recollection)</i>	<i>узнать врага (know the enemy)</i>
Исцеления (Healing)	Ваша исцеляющая магия особенно сильна.	<i>благословение целителя (healer's blessing)</i>	<i>отринуть смерть (rebuke death)</i>
Кошмаров (Nightmares)	Вы наполняете сознание ужасом и страхом.	<i>кошмар наяву (waking nightmare)</i>	<i>общий кошмар (shared nightmare)</i>
Луны (Moon)	Вы управляете силами, связанными с Луной.	<i>лунный луч (moonbeam)</i>	<i>прикосновение луны (touch of the moon)</i>
Магии (Magic)	Вы совершаете неожиданное и необъяснимое.	<i>вместилище магии (magic's vessel)</i>	<i>мистический светоч (mystic beacon)</i>
Мощи (Might)	Ваша физическая мощь подкрепляется божественной силой.	<i>порыв атлета (athletic rush)</i>	<i>несокрушимая мощь (enduring might)</i>

Домен	Описание	Заклинание домена	Продвинутое заклинание домена
Нежити (Undeath)	Ваша магия тесно связана с нежитью.	<i>прикосновение нежити (touch of undeath)</i>	<i>быстрое исцеление нежити (malignant sustenance)</i>
Огня (Fire)	Вы управляете пламенем.	<i>огненный луч (fire ray)</i>	<i>огнезащитный барьер (flame barrier)</i>
Потворства (Indulgence)	Вы лихо пируете и можете легко оправиться от последствий чрезмерных возлияний.	<i>перенасыщение (overstuff)</i>	<i>взять свое (take its course)</i>
Правды (Truth)	Вы обличаете ложь и открываете правду.	<i>слово правды (word of truth)</i>	<i>прозрение (glimpse the truth)</i>
Природы (Nature)	Вы обладаете властью над животными и растениями.	<i>мощные шипы (vibrant thorns)</i>	<i>дары природы (nature's bounty)</i>
Путешествий (Travel)	У вас есть власть над передвижением и путешествиями.	<i>проворные шаги (agile feet)</i>	<i>смена пумы (traveler's transit)</i>
Разрушения (Destruction)	Вы - орудие божественной кары.	<i>разрушающий вопль (cry of destruction)</i>	<i>разрушительная аура (destructive aura)</i>
Рвения (Zeal)	Ваш внутренний огонь увеличивает вашу боевую доблесть.	<i>ярость оружия (weapon surge)</i>	<i>жажда битвы (zeal for battle)</i>
Свободы (Freedom)	Вы освобождаете себя и других от оков и ограничений.	<i>беспрепятственный шаг (unimpeded stride)</i>	<i>слово свободы (word of freedom)</i>
Семьи (Family)	Вы оказываете помощь и защищаете свою семью и общину более эффективно.	<i>успокаивающие слова (soothing words)</i>	<i>единство (unity)</i>
Смерти (Death)	У вас есть власть прерывать жизнь и уничтожать нежить.	<i>зов смерти (death's call)</i>	<i>искоренение нежити (eradicate undeath)</i>
Совершенства (Perfection)	Вы стремитесь совершенствовать свой ум, тело и дух.	<i>очищение ума (perfected mind)</i>	<i>неизменная форма (perfected form)</i>
Созидания (Creation)	У вас есть дарованные божествами способности, связанные с ремеслом и искусством.	<i>всплеск красок (splash of art)</i>	<i>расцвет мастерства (artistic flourish)</i>
Солнца (Sun)	Вы используете силу солнца и других источников света и поражаете нежить.	<i>ослепительная вспышка (dazzling flash)</i>	<i>светоч позитивной энергии (positive luminance)</i>
Страсти (Passion)	Вы пробуждаете страсть, будь то любовь или похоть.	<i>очаровательный образ (charming touch)</i>	<i>пленительный образ (captivating adoration)</i>
Судьбы (Fate)	Вы видите и понимаете скрытые знаки судьбы.	<i>чтение судьбы (read fate)</i>	<i>искушение судьбы (tempt fate)</i>
Тайн (Secrecy)	Вы оберегаете секреты и держите их в тайне.	<i>вынужденное молчание (forced quiet)</i>	<i>гарантия тайны (safeguard secret)</i>
Тирании (Tyanny)	Вы обладаете властью, чтобы править и поработать других.	<i>властное прикосновение (touch of obedience)</i>	<i>командирская плетъ (commanding lash)</i>
Тьмы (Darkness)	Вы действуете во темноте и лишаете света.	<i>плащ тени (cloak of shadow)</i>	<i>пелена (darkened eyes)</i>
Уверенности (Confidence)	Вы преодолеваете свой страх и демонстрируете чувство собственного достоинства.	<i>завеса уверенности (veil of confidence)</i>	<i>опрометчивая самоуверенность (delusional pride)</i>
Удачи (Luck)	вам несказанно везет, и вы держитесь подальше от неприятностей.	<i>проблеск удачи (bit of luck)</i>	<i>счастливый случай (lucky break)</i>
Хитрости (Trickery)	Вы обманываете других и причиняете вред.	<i>внезапный шаг (sudden shift)</i>	<i>иллюзорный двойник (trickster's twin)</i>
Честолюбия (Ambition)	Вы стремитесь идти в ногу с конкурентами и опережать их.	<i>слепое честолюбие (blind ambition)</i>	<i>конкурентное превосходство (competitive edge)</i>

ГЛАВА 9: ПРАВИЛА ИГРЫ PLAYING THE GAME

На данный момент у вас есть персонаж и вы готовы играть в Pathfinder! Или, может быть, вы - Ведущий, и готовитесь запустить свое первое приключение. Так или иначе, эта Глава содержит полную информацию о правилах, изложенных в Главе 1: Введение. Эта Глава начинается с описания общих правил и соглашений о том, как должна проходить игра, а затем представляет более подробные объяснения правил для каждого режима игры.

Прежде чем погрузиться в игру Pathfinder, важно осознать разницу между тремя режимами игры, каждый из которых используется в подходящей для него обстановке и использует свой собственный набор правил. В зависимости от режима игра течет в разном темпе, а также изменяется уровень риска и возможные угрозы. Ведущий определяет, какой режим лучше всего подходит для истории и контролирует переход между ними. В процессе игры вы, вероятно, будете говорить о режимах менее формально, просто переходя из исследования в столкновение и обратно, пока наконец не отправитесь в поселение, чтобы достичь чего-то в свободное время.

Самый сложный из режимов - **режим столкновения (encounter mode)**. Именно здесь происходит большая часть интенсивных действий, и он чаще всего используется для боя или других ситуаций с высокими ставками. Ведущий обычно переключает игру в режим столкновения, призывая игроков «совершить бросок Инициативы», чтобы определить порядок, в котором все действующие лица будут ходить. Затем время делится на серию раундов, каждый из которых длится примерно 6 секунд в игровом мире. Каждый раунд персонажи игроков, другие существа, а иногда даже опасности или события получают свою очередь в порядке Инициативы. В начале хода они получают возможность использовать некоторое количество действий (обычно 3 в случае персонажей и других существ), а также специальное действие, называемое реакцией. Эти действия и то, что вы делаете с ними - это то, как вы влияете на мир в пределах столкновения. Полные правила игры о режиме столкновения начинаются на странице 468.

В **режиме исследования (exploration mode)**, время течет более свободно. В этом режиме минуты, часы или даже дни в игровом мире пролетают в реальном мире за секунды, тогда как персонажи путешествуют по пересеченной местности, исследуют необитаемые участки подземелья или участвуют в общественном собрании. Часто события во время исследования приводят к столкновениям, и Ведущий переключает игру в этот режим игры до тех пор, пока столкновение не закончится, после чего игра возвращается в режим исследования. Правила для исследования начинаются на странице 479.

Третий режим - **свободное время (downtime)**. Пока он длится, персонажи подвергаются минимальному риску, а прошедшее время измеряется как минимум в днях. В свободное время вы можете выковать волшебный меч, выучить новое заклинание или подготовиться к следующему приключению. Правила свободного времени приведены на стр. 481.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА GENERAL RULES

Прежде чем изучать конкретные правила каждого режима игры, вам необходимо понять ряд общих правил. В той или иной степени эти правила используются в любом режиме игры.

ВЫБОР MAKING CHOICES

Pathfinder - это игра, в которой ваш выбор определяет направление истории. На протяжении всей игры Ведущий описывает, что происходит в мире, а затем спрашивает игроков: «так что же вы делаете?» Именно то, что вы решите сделать, и то, как мир реагирует на совершенный выбор, создает уникальное повествование. Одинаковых игр не бывает, потому что вы редко, если вообще когда-либо, принимаете те же решения, что и другая группа игроков. Это верно и для Ведущего — два ведущих, проводящих одно и то же приключение, будут уделять внимание разным вещам и по-своему расставлять акценты, предположительно одни и те же сценарии и столкновения совершенно по-разному.

Часто ваш выбор не несет непосредственного риска и мгновенных последствий. Если вы едете по лесной тропе и наткнетесь на развилку, Ведущий спросит: «в какую сторону вы направитесь?» Вы можете выбрать правую дорогу или левую. Вы также можете уйти с тропы или просто вернуться в город. Как только ваш выбор сделан, Ведущий говорит вам, что происходит дальше. В конечном счете, этот выбор может повлиять на то, с чем вы столкнетесь позже в игре, но во многих случаях ничего опасного не происходит сразу.

Но иногда то, что происходит в результате вашего выбора, не определяется так просто. В этих случаях вы проходите Проверку.

ПРОВЕРКИ CHECKS

Если успех стоит под вопросом — замахиваетесь ли вы мечом на мерзкое чудовище, пробуете перепрыгнуть через пропасть или пытаетесь вспомнить имя троюродного брата графа на званом вечере — вы проходите Проверку. Pathfinder имеет множество типов проверок, от проверки Навыков до бросков атаки и спасбросков, но все они следуют этим основным шагам:

1. Совершите бросок d20 и определите модификаторы, бонусы и штрафы, которые применяются;
2. Посчитайте результат;
3. Сравните результат со Сложностью проверки (СЛ);
4. Определите степень успеха и эффект.

Вид проверки и ее Сложность (СЛ) зависит от ситуации. Когда вы замахиваетесь мечом на чудовище, вы совершаете бросок атаки против его Класса Брони (КБ), являющийся СЛ, чтобы поразить противника. Если вы прыгаете через пропасть, вы проходите проверку навыка Атлетика (Athletics) со СЛ на основе расстояния, которое вы пытаетесь перепрыгнуть.

ИГРОВЫЕ СОГЛАШЕНИЯ

У Pathfinder есть много специфических правил, но вы также должны помнить об этих общих принципах при игре.

Последнее слово за Ведущим

Если вы не уверены, как применить правило, решает Ведущий. Конечно, Pathfinder - это игра, поэтому при вынесении суждения о правилах Ведущему рекомендуется выслушать мнение каждого и принять решение, которое будет справедливым и удовлетворит всех.

Частное приоритетнее общего

Основной принцип Pathfinder заключается в том, что частные правила имеют приоритет над общими. Если два правила конфликтуют, более частное имеет приоритет. Если неопределенность сохраняется, Ведущий решает, какое правило использовать. Например, правила гласят, что, когда вы атакуете скрытое существо, вы должны пройти фиксированную проверку СЛ 5, чтобы определить, попали ли вы. На эту проверку не влияют модификаторы, бонусы или штрафы, но способность, специально разработанная для преодоления укрытия (concealment), может изменить это. Если в правиле не указано иное, по умолчанию применяются общие правила, представленные в этой Главе. Хотя некоторые специальные правила могут указывать на обычные правила для предоставления контекста, по умолчанию вы должны использовать стандартные правила, даже если в конкретном эффекте этого не говорится.

Округление

Возможно, вам придется рассчитать долю значения, например, половину урона. Всегда округляйте в меньшую сторону, если не указано иное. Например, если заклинание наносит 7 урона, а существо получает от него половину, то полученный урон равен 3.

Умножение

Если более чем один эффект умножит одно и то же число, не умножайте его более одного раза. Вместо этого, объедините все множители в один множитель, с каждым множителем после первого прибавления уменьшайте на 1. Например, если две способности удваивают длительность одного из ваших заклинаний, то вы утраиваете длительность, а не увеличиваете ее в четыре раза ($x2+(x2-1) = x3$).

Двойные эффекты

Когда один и тот же эффект одновременно воздействует на вас несколько раз, применяется только один экземпляр с использованием более высокого уровня эффектов или более нового эффекта, если оба воздействия имеют один и тот же уровень. Например, если вы использовали *магический доспех* (mage armor), а затем творите его снова на ту же цель, то это может дать вам большую продолжительность или лучший эффект, если во второй раз оно будет сотворено на более высоком круге, но в противном случае это не даст вам никакого преимущества.

Неоднозначные правила

Иногда правило можно интерпретировать несколькими способами. Если одна версия слишком хороша, чтобы быть правдой, то скорее всего оно ей не является. Если кажется, что правило имеет формулировку с проблемными последствиями или не работает должным образом, обсудите его за вашим игровым столом, чтобы найти хорошее решение, а не просто следуйте печатному тексту.

Когда вы вспоминаете имя троюродного брата графа, вы проходите проверку Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Вы можете использовать либо навык Общество (Society), либо навык Знание (Lore), который имеет отношение к задаче, а СЛ зависит от того, насколько известно имя кузена, или как много выпил ваш персонаж, когда они были представлены кузену накануне вечером.

Независимо от деталей, для любой проверки вы должны бросить d20 и достичь результата, равного или большего, чем СЛ, чтобы добиться успеха. Каждый из этих шагов объясняется ниже.

ШАГ 1: СОВЕРШИТЕ БРОСОК D20 И ОПРЕДЕЛИТЕ МОДИФИКАТОРЫ, БОНУСЫ И ШТРАФЫ, КОТОРЫЕ ПРИМЕНЯЮТСЯ

ROLL D20 AND IDENTIFY THE MODIFIERS, BONUSES, AND PENALTIES THAT APPLY

Начните с броска вашего d20. Затем определите все соответствующие **модификаторы (modifier)**, **бонусы (bonus)** и **штрафы (penalty)**, которые применяются к броску. Модификатор может быть положительным или отрицательным, но бонус всегда положительный, а штраф всегда отрицательный. Сумма всех модификаторов, бонусов и штрафов, которые вы применяете к броску d20, называется вашим итоговым модификатором для этого показателя.

Почти все проверки позволяют добавить **Модификатор Характеристики (ability modifier)** к броску. Модификатор Характеристики представляет собой врожденные возможности и является производным от значения Характеристики, как описано на странице 20. Именно то, какой модификатор Характеристики вы используете, определяется тем, что вы пытаетесь выполнить. Обычно взмах меча применяет ваш модификатор Силы (Strength) - СИЛ, в то время как попытка вспомнить имя кузена графа использует ваш модификатор Интеллекта (Intelligence) - ИНТ.

Когда вы совершаете проверку при попытке сделать что-то, чему вы обучены, вы также добавите свой **Бонус Мастерства (proficiency bonus)** БМ. Этот бонус зависит от вашего **ранга мастерства (proficiency rank)**: Не обучены, Обучены, Эксперт, Мастер или Легенда. Если

вы не обучены, Ваш бонус +0 - вы должны полагаться только на врожденный талант и любые бонусы от ситуации. В противном случае, бонус равен уровню вашего персонажа плюс значение, зависящее от вашего ранга. Если ваш ранг мастерства «Обучены», этот бонус равен вашему уровню + 2, и прибавляемое к уровню значение тем выше, чем выше ваш ранг мастерства.

Ранг мастерства	Бонус мастерства
Не Обучены	0
Обучены	ваш уровень +2
Эксперт	ваш уровень +4
Мастер	ваш уровень +6
Легенда	ваш уровень +8

Существует три других типа бонусов, которые часто встречаются: ситуативные (**Circumstance bonuses**), статусные (**Status bonuses**) и бонусы предмета (**Item bonuses**). Если у вас есть различные типы бонусов, которые будут применяться к одному и тому же броску, вы добавляете их все.

Но если у вас есть несколько бонусов одного типа, то к каждому конкретному броску вы можете применить лишь один, самый большой из них — другими словами, они не «складываются». Например, если у вас есть и бонус мастерства, и бонус предмета, вы добавляете оба к вашему результату d20, но если у вас есть два бонуса предмета, которые могут применяться к одной проверке, вы добавляете только больший из них.

Ситуативные бонусы (Circumstance bonuses) обычно связаны с обстоятельствами, в которых вы оказались на момент прохождения проверки. Например, когда вы Поднимаете Щит (*Raise a Shield*) вы получаете ситуативный бонус +1 к КБ. Находясь за укрытием, вы получаете +2 к КБ. Если вы находясь за укрытием и Поднимаете Щит, вы получаете только +2 за укрытие, поскольку оба бонуса — одного типа, а бонус от укрытия выше.

Бонусы предмета (Item bonuses) предоставляется некоторыми предметами, которые вы носите или используете, обычными или магическими. Например, броня дает вам бонус предмета к КБ, в то время как расширенная лаборатория алхимика предоставляет вам бонус к проверкам Ремесла (*Crafting*) при создании алхимических составов.

Статусные бонусы (Status bonuses) обычно даруются заклинаниями, другими магическими эффектами или ещё чем-то, что дает вам полезное, чаще всего временное, состояние. Например, заклинание *героизм (heroism)* 3-го круга дает статусный бонус +1 к броскам атаки, проверкам Восприятия (*Perception*), спасброскам и проверкам Навыков (*skill checks*). Если вы были под действием *героизма*, и кто-то произнес заклинание *благословение (bless)*, также предоставляющее статусный бонус +1 к атакам, ваши броски атаки получают только бонус +1, так как оба заклинания дают статусный бонус, и вы получаете только самый высокий из бонусов одного типа.

Штрафы работают очень похоже на бонусы. Вы можете иметь **ситуативные штрафы, статусные штрафы (circumstance penalties, status penalties)**, а иногда и **штрафы предметов (item penalties)**. Как и в случае с бонусами, вы используете только худший из всех различных штрафов одного типа. Однако к каждому конкретному броску применяются и бонус, и штраф одного типа. Например, если у вас статусный бонус +1 от заклинания *героизма* и статусный штраф -2 от состояния «тошнота» (*sickened*), вы должны применить к своему броску их оба — так как *героизм* все еще помогает, даже если вы чувствуете себя плохо. В отличие от бонусов, штрафы также могут не иметь типа, и в этом случае они не будут классифицироваться как «ситуативные», «предмета» или «статусные». В отличие от других штрафов, вы всегда добавляете все свои **нетипизированные (untyped) штрафы** вместе, а не просто худший из них. Например, когда вы в свой ход используете повторно действия атаки, вы принимаете штраф за многократную атаку на каждую атаку после первой, и когда вы атакуете цель, которая находится за пределами нормальной досягаемости вашего оружия, вы несете штраф за дальность атаки.

Поскольку оба штрафа не имеют типа, то вы, совершая несколько атак по удаленной цели, применяете как штраф за многократную атаку, так и штраф за дальность. После того, как вы определили все ваши различные модификаторы, бонусы и штрафы, вы переходите к следующему шагу.

ШАГ 2: ВЫЧИСЛИТЕ РЕЗУЛЬТАТ CALCULATE THE RESULT

Этот шаг очень прост. Сложите все различные модификаторы, бонусы и штрафы, которые вы определили в шаге 1 - это ваш Итоговый Модификатор. Затем добавьте его к числу, которое появилось при вашем броске d20. Эта сумма является результатом проверки.

ШАГ 3: СПРАВНИТЕ РЕЗУЛЬТАТ СО СЛОЖНОСТЬЮ (СЛ) COMPARE THE RESULT TO THE DC

Этот шаг может быть как совсем простым, так и оставляющим неопределенность. Иногда вы будете знать сложность (СЛ) вашей проверки. В этих случаях, если ваш результат равен или больше, чем СЛ, вы добиваетесь успеха! Если меньше, чем СЛ, вы терпите неудачу.

В других случаях вы можете не знать СЛ сразу. Плавание через реку потребует проверки Атлетики, но у нее нет определенного уровня СЛ – так как вам узнать, преуспеете ли вы или потерпите неудачу? Вы озвучиваете свой результат Ведущему, и он дает вам знать, успех ли это, провал или иное. Хотя вы можете узнать точную СЛ путем проб и ошибок, СЛ иногда меняются, поэтому лучше спрашивать Ведущего, является ли проверка успешной.

РАСЧЕТ СЛ CALCULATING DCs

Этот шаг может быть как совсем простым, так и оставляющим неопределенность. Иногда вы будете знать сложность (СЛ) вашей проверки. В этих случаях, если ваш результат равен или больше, чем СЛ, вы добиваетесь успеха! Если меньше, чем СЛ, вы терпите неудачу.

В других случаях вы можете не знать СЛ сразу. Плавание через реку потребует проверки Атлетики, но у нее нет определенного уровня СЛ – так как вам узнать, преуспеете ли вы или потерпите неудачу? Вы озвучиваете свой результат Ведущему, и он дает вам знать, успех ли это, провал или иное. Хотя вы можете узнать точную СЛ путем проб и ошибок, СЛ иногда меняются, поэтому лучше спрашивать Ведущего, является ли проверка успешной.

ШАГ 4: ОПРЕДЕЛИТЬ СТЕПЕНЬ УСПЕХА И ЭФФЕКТА DETERMINE THE DEGREE OF SUCCESS AND EFFECT

Во многих случаях важно определить не только ваш успех или неудачу, но и то, насколько впечатляюще вы добились успеха или провалились. Чрезвычайные результаты — хорошие или плохие — могут привести к критическому успеху или критическому провалу проверки.

Вы достигаете критического успеха в проверке, когда результат превышает СЛ на 10 и более. Если проверка является броском атаки, это иногда называют критическим попаданием. Вы также можете критически провалить проверку. Правила для критического провала — иногда называемого крахом (fumble) — те же, что и для критического успеха: при разнице 10 или более, это критический провал.

Если вы выбросили 20 на d20 («натуральная 20»), ваш результат считается на одну ступень выше, чем он был бы только за счет чисел. Если вы выбросили 1 на d20 («натуральная 1»), ваш результат будет на ступень хуже. Это означает, что натуральная 20 обычно приводит к критическому успеху, а натуральная 1 обычно приводит к критическому провалу. Однако, если вы проходите проверку против очень высокой СЛ, вы можете получить не только обычный успех с натуральной 20, но даже провал, если 20 плюс ваш итоговый модификатор на 10 или более ниже СЛ. Аналогично, если ваш модификатор проверки настолько высок, что добавление его к 1 из броска d20 превышает СЛ на 10 или более, вы можете добиться успеха, даже если вы бросите натуральную 1! Если в описании Черты (feat), магического предмета, заклинания или другого эффекта не указан критический успех или критический провал, вместо этого он считается обычным успехом или провалом. Некоторые другие способности могут изменить степень успеха для бросков, которые вы совершаете. При возникновении эффекта, влияющего на степень успеха, всегда учитывайте натуральные 20 и 1 прежде всего остального.

РАСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОВЕРКИ					Если у вас более одного бонуса или штрафа определенного типа, применяйте только самый высокий	
Число на кости	+	Модификатор Характеристики	+	Ситуативный бонус Статусный бонус Бонус предмета	+	Ситуативный штраф Статусный штраф Штраф предмета Все нетипизированные штрафы
		Бонус мастерства				
						= Результат

ОСОБЫЕ ПРОВЕРКИ SPECIFIC CHECKS

Хотя большинство проверок следуют этим основным правилам, полезно знать о нескольких конкретных типах проверок, как они используются и чем они отличаются друг от друга.

БРОСКИ АТАКИ ATTACK ROLLS

Когда в используете действие Удар (Strike) или любое другое действие атаки, вы проходите проверку, называемую броском атаки. Броски атаки принимают различные формы и часто сильно варьируются в зависимости от оружия, которое вы используете, но есть три основных типа: атаки ближнего боя, дистанционные атаки и атаки заклинаниями. Атаки заклинаниями работают немного по-другому, поэтому они объяснены отдельно на следующей странице.

Бросок Атаки ближнего боя (Melee attack rolls) по умолчанию использует модификатор Силы (СИЛ). Если вы используете оружие или атаку с атрибутом «фехтовальное» (finesse), то вместо этого вы можете использовать свой модификатор Ловкости (ЛВК).

Бросок атаки ближнего боя = d20 + модификатор СИЛ
(или ЛВК для оружия с атрибутом «фехтовальное»)
+ Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы

Бросок Дистанционной Атаки (Ranged attack rolls) использует модификатор Ловкости (ЛВК).

Бросок дистанционной атаки = d20 + модификатор ЛВК +
Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы

При атаке оружием ближнего или дальнего боя вы добавляете бонус Мастерства (БМ) за владение тем оружием, которое используете. Ваш Класс определяет ваш ранг мастерства для владения различным оружием. Иногда у вас могут быть разные ранги мастерства для разных видов оружия. Например, на 5-м уровне Воин получает особенность класса Мастер Оружия (Fighter Weapon Mastery), предоставляющую ранг мастерства Мастер во владении простым и боевым оружием одной группы оружия, ранг Эксперт во владении продвинутым оружием этой группы и простым и боевым оружием других групп, а также ранг Обучены со всеми остальными видами продвинутого оружия.

Бонусы, которые вы можете применить к броскам атаки, могут поступать из разных источников. Ситуативные бонусы могут прийти с помощью союзника или выгодной позиции. Статусные бонусы обычно предоставляются заклинаниями и другими магическими средствами. Бонус предмета исходит от магического оружия, в частности, от руны *силы оружия* (weapon's potency rune)(стр. 580).

Штрафы к атаке также зависят от ситуаций и эффектов. Ситуативные штрафы возникают из-за рискованной тактики или неблагоприятных условий, статусные штрафы вызывают заклинания и магия, действующая на вас, а за использование некачественного (shoddy) предмета накладывается штраф предмета (стр. 273). При проведении атаки могут применяться два основных типа нетипизированных штрафов. Первый — это штраф за многократную атаку, а второй - штраф за дальность. Первый применяется каждый раз, когда вы совершаете более одного атакующего действия в течение своего хода, а второй применяется только для дистанционного или метательного оружия. Оба описаны ниже.

ШТРАФ ЗА МНОГОКРАТНУЮ АТАКУ MULTIPLE ATTACK PENALTY

Чем больше атак вы совершаете за один ход, тем менее точны вы становитесь, что отражается штрафом за многократную атаку. Когда вы используете действие атаки во второй раз в процессе одного хода, вы получаете штраф -5. При третьей и любых последующих атаках вы получаете штраф -10. Каждая проверка, которая имеет атрибут «атака», учитывается при расчете вашего штрафа за многократную атаку, включая Удары (Strikes), заклинания, некоторые действия Навыков (skill actions), такие как Толкнуть (Shove), и многие другие.

Некоторые способности и виды оружия уменьшают штрафы за многократную атаку. Например, проворное оружие (agile weapon), которое уменьшает эти штрафы до -4 при второй атаке и -8 при дальнейших атаках.

Атака	Штраф за многократную атаку	Проворное (agile)
Первая	Нет	Нет
Вторая	-5	-4
Третья и последующие	-10	-8

Всегда рассчитывайте штраф за многократную атаку для оружия, которое вы используете. Например, предположим, что вы держите длинный меч в одной руке и короткий меч (который обладает атрибутом «проворное») в другой руке, и вы собираетесь нанести три Удара этим оружием в течение своего хода. Первый Удар, который вы наносите во время своего хода, не имеет штрафа, независимо от того, какое оружие вы используете. Второй удар получит либо штраф -5, если вы используете длинный меч, либо штраф -4, если короткий. Как и в случае второй атаки, штраф за третью атаку зависит от того, какое оружие вы используете для этого конкретного удара. Это будет штраф -10 с длинным мечом и штраф -8 с коротким мечом, независимо от того, какое оружие вы использовали для своих предыдущих ударов. Штраф за многократную атаку применяется только во время вашего хода, поэтому вам не нужно отслеживать его, если вы можете выполнить Атаку по возможности (Attack of Opportunity) или аналогичную реакцию, которая позволяет вам нанести Удар в чужой ход.

ШТРАФ ЗА ДАЛЬНОСТЬ RANGE PENALTY

Всегда рассчитывайте штраф за многократную атаку для оружия, которое вы используете. Например, предположим, что вы держите длинный меч в одной руке и короткий меч (который обладает атрибутом «проворное») в другой руке, и вы собираетесь нанести три Удара этим оружием в течение своего хода. Первый Удар, который вы наносите во время своего хода, не имеет штрафа, независимо от того, какое оружие вы используете. Второй удар получит либо штраф -5, если вы используете длинный меч, либо штраф -4, если короткий. Как и в случае второй атаки, штраф за третью атаку зависит от того, какое оружие вы используете для этого конкретного удара. Это будет штраф -10 с длинным мечом и штраф -8 с коротким мечом, независимо от того, какое оружие вы использовали для своих предыдущих ударов. Штраф за многократную атаку применяется только во время вашего хода, поэтому вам не нужно отслеживать его, если вы можете выполнить Атаку по возможности (Attack of Opportunity) или аналогичную реакцию, которая позволяет вам нанести Удар в чужой ход.

КЛАСС БРОНИ ARMOR CLASS

Результаты бросков атаки сравниваются со специальным видом Сложности, которая называется **Класс Брони (Armor Class) (КБ)**. Он показывает, насколько трудно поразить цель с помощью Ударов и других атакующих действий. Как и для любой другой проверки и СЛ, результат броска атаки должен соответствовать или превышать ваш КБ, чтобы противник мог нанести вам урон. Класс Брони рассчитывается по следующей формуле:

Класс Брони = 10 + модификатор ЛВК (не более предела ЛВК брони) + Бонус от брони и щита + другие бонусы + штрафы

Используйте бонус мастерства (БМ) для категории (легкая, средняя или тяжелая) или для ношения конкретного типа брони. Если вы не носите броню, используйте свое мастерство (БМ) в бездоспешной защите. Как и броски атаки, Класс Брони может быть повышен различными бонусами. Сама броня дает бонус предмета, поэтому другие бонусы предмета обычно не применяются к КБ, но магическая броня может увеличить бонус предмета, предоставляемый вашей броней. Штрафы к КБ зависят от ситуаций и эффектов во многом так же, как и бонусы. Ситуативные штрафы появляются из-за неблагоприятных условий, а статусные - из-за эффектов, подавляющих ваши способности, или из-за сломанной брони. Вы получаете штраф предмета, когда носите некачественную (shoddy) броню (стр. 273).

БРОСОК АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ SPELL ATTACK ROLLS

Используйте бонус мастерства (БМ) для категории (легкая, средняя или тяжелая) или для ношения конкретного типа брони. Если вы не носите броню, используйте свое мастерство (БМ) в бездоспешной защите. Как и броски атаки, Класс Брони может быть повышен различными бонусами. Сама броня дает бонус предмета, поэтому другие бонусы предмета обычно не применяются к КБ, но магическая

броня может увеличить бонус предмета, предоставляемый вашей броней. Штрафы к КБ зависят от ситуаций и эффектов во многом так же, как и бонусы. Ситуативные штрафы появляются из-за неблагоприятных условий, а статусные - из-за эффектов, подавляющих ваши способности, или из-за сломанной брони. Вы получаете штраф предмета, когда носите некачественную (shoddy) броню (стр. 273).

БЕГ И УДАР

Двумя простейшими и наиболее распространенными действиями, которые вы будете использовать в бою, являются Бег (Stride) и Удар (Strike), полностью описанные на стр. 471.

Бег (Stride) - это действие, которое имеет атрибут «движение» и позволяет вам продвинуться на определенное число футов, вплоть до вашей Скорости. Вам часто придется многократно Бежать, чтобы добраться до врага, который находится далеко, или чтобы убежать от опасности! Действия с атрибутом «движение» часто могут вызывать реакции или обусловленные свободные действия. Однако, в отличие от других действий, действие Бег (Stride) может вызывать реакции не только когда вы начинаете использовать действие, но и каждые 5 футов, на которые вы перемещаетесь во время этого действия, как описано на странице 474. Действие Шаг (Step) (стр. 471) позволяет вам двигаться, не вызывая реакции, но только на 5 футов.

Удар (Strike) - это действие, обладающее атрибутом «атака» и позволяющее вам атаковать оружием, которым вы владеете, или без оружия (например, кулаком). Если вы используете оружие ближнего боя или безоружную атаку, ваша цель должна быть в пределах вашей досягаемости; если вы атакуете дистанционным оружием, ваша цель должна быть в пределах диапазона дистанции. Ваша досягаемость (reach) - это то, как далеко вы можете физически вытянуть часть своего тела, чтобы совершить безоружную атаку, или самое дальнее расстояние, которого вы можете достичь с помощью оружия ближнего боя. Как правило, это 5 футов, но у особого оружия и у более крупных существ досягаемость больше. Ваша дистанция (range) - это то, как далеко вы можете атаковать дистанционным оружием или магическими атаками. Разное оружие и магические атаки имеют разные максимальные дальности, а оружие дальнего боя становится менее эффективным с каждым шагом дистанции.

Удар несколько раз за ход имеет убывающую эффективность. Штраф за многократную атаку (подробно описан на странице 446) применяется к каждой атаке после первой, будь то Удары, специальные атаки, такие как действие Схватить (Grapple) от навыка Атлетика (Athletics skill), или броски атаки заклинанием.

Врожденные заклинания используют ваш модификатор Харизмы (ХАР), если только способность, предоставившая их, не говорит об обратном. Фокусные заклинания (focus spell) и другие источники заклинаний указывают, какой модификатор Характеристики вы используете. Если у вас есть заклинания из разных источников или традиций, то может понадобиться использовать модификаторы разных Характеристики для разных источников заклинаний. Например, Жрец-дварф с Чертой Наследия Связь с Камнем (Stonewalker) будет использовать свой модификатор Харизмы, применяя эту Черту, поскольку она дает врожденное заклинание, но он будет использовать свой модификатор Мудрости при сотворении заклинания *исцеления* (heal) и других заклинаний, используя сакральную заклинательную способность Жреца. Определите результат броска атаки заклинанием по следующей формуле:

Бросок атаки заклинанием = d20 + модификатор ключевой Характеристики + Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы

Если у вас есть возможность творить заклинания, у вас будет ранг мастерства для бросков атаки заклинанием, поэтому вы всегда будете добавлять бонус мастерства. Как и ваш модификатор Характеристики, этот ранг мастерства может варьироваться от одного заклинания к другому, если у вас есть заклинания из нескольких источников. К броскам атаки заклинанием могут применяться ситуативные и статусные бонусы, хотя бонусы предметов к броскам атаки заклинанием редки. Штрафы влияют на броски атаки заклинанием, как и на любой другой бросок атаки, включая штраф за многократную атаку. Зачастую, вместо того, чтобы требовать от вас броска атаки заклинанием, заклинания, которые вы творите, будут требовать от тех, кто является их целью или находится внутри области действия, совершить спасбросок против вашей **СЛ Заклинаний (Spell DC)**, чтобы определить, как заклинание влияет на них. Ваша СЛ Заклинаний (spell DC) рассчитывается по следующей формуле:

СЛ Заклинаний = 10 + модификатор ключевой Характеристики + Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы

ВОСПРИЯТИЕ PERCEPTION

Восприятие отображает вашу способность осознавать окружающую среду. Каждое существо имеет Восприятие, которое ограничено его органами чувств (подробно описано на странице 464). Всякий раз, когда вам нужно выполнить проверку, основанную на вашей осведомленности, вы будете проходить проверку Восприятия. Восприятие использует модификатор Мудрости (МДР), поэтому вы будете использовать следующую формулу при данных проверках:

Результат проверки Восприятия = d20 + модификатор МДР + Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы

Практически все существа, по крайней мере, обучены Восприятию, поэтому вы почти всегда добавляете бонус мастерства к модификатору Восприятия. Вы можете добавить ситуативный бонус при благоприятных условиях окружения, и обычно получаете

статусные бонусы от заклинаний и других магических эффектов. Предметы также могут дать вам бонус к Восприятию при определенных условиях. Например, качественная подзорная труба (fine spyglass) дает бонус предмета +1 к Восприятию при попытке увидеть что-то на большом расстоянии. Ситуативные штрафы к Восприятию возникают, когда окружающая среда или обстановка (например, туман) мешает вашим чувствам, в то время как статусные обычно возникают из-за состояний, заклинаний и магических эффектов, которые смущают чувства. Штрафы предмета или нетипизированные штрафы к Восприятию редки. Многие способности сравниваются с вашей **Сложностью (СЛ) Восприятия (Perception DC)**, чтобы определить, успешны ли они. Ваша СЛ Восприятия равна 10 + ваш итоговый модификатор Восприятия.

ВОСПРИЯТИЕ ПРИ ОПРЕДЕЛЕНИИ ИНИЦИАТИВЫ PERCEPTION FOR INITIATIVE

Зачастую вы выполняете проверку Восприятия, чтобы определить свою Инициативу. Когда вы делаете это, вместо того, чтобы сравнивать результат со СЛ, все участники встречи будут сравнивать свои результаты. Существо с самым высоким результатом действует первым, существо со вторым самым высоким результатом ходит вторым, и так далее. Иногда вас могут попросить выполнить для определения Инициативы проверку Навыка, но вы будете сравнивать результаты так же, как если бы вы бросили Восприятие. Полные правила для определения Инициативы находятся на странице 468.

СПАСБРОСКИ SAVING THROWS

Существует три типа спасбросков: Стойкости (Fortitude), Рефлексов (Reflex) и Воли (Will). Во всех случаях спасброски измеряют вашу способность игнорировать вредные воздействия в виде недугов, урона или неблагоприятных состояний.

К спасброскам всегда добавляется бонус мастерства. Ваш Класс может предоставлять различные ранги мастерства для разных видов спасбросков, но вы будете, как минимум, Обучены. Некоторые обстоятельства и заклинания могут дать вам ситуативные и статусные бонусы к спасброскам, и вы можете найти *броню стойкости (resilient armor)* или другие магические предметы, которые предоставляют бонус предмета. **Спасбросок Стойкости (Fortitude saving throws)** позволяет уменьшить эффекты физических нагрузок и недугов. Он использует ваш модификатор Выносливости (ВЫН) и рассчитывается по формуле ниже:

**Результат спасброска Стойкости = d20 + модификатор
ВЫН + Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы**

Спасбросок Рефлексов (Reflex saving throws) показывает, насколько быстро вы можете реагировать на ситуацию и насколько изыщно вы уклоняетесь от различных эффектов, нацеленных на вас или область, в которой вы находитесь. Он использует ваш модификатор Ловкости (ЛВК) и рассчитывается, по формуле ниже:

**Результат спасброска Рефлексов = d20 + модификатор
ЛВК + Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы**

Спасбросок Воли (Will saving throws) показывает, насколько хорошо вы можете противостоять атакам на ваш разум и дух. Он использует ваш модификатор Мудрости (МДР) и рассчитывается так:

**Результат спасброска Воли = d20 + модификатор МДР +
Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы**

Иногда вам необходимо знать свою СЛ для какого-то типа спасброска. СЛ для спасброска равна 10 + итоговый модификатор для этого спасброска. В большинстве случаев, когда вы хотите совершить спасбросок, вам не нужно использовать свои действия или свою реакцию. Вы даже не должны быть в состоянии действовать, чтобы выполнить спасбросок. Однако в некоторых особых случаях вам все же может потребоваться предпринять какое-либо действие для этого. Например, вы можете попытаться избавиться от состояния «тошнота» (sickened), потратив действие, чтобы выполнить спасбросок Стойкости.

БАЗОВЫЕ СПАСБРОСКИ BASIC SAVING THROWS

Иногда вам будет предложено сделать базовый спасбросок. Этот тип работает так же, как и любой другой спасбросок — «базовая» часть относится к эффектам. Выполните базовый спасбросок и определите, добились ли вы критического успеха, успеха, провала или критического провала, как при любом другом спасброске. Тогда один из следующих результатов применяется в зависимости от вашей степени успеха - независимо от того, что вызвало спасбросок. **Критический успех (Critical Success):** Вы не получаете урона от заклинания, опасности или эффекта, которые заставили вас совершить спасбросок. **Успех (Success):** Вы получаете половину указанного урона от эффекта. **Провал (Failure):** Вы получаете полный урон, указанный в результате эффекта. **Критический провал (Critical Failure):** Вы получаете вдвое больше урона от эффекта.

ЭФФЕКТЫ УДАЧИ И НЕУДАЧИ

Эффекты удачи (fortune) и неудачи (misfortune) могут изменить то, как вы бросаете свои кости. Эти способности могут позволить вам перебросить неудачный бросок, бросить дважды и использовать более высокий результат, или заставить бросить дважды и использовать более низкий результат.

Вы не можете иметь больше одного эффекта удачи и более одного эффекта неудачи за один бросок. Например, если эффект позволяет вам дважды бросать и использовать более высокий результат, вы не можете дополнительно использовать Удачу Полурослика (Halfling Luck) (Черта Наследия), чтобы еще раз перебросить, если у вас ничего не получится. Если применяются несколько эффектов удачи, вы должны выбрать, какой из них использовать. Если применяются два эффекта неудачи, Ведущий решает, что хуже, и применяет его.

Если и эффект удачи, и эффект неудачи будут применяться к одному и тому же броску, они компенсируют друг друга, и вы будете бросать только один раз.

ПРОВЕРКИ НАВЫКА SKILL CHECKS

В Pathfinder есть различные Навыки, от Атлетики (Athletics) до Медицины (Medicine) и Оккультизма (Occultism). Каждый из них связан с определенным набором действий, при попытке выполнить которые вы совершаете проверку соответствующего навыка. Каждый Навык имеет модификатор ключевой характеристики, основанный на сфере применения рассматриваемого Навыка. Например, Атлетика применяется при демонстрациях физической подготовки, таких как плавание и прыжки, поэтому ее модификатор ключевой характеристики — СИЛ. Медицина отображает способность диагностировать и лечить раны и недуги, поэтому ее модификатором ключевой характеристики является МДР. Модификатор ключевой характеристики для каждого Навыка указан в Главе 4: Навыки. Независимо от того, какой Навык вы используете, результат проверки вы рассчитываете по следующей формуле:

Результат проверки Навыка = d20 + модификатор ключевой Характеристики Навыка + Бонус Мастерства + другие бонусы + штрафы

Вы вряд ли будете обучены каждому Навыку. При использовании Навыка, которому вы не обучены, ваш бонус мастерства составляет +0; он становится равным вашему уровню +2, если вы Обучены, и становится больше, если вы стали Экспертом или выше. Ранг мастерства зависит от используемого вами Навыка. Помощь от другого персонажа или другого полезного обстоятельства может дать вам ситуативный бонус. Статусный бонус может прийти от полезного заклинания или магического эффекта. Иногда инструменты, связанные с Навыком, предоставляют вам бонус предмета к вашим проверкам этого Навыка. И наоборот, неблагоприятные условия могут привести к ситуативному штрафу, в то время как враждебные заклинания, магия или состояния могут также налагать статусный штраф. Использование некачественных (shoddy) или импровизированных (makeshift) инструментов может привести к штрафу предмета. Иногда действие Навыка может быть атакой, и приводить к штрафам за многократную атаку, как описано на стр. 446. Когда проверка призывает вас использовать СЛ определенного Навыка, вы можете рассчитать ее, добавив 10 к итоговому модификатору этого Навыка.

ЗАПИСЬ ИТОВЫХ МОДИФИКАТОРОВ NOTATING TOTAL MODIFIERS

При создании персонажа и в процессе дальнейших приключений вы будете записывать итоговый модификатор для различных важных проверок на листе персонажа. Поскольку многие бонусы и штрафы связаны с непосредственными обстоятельствами, заклинаниями и другими временными магическими эффектами, вы, как правило, не будете их отражать там. Бонусы и штрафы предмета часто бывают более постоянными, и вам следует записывать их. Например, если вы используете оружие с *руной силы +1 (weapon potency rune)*, вам стоит добавить бонус +1 в поле учета бросков атаки этим оружием, поскольку вы будете включать этот бонус каждый раз, когда атакуете с помощью этого оружия. Но если у вас есть подозрная труба, не следует добавлять бонус предмета в поле проверки Восприятия, поскольку вы получаете этот бонус только в том случае, если вы используете ее для обозрения на большие расстояния.

ОСОБЫЕ ПРОВЕРКИ SPECIAL CHECKS

Некоторые категории проверок следуют специальным правилам. Наиболее характерными являются фиксированные (flat checks) и секретные (secret checks).

ФИКСИРОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ FLAT CHECKS

Когда вероятность того, что что-то случится или, напротив, не произойдет, основывается исключительно на случайности, вы проходите фиксированную проверку. Фиксированная проверка никогда не включает в себя никаких модификаторов, бонусов или штрафов — вы просто бросаете d20 и сравниваете результат на кости со СЛ. Только способности, которые относятся непосредственно к фиксированным проверкам, могут изменять СЛ; большинство таких эффектов затрагивают только определенные типы фиксированных проверок.

Если несколько фиксированных проверок одновременно определяют, произойдет или нет одно и то же событие, просто бросьте кость один раз и используйте самую высокую СЛ. В редких случаях, когда фиксированная проверка имеет СЛ 1 или ниже, пропускайте бросок, вы автоматически преуспеваете. И наоборот, если у чего-то есть СЛ 21 или выше, вы автоматически терпите неудачу.

СЕКРЕТНЫЕ ПРОВЕРКИ SECRET CHECKS

Иногда вы, как игрок, не должны знать точный результат проверки. В этих ситуациях Ведущий проводит секретную проверку. Атрибут «секрет» появляется на всем, что использует секретные проверки. Этот тип проверки считается по тем же формулам, которые вы обычно использовали бы для этой проверки, но проводится Ведущим, который не показывает результат. Вместо этого Ведущий просто описывает информацию или эффекты, явившиеся результатом проверки. Если вы не знаете, какая конкретно секретная проверка проводится (например, если Ведущий бросает секретный спасбросок Стойкости против яда, которого вы не заметили), вы не можете использовать какие-либо способности удачи или неудачи (см. блок на стр. 449) для этой проверки, но если эффект удачи или неудачи должен быть применен автоматически, Ведущий применяет его к секретной проверке. Если вы знаете, что Ведущий проводит секретную проверку — как это часто случается при использовании действий Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) или Поиск (Seek) — вы обычно можете активировать способности удачи или неудачи для этой проверки. Просто скажите Ведущему, и он применит эту способность к проверке.

Ведущий может сделать любую проверку секретной, даже если она обычно не проводится тайно. И наоборот, Ведущий может позволить вам бросить любую проверку самостоятельно, даже если обычно она является секретной. Некоторым Ведущим предпочитают дать игрокам самим бросать все секретные проверки и просто стараются избегать выдачи каких-либо недоступных персонажам знаний, в то время как другие наслаждаются таинственностью проверки.

УРОН DAMAGE

В разгар боя вы часто проверяете, можете ли нанести урон врагу оружием, заклинаниями или алхимическими составами. При успешной проверке вы попадаете и наносите урон. Урон уменьшает Пункты Здоровья (ПЗ) существа 1:1 (таким образом, существо, получившее 6 урона, теряет 6 ПЗ). Полные правила можно найти в разделе «Пункты здоровья, исцеление и смерть» на стр. 459.

Хотя иногда значение наносимого урона фиксировано, чаще всего вы делаете бросок урона, чтобы определить, сколько повреждений вам удалось нанести. Бросок урона, как правило, использует количество и тип костей, определяемых используемым оружием, безоружной атакой или применением заклинания, и на него часто влияют различные модификаторы, бонусы и штрафы. Совершая бросок урона, вы делаете следующие шаги:

1. Бросьте кости, обозначенные оружием, безоружной атакой или заклинанием, и примените модификаторы, бонусы и штрафы, которые влияют на результат броска;
2. Определите тип урона;
3. Примените Невосприимчивость, Уязвимость и Соппротивление цели к данному типу урону;
4. Если какой-либо урон остался, уменьшите ПЗ цели на эту величину.

ШАГ 1: БРОСЬТЕ КОСТЬ УРОНА И ПРИМЕНИТЕ МОДИФИКАТОРЫ, БОНУСЫ И ШТРАФЫ

ROLL THE DAMAGE DICE AND APPLY MODIFIERS, BONUSES, AND PENALTIES

Ваше оружие, безоружная атака, заклинание, а иногда даже магический предмет определяют, какой тип и сколько костей вы бросаете за урон. Например, если вы используете обычный длинный меч, вы бросаете 1d8. Если вы творите заклинание *огненного шара* (fireball) 3-го круга, вы бросаете 6d6. Иногда, особенно в случае оружия, вы применяете модификаторы, бонусы и штрафы к урону.

Когда вы используете оружие ближнего боя, безоружные атаки и метательное оружие, наиболее распространенным модификатором, который вы добавляете к урону, является ваш СИЛ. Оружие с атрибутом «пропульсивное» (propulsive) иногда добавляет половину вашего модификатора Силы. При нанесении урона от заклинаний, от дистанционного оружия или от алхимических бомб и подобных предметов модификаторы Характеристики обычно не добавляются.

Как и в случае с проверками, вы можете добавить к броску урона ситуативный бонус, статусный бонус и бонус предмета, но если у вас есть несколько бонусов одного типа, вы добавляете только самый высокий из них. Как и к проверкам, к броскам урона могут применяться нетипизированные, ситуативные, статусные штрафы и штрафы предмета, и снова вы применяете только самый большой штраф одного типа, но применяете все нетипизированные штрафы вместе. Используйте формулы ниже.

Бросок урона ближнего боя = кость урона оружия или безоружной атаки + модификатор СИЛ + бонусы + штрафы

Бросок дистанционного урона = кость урона оружия + модификатор СИЛ для метательного оружия + бонусы + штрафы

Бросок урона от заклинаний (и аналогичных эффектов) = кость урона эффекта + бонусы + штрафы

Если суммарные штрафы уменьшают урон до 0 или ниже, вы все равно наносите 1 Урон. Также иногда существуют особые аспекты, описанные ниже.

УВЕЛИЧЕНИЕ УРОНА INCREASING DAMAGE

В некоторых случаях вы увеличиваете количество бросаемых костей при бросках урона от оружия. Магическое оружие с выгравированной *руной мощи* (striking rune), может добавить одну или несколько костей к вашему броску урона. Эти дополнительные кости имеют тот же размер, что и урон от оружия. На определенных уровнях большинство персонажей получают способность наносить дополнительный урон от оружейной специализации, получаемой от Особенности Класса (weapon specialization class feature).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ УРОН PERSISTENT DAMAGE

Продолжительный урон — это состояние, при котором вы продолжаете получать урон даже после того, как срабатывает изначальный эффект. В отличие от обычного урона, он не применяется сразу. Вместо этого вы получаете соответствующее количество урона (каждый раз бросая кости, если урон не фиксирован) в конце своего хода, после чего совершаете фиксированную проверку со СЛ 15, чтобы выяснить, удалось ли вам избавиться от продолжительного урона. См. Приложение «Состояния» на стр. 618–623 для ознакомления с полными правилами, касающимися состояния продолжительного урона.

УВЕЛИЧЕНИЕ И СНИЖЕНИЕ УРОНА ВДВОЕ DOUBLING AND HALVING DAMAGE

Иногда вам оказывается необходимо вдвое снизить или увеличить количество урона, например, когда результат вашего удара является критическим или когда вы совершаете успешный базовый спасбросок Рефлексов против заклинания. Когда это происходит, вы рассчитываете урон стандартным образом, добавляя все модификаторы, бонусы и штрафы, а затем удваиваете или снижаете вдвое результат (округляя вниз при делении). Ведущий может позволить вам дважды бросать кости и удваивать модификаторы, бонусы и штрафы вместо удвоения всего результата, но обычно это лучше всего подходит для атак с одной целью или заклинаний низких кругов, когда у вас небольшое количество костей урона. Эффекты, которые вы получаете непосредственно от критического удара, такие как продолжительный урон от огня, вызываемый *пылающей руной* (flaming rune) на оружии, или дополнительный урон от оружия с атрибутом «фатальное» (fatal), не удваиваются.

ШАГ 2: ОПРЕДЕЛИТЕ ТИП УРОНА DETERMINE THE DAMAGE TYPE

После того, как вы подсчитаете величину урона, вам необходимо определить его тип. Существует много типов урона, и разные типы порой применяются по-разному. Удар дубинки наносит дробящий урон. Тычок копьем наносит колющий урон. Разряд заклинания *удар молнии* (*lightning bolt*) наносит урон от электричества. добавлять точный урон, нанося больше повреждений за счет попадания в слабое место или потому, что цель каким-то образом оказалась уязвима. Типы урона описаны на стр. 452.

ШАГ 3: ПРИМЕНИТЕ НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ, УЯЗВИМОСТЬ И СОПРОТИВЛЕНИЕ ЦЕЛИ APPLY THE TARGET'S IMMUNITIES, WEAKNESSES, AND RESISTANCES

Защита от определенного типа урона или эффекта называется Невосприимчивостью или Соппротивлением, а предрасположенность или слабость — Уязвимостью. Сначала применяйте Невосприимчивость, затем Уязвимость и только потом Соппротивление. Невосприимчивость, Уязвимость или Соппротивление к мировоззрению применимы только к соответствующему типу урона, а не ко всему урону, нанесенному существом с таким мировоззрением.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ IMMUNITY

Когда у вас есть Невосприимчивость к определенному типу урона, вы игнорируете все повреждения этого типа. Если у вас есть Невосприимчивость к определенному состоянию или типу эффекта, вы не можете быть затронуты этим состоянием или каким-либо эффектом этого типа. Вы все равно можете быть целью для способностей, которые включают эффект или состояние, к которому вы Невосприимчивы; и в такой ситуации вы просто не применяете этот эффект или состояние.

Если у вас есть Невосприимчивость к эффектам с определенным атрибутом (например, к эффектам смерти, яда или болезни), вы не подвержены их влиянию. Часто эффект может и обладать атрибутом, и наносить соответствующий атрибуту тип урона (это особенно верно в случае энергетического урона). В этих случаях Невосприимчивость распространяется на весь эффект, а не только на урон. Однако некоторые сложные эффекты могут иметь части, влияющие на вас, даже если вы невосприимчивы к одной из особенностей эффекта; например, заклинание, наносящее урон от огня и кислоты, может по-прежнему наносить вам урон кислотой, даже если вы невосприимчивы к огню.

Невосприимчивость к критическим ударам работает немного по-другому. Когда существо, неуязвимое к критическим ударам, должно получить критический урон от удара или другой атаки, наносящей урон, оно получает обычный урон вместо двойного. Это не делает его невосприимчивым к любым другим критическим эффектам успеха действий, которые имеют атрибут «атака» (таких как Схватить (Grapple) и Толкнуть (Shove)).

Другое исключение — Невосприимчивость к несмертельным атакам. Если вы невосприимчивы к несмертельным атакам, вы невосприимчивы ко всем типам урона от атак с атрибутом «несмертельное» (nonlethal). Например, каменный голем обладает Невосприимчивостью к несмертельным атакам. Это означает, что независимо от того, как сильно вы ударите по нему кулаком, вы не нанесете ему урона, если только у ваших кулаков нет несмертельного атрибута, как, например, у Монаха.

ВРЕМЕННАЯ НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ TEMPORARY IMMUNITY

Некоторые эффекты дают вам Невосприимчивость к тому же эффекту в течение определенного периода времени. Если эффект дает вам временную Невосприимчивость, повторные применения этого эффекта не влияют на вас, пока действует временная Невосприимчивость. Если эффект не говорит о том, что он применяется только к способности определенного существа, не имеет значения, кто создал этот эффект. Например, заклинание *слепота* (*blindness*) гласит: «Цель временно невосприимчива к *слепоте* в течение 1 минуты». Если кто-либо снова применяет *слепоту* к этому существу до того, как пройдет 1 минута, заклинание не подействует.

Временная Невосприимчивость не предотвращает и не прекращает продолжающиеся воздействия источника временной Невосприимчивости. Например, если способность противника вызывает у вас состояние «напуган» (frightened) и вы затем получаете временную Невосприимчивость к испугу, вы не теряете испуганное состояние из-за Невосприимчивости, которую вы только что приобрели — вы просто не испугаетесь, если снова станете целью той же способности прежде, чем Невосприимчивость закончится.

УЯЗВИМОСТЬ WEAKNESS

Если у вас есть предрасположенность к определенному типу урона или урону от определенного источника, этот тип урона особенно эффективен против вас. Всякий раз, когда вы получаете урон такого типа, увеличивайте получаемый вами урон на величину Уязвимости. Например, если вы получили 2d6 урона от огня, имея Уязвимость 5 к огню, вы получите 2d6 + 5 урона от огня.

Если у вас есть более одной Уязвимости, которая применима к одному и тому же случаю урона, используйте только самое высокое применимое значение Уязвимости. Обычно это происходит только тогда, когда монстр уязвим как к типу физического урона, наносимого оружием, так и к его материалу.

СОПРОТИВЛЕНИЕ RESISTANCE

Если у вас есть Соппротивление к определенному типу урона, каждый раз, когда вы получаете этот тип урона, вы уменьшаете его количество на указанное значение (вплоть до минимума 0 урона). Соппротивление может определяться комбинациями типов урона или других атрибутов. Например, вы можете столкнуться с монстром, устойчивым к урону от немагического дробящего оружия, а это означает, что он получит меньше урона от дробящего оружия, которое не является магическим, но получит нормальный урон как от вашей *булавы* +1 (так как она магическая), так и от немагического копья (так как оно наносит колющий урон). Соппротивление также может иметь исключение. Например, Соппротивление 10 к физическому урону (кроме серебра) уменьшит любой физический урон на 10, если только этот урон не был нанесен серебряным оружием. Если у вас есть более одного типа Соппротивления, которое применимо к одному и тому же случаю урона, используйте только самое высокое применимое значение Соппротивления.

ТИПЫ УРОНА

Урон имеет ряд различных типов и категорий, описанных ниже.

Физический урон (Physical Damage)

Урон, наносимый оружием, многими опасными физическими воздействиями и некоторыми заклинаниями, называется физическим урон. Основными видами физического урона являются дробящий, колющий и режущий.

Дробящий урон (Bludgeoning damage) наносится тупыми предметами, будь то оружие и физическое явление (удар дубинкой, камнепад или падение со скалы). **Колющий урон (Piercing damage)** вызывается проникающими ранениями от заостренных предметов, будь то клыки дракона или острие копья. **Режущий урон (Slashing damage)** является следствием от порезов, например от попадания мечом или удара ловушки-косы.

Призраки и другие бестелесные существа обладают высокой устойчивостью к физическим атакам, которые не являются магическими (атаки, в которых отсутствует атрибут «магический»). Кроме того, большинство бестелесных существ имеют дополнительное, хотя и более низкое, Соппротивление магическому физическому урону (например, урону, нанесенному булавой с магическим атрибутом) и большинству других типов урона.

Энергетический урон (Energy Damage)

Многие заклинания и другие магические эффекты наносят энергетический урон. Энергетический урон также наносится от природных явлений, таких как пронизывающий холод метели и бушующий лесной пожар. Основными видами энергетического урона являются кислота, холод, электричество, огонь и звук. **Урон от Кислоты (Acid damage)** может быть вызван газами, жидкостями и некоторыми твердыми веществами, которые растворяют плоть. **Урон от холода (Cold damage)** замораживает материю, путем контакта с охлаждающими газами и льдом. **Урон от электричества (Electricity damage)** — следствие поражения сильной молнией или снопом искр. **Урон от огня (Fire damage)** — это ожоги от жары и возгорания. **Урон от звука (Sonic damage)** воздействует высокочастотной вибрацией и звуковыми волнами. Чаще всего вы наносите энергетический урон, используя магические заклинания, и это особенно эффективно против существ, имеющих Невосприимчивость или Соппротивление к физическому урону. Существует два вида энергетического урона, один из которых затрагивает только живых существ, а другой — только нежить. **Позитивный урон (positive damage)** может быть применён только к нежити, разрушая её тела и развоплощая бестелесных неупокоенных. **Негативный урон (negative damage)**, напротив, высасывает жизнь, повреждая только живых существ. Мощная и чистая магическая энергия может проявляться как **силовой урон (force damage)**. Мало что может противостоять этому типу урона — даже бестелесные существа, такие как призраки (ghosts) и духи (wraiths).

Мировоззрение и урон (Alignment Damage)

Оружие и эффекты, привязанные к определенному мировоззрению, могут нанести хаотичный, злой, добрый или принципиальный урон. Эти типы урона применимы только к существам, имеющим атрибут противоположенного мировоззрения. Хаотичный урон наносит вред только принципиальным существам, злой урон наносит вред только добрым, добрый только злым, а принципиальный только хаотичным.

Ментальный урон (Mental Damage)

Иногда психические эффекты могут воздействовать на разум существа с такой силой, что наносит ему реальные повреждения. Когда это происходит, существо получает **ментальный урон (mental damage)**. Неразумные существа и те, у кого есть только запрограммированный или элементарный интеллект, часто неуязвимы для ментального урона и эффектов.

Урон от яда (Poison Damage)

Яды, токсины и тому подобные вещи, которые поражают существ путем контакта, проглатывания, вдыхания или ранения, могут нанести урон от яда (poison damage). Помимо атак монстров, алхимических составов и заклинаний, урон от яда часто наносят развивающиеся недуги (ongoing afflictions), которые следуют особым правилам, описанным на стр. 457.

Урон от кровотечения (Bleed Damage)

Другой особый тип физического урона - **урон от кровотечения (bleed damage)**. Это продолжительный урон (persistent damage), вызываемый потерей крови. Он не влияет на неживых существ, а также тех живых, которым не нужна кровь для поддержания жизни. При расчете урона от кровотечения необходимо учитывать Уязвимость и Соппротивление к физическому урону. Урон от кровотечения прекращается автоматически, если существо оказывается излечено до максимального значения ПЗ.

Точный урон (Precision Damage)

Иногда благодаря точности вы можете сделать свой удар особенно эффективным. Когда вы совершаете атаку, используя способность, которая дает вам точный урон, вы увеличиваете урон от этой атаки, используя тот же тип урона, который она обычно наносит. Например, если Плут совершает немагическим кинжалом внезапную атаку, добавляющую 1д6 точного урона, то кинжал наносит на 1д6 колющего урона больше. Некоторые существа невосприимчивы к точному урону, независимо от типа урона. Обычно это аморфные существа, которые не обладают уязвимой анатомией. Существо, невосприимчивое к точному урону, будет игнорировать 1д6 точного урона в приведенном выше примере, но оно все равно получит остальной колющий урон, нанесенный атакой. Так как тип точного урона всегда тот же, что и у атаки, которую он усиливает, существо, устойчивое к физическому урону, такое как горгулья, будет снижать не только урон от кинжала, но и точный урон, даже если оно не имеет Соппротивления точному урону.

Драгоценные материалы (Precious Materials)

Драгоценные материалы не имеют своей категории урона, но могут его изменить, подавляя Соппротивление существа и используя их Уязвимости. Например, серебряное оружие особенно эффективно против ликантропов и позволяет игнорировать как минимум часть Соппротивления физическому урону большинства дьяволов.

ШАГ 4: ЕСЛИ УРОН ОСТАЛСЯ, УМЕНЬШИТЕ ПЗ ЦЕЛИ

IF DAMAGE REMAINS, REDUCE THE TARGET'S HIT POINTS

После учета Невосприимчивости, Сопротивления и Уязвимости цели к урону, оставшиеся повреждения уменьшают ПЗ цели в соотношении 1: 1. Дополнительную информацию о Пунктах Здоровья можно найти в разделе «Пункты Здоровья, Исцеление и Смерть» на стр. 459.

НЕСМЕРТЕЛЬНЫЕ АТАКИ NONLETHAL ATTACKS

Вы можете совершить несмертельную атаку, чтобы попытаться нокаутировать кого-то вместо того, чтобы убить (См. Нокаут (Knocked Out) и Смерть на стр. 459). Оружие с атрибутом «несмертельное» (включая кулаки) делает это автоматически. Вы получаете ситуативный штраф -2 на бросок атаки, если совершаете несмертельную атаку с использованием оружия, не имеющего этого атрибута. Вы также получаете этот штраф, когда совершаете смертельную атаку с использованием несмертельного оружия.

СОСТОЯНИЯ CONDITIONS

Итоги проверок могут наложить на вас или, реже, на ваши предметы, разнообразные состояния. Состояния различными образами изменяют ваши параметры. Вы можете быть охвачены страхом, а можете быть ускорены заклинанием. Одно состояние показывает, что с вами происходит, если какое-то существо высасывает вашу кровь или жизненную энергию, в то время как другие показывают отношение существ к вам и то, как они с вами взаимодействуют.

Когда вы подвержены какому-то состоянию, его эффекты длятся до тех пор, пока не закончится длительность состояния, пока оно не будет чем-то снято, или пока не будут выполнены условия, приводящие к отмене состояния. Правила для состояний приведены на страницах 454 и полностью описаны на страницах 618–623.

ЭФФЕКТЫ EFFECTS

Все, что вы делаете в игре, имеет какие-то **эффекты (effects)**. Многие из них очевидно следуют из описанных действий. Например, если вы скажете Ведущему, что вы достаете из своих ножен меч, никакая проверка не потребуется, и результат будет очевиден — ваш персонаж теперь держит в руке меч. В других случаях конкретный эффект требует более подробных правил, которые определяют, к чему приведет сделанный вами выбор. Многие заклинания, магические предметы и Черты создают особые эффекты, и ваш персонаж будет подвержен различным эффектам, вызванным монстрами, опасностями, окружающей средой и другими персонажами.

Хотя проверка и может определять силу эффекта и то, сработает ли он вообще, она не обязательно является частью создания эффекта. Заклинание *полет (fly)* создает эффект, который позволяет вам парить в воздухе, но наложение заклинания не требует проверки. И наоборот, использование навыка Запугивание (Intimidate) для Деморализации (Demoralize) противника требует проверки, и ее результат определяет силу эффекта. Следующие общие правила используются для понимания и применения эффектов.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ DURATION

Многие эффекты срабатывают мгновенно — сразу, как только вы даете Ведущему знать, какие действия вы собираетесь совершить. Выстрел из лука, перемещение в другое место или извлечение чего-либо из вашего рюкзака — все это совершается немедленно. Другие эффекты длятся определенный отрезок времени, по истечении которого действие эффекта заканчивается. Обычно используются следующие общие правила подсчета длительности, хотя заклинания иногда имеют особые виды длительности, подробно описанные на страницах 304–305.

Для эффекта, который длится несколько раундов, оставшаяся длительность уменьшается на 1 в начале каждого хода существа, создавшего эффект. Это обычно для полезных эффектов, которые нацелены на вас или ваших союзников. Вредные эффекты часто длятся «до конца следующего хода цели» или «на протяжении» нескольких ее ходов (например, «на протяжении следующих трех ходов цели»), что означает, что длительность эффекта уменьшается в конце хода существа, а не в начале.

Вместо того чтобы составлять фиксированное количество раундов, длительность эффекта может заканчиваться только тогда, когда будут выполнены определенные условия (или, напротив, пока определенные условия не перестанут выполняться). В таких случаях эффект работает до тех пор, пока условия не приведут к окончанию его длительности.

ДИСТАНЦИЯ И ДОСЯГАЕМОСТЬ RANGE AND REACH

Действия и другие способности, которые создают эффект, обычно работают в пределах указанной дистанции или досягаемости (зоны охвата). В описании большинства заклинаний и способностей указана **дистанция (range)** — максимальное расстояние от существа или объекта, создающего эффект, до точки, где эффект применяется.

Дистанционное и метательное оружие имеет **шаги дистанции (range increments)**. Атаки таким оружием наиболее эффективны в пределах первого шага дистанции. Атаки против целей за его пределами получают штраф -2, который ухудшается на 2 для каждого последующего шага дистанции, кратного дистанции этого оружия, вплоть до максимального штрафа -10 при пятикратном превышении дистанции. Атаки за пределами этого диапазона невозможны. Например, если вы используете короткий лук, ваши атаки не получают штрафов против цели на расстоянии до 60 футов, получают штраф -2, если цель находится на расстоянии более 60, но менее 120 футов, -4, если до цели от 120 до 180 футов, и так далее, вплоть до максимального расстояния в 360 футов.

СОСТОЯНИЯ (CONDITIONS)

Перечисленные здесь состояния часто встречаются в игре и подробно описаны в Приложении на страницах 618–623.

Бежит (Fleeing): Вы убегаете со всех ног (с максимально возможной скоростью).

Без сознания (Unconscious): Вы спите или потеряли сознание.

В замешательстве (Confused): Вы атакуете всех без разбора.

В шоке (Stunned): Вы не можете совершать действия.

Враждебен (Hostile): Персонаж ведущего с таким состоянием хочет вам навредить.

Дружелюбен (Friendly): Персонаж ведущего с таким состоянием хорошо к вам относится.

Заворожен (Fascinated): Ваше внимание сосредоточено на каком-то объекте.

Замедлен (Slowed): Вы каждый ход теряете действия.

Замечен (Observed): Вас видят.

Застигнут врасплох (Flat-footed): Вы не можете защищать себя с полной эффективностью.

Истощен (Drained): Потеря крови или что-то похожее истощило ваши жизненные силы.

Напуган (Frightened): Страх не дает вам нормально атаковать и защищаться.

Не замечен (Unnoticed): Существо, которым вы не замечены, не подозревает о вашем присутствии.

Не обнаружен (Undetected): Существо, которым вы не обнаружены, не знает, где именно вы находитесь.

Невидим (Invisible): Другие не могут вас видеть.

Недружелюбен (Unfriendly): Вы не нравитесь персонажу ведущего с этим состоянием.

Неуклюжий (Clumsy): Вы не можете двигаться с обычной легкостью и грацией.

Обездвижен (Immobilized): Вы не можете двигаться.

Обременен (Encumbered): Вы нагрузили на себя больше, чем можете свободно нести.

Обречен (Doomed): Ваша душа в опасности, а вы стали ближе к смерти.

Оглушен (Deafened): Вы не можете слышать.

Окаменел (Petrified): Вас превратили в камень.

Ослаблен (Enfeebled): Вы стали физически слабее.

Ослеплен (Blinded): Вы лишены зрения.

Ошеломлен (Stupefied): Вы не можете с полной эффективностью пользоваться возможностями своего разума и у вас проблемы с сотворением заклинаний.

Парализован (Paralyzed): Ваше тело неподвижно застыло.

Плохо видим (Concealed): Туман или похожие препятствия для зрения делают вас трудной целью.

Под управлением (Controlled): Вы находитесь под полным управлением другого существа.

При смерти (Dying): Вы находитесь на пороге смерти.

Продолжительный урон (Persistent Damage): Вы каждый ход получаете урон.

Равнодушен (Indifferent): Персонаж ведущего с таким состоянием относится к вам с безразличием или еще не успел составить о вас впечатления.

Ранен (Wounded): Вы вернулись с порога смерти, но восстановились не полностью.

Распластан (Prone): Вы лежите на земле, и по вам легче попасть.

Растерян (Dazzled): Другие существо плохо видимы (concealed) для вас.

Скрыт (Hidden): Существо, от которого вы скрыты, знает, где вы находитесь, но не видит вас.

Сломан (Broken): Предмет невозможно использовать с нормальной эффективностью, пока его не починят.

Стеснен (Restrained): Вы связаны и не можете двигаться, или же вас схватили и обездвижили.

Схвачен (Grabbed): Существо, предмет или магия удерживают вас на месте.

Тошнота (Sickened): У вас большие проблемы с животом.

Ускорен (Quickened): В свой ход вы получаете дополнительное действие.

Утомлен (Fatigued): Вы устали, ваша защита ослабла, и вы не можете сосредоточиться.

Хочет помочь (Helpful): Персонаж ведущего с таким состоянием сделает многое, чтобы помочь вам.

Достигаемость (Reach) показывает, как далеко вы можете дотянуться своими конечностями или оружием. Удары ближнего боя можно производить только по существам, находящимся в вашей досягаемости. Кроме того, в области, на которую распространяется ваша досягаемость, другие существа могут спровоцировать ваши реакции. Ваша досягаемость чаще всего составляет 5 футов, но оружие с

атрибутом «длинное» (reach) может расширить ее. Более крупные существа могут иметь большую досягаемость; например, огр имеет 10-футовую досягаемость. Досягаемость измеряется не совсем так, как большинство расстояний — 10-футовая досягаемость захватывает 2-й квадрат по диагонали. Досягаемость более 10 футов измеряется стандартно: 20-футовый охват может достигать лишь 3-го квадрата по диагонали, 25-футовая досягаемость простирается на 4, и так далее.

ЦЕЛИ TARGETS

Некоторые эффекты требуют от вас выбора конкретных целей. Прицеливание может быть затрудненным или невозможным, если выбранное существо не обнаружено (undetected) вами или если какие-либо факторы препятствуют этому, а также если какая-то другая способность не позволяет ему стать целью.

Некоторые эффекты требуют, чтобы цель была добровольна. Только вы можете решить, готов ли ваш персонаж быть целью такого эффекта, а Ведущий решает, готов ли персонаж ведущего. Даже если вы или ваш персонаж не знаете о накладываемом эффекте — например, если ваш персонаж без сознания — вы все равно решаете, готов ли он добровольно принять эффект.

Некоторые эффекты направляются на союзника или требуют присутствия одного. Союзником для таких эффектов считается персонаж, находящийся на вашей стороне — чаще всего это персонаж другого игрока, но это может быть и сторонний наблюдатель, которого вы пытаетесь защитить. Вы сами не считаетесь своим союзником. В случае неоднозначных ситуаций Ведущий решает, кто считается для вас союзником, а кто врагом.

ОБЛАСТИ ДЕЙСТВИЯ AREAS

Некоторые эффекты занимают область заданных формы и размера. Область действия эффекта всегда имеет точку отсчета. Существует четыре типа зон: эманация, всплеск, конус и линия. Когда вы играете в режиме столкновения и используете сетку, области измеряются так же, как и при перемещении (стр. 463), но размеры области действия никогда не уменьшаются и не зависят от сложности рельефа (стр. 475) или малого укрытия (стр. 476). Вы можете использовать диаграммы ниже в качестве эталонных шаблонов для областей действия вместо того, чтобы каждый раз считать клетки. Многие эффекты описывают только то, что происходит в области действия с существами. Любые воздействия на окружающую среду и обособленные объекты определяет Ведущий.

ВСПЛЕСК BURST

Эффект всплеска распространяется во всех направлениях от выбранного угла одного из квадратов в пределах зоны действия эффекта, распространяясь во всех направлениях до заданного радиуса. Например, когда вы творите *огненный шар* (fireball), он детонирует в углу квадрата в пределах 500 футов от вас и создает 20-футовый всплеск, то есть он простирается на 20 футов в каждом направлении от угла квадрата, который вы выбрали, воздействуя на каждое существо, чье занимаемое пространство (хотя бы один из квадратов) находится в пределах взрыва.

КОНУС CONE

Конический эффект имеет на сетке форму сектора в четверть круга. Когда вы нацеливаете конус, первый квадрат этого конуса должен иметь общую сторону с вашим квадратом, если вы атакуете ортогонально, или он должен касаться угла вашего пространства, если диагонально. Если ваш размер больше среднего, вы можете выбрать любой квадрат или угол, находящийся на границе вашего занимаемого пространства. Вы не можете нацелить конус так, чтобы он перекрывал ваше пространство. Конус простирается на некоторое количество футов, расширяясь, как показано на диаграмме областей. Например, когда зеленый дракон использует свое губительное дыхание, он выпускает конус ядовитого газа, который возникает на краю одного из квадратов его пространства и затрагивает область в четверть круга, радиусом 30 футов. Если вы создаете конический эффект, простирающийся не от вас, следуйте тем же правилам — при этом первый квадрат конуса использует край или угол пространства целевого существа или объекта вместо вашего собственного.

ЛИНИЯ LINE

Эффект с формой линии простирается от вас по прямой, в направлении по вашему выбору. Линия влияет на каждое существо, хотя бы один квадрат пространства которого она перекрывает. Если линейный эффект не говорит об обратном, его ширина составляет 5 футов. Например, область заклинания *удар молнии* (lightning bolt) — 60-футовая линия шириной 5 футов.

ЭМАНАЦИЯ EMANATION

Из каждой грани и угла вашего пространства исходит излучение, простирающееся на определенное количество футов во всех направлениях. Например, эманация заклинания *благословение* (bless) распространяется на 5 или более футов от заклинателя. Поскольку в качестве отправной точки используются грани пространства существа, эманация от существа больше среднего размера затрагивает большую площадь. Если не сказано иного, существо, создающее эманацию, может определить, будет ли та влиять на существо, находящееся в центре эманации.

ЛИНИЯ ЭФФЕКТА LINE OF EFFECT

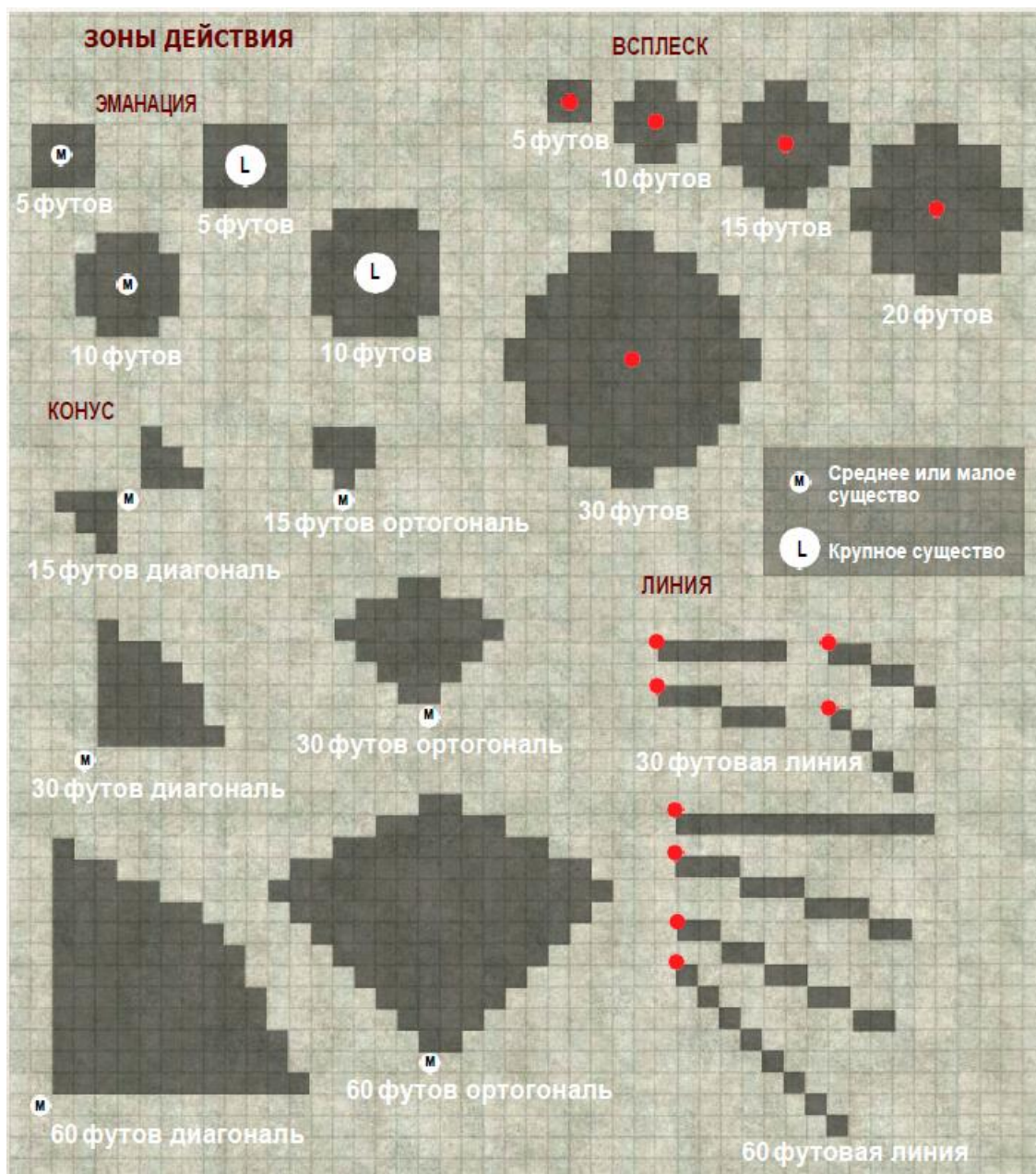
При создании эффекта вам обычно требуется свободный путь к цели заклинания, к исходной точке области эффекта или месту, где вы что-то создаете с помощью заклинания или способности. Это называется линией эффекта. Считается, что у вас есть линия эффекта, если существо не скрыто полностью за твердым физическим барьером. Видимость не имеет значения для линии эффекта, равно как и подъемные решетки и другие не сплошные барьеры. Обычно для сохранения линии эффекта достаточно зазора в 1 квадратный фут, хотя последнее слово за Ведущим.

В случае эффектов, имеющих область действия, существа или цели, находящиеся в зоне действия, должны иметь линию эффекта к точке, от которой распространяется воздействие. Если между источником области и целью нет линии эффекта, к этой цели эффект не применяется.

Например, если между источником *огненного шара* (*fireball*) и существом, находящимся в радиусе взрыва, есть сплошная стена, то стена блокирует эффект — этот огненный шар не воздействует на существо, и ему не надо совершать спасбросок. Точно так же любые продолжающиеся эффекты, созданные способностью с областью действия, перестают влиять на любого, кто выходит за пределы линии эффекта.

ЛИНИЯ ОБЗОРА LINE OF SIGHT

Некоторые эффекты требуют от вас иметь линию обзора к вашей цели. Если область ощущается вашим точным чувством (как описано в разделе «Восприятие» на стр. 464) и она не заблокирована плотным барьером (как описано в разделе «Укрытие» на стр. 476–477), считается, что у вас есть линия обзора. Область темноты блокирует линию обзора, если у вас нет ночного зрения, но подъемные решетки и другие не сплошные препятствия - нет. Обычно для сохранения прямой видимости достаточно затора в 1 квадратный фут, хотя последнее слово за Ведущим.



НЕДУГИ AFFLICTIONS

Болезни и яды являются типами недугов, как проклятия и излучения. Болезнь может заражать существо в течение длительного времени, проходя через различные и часто все более изнурительные стадии. **Уровень недуга (level of an affliction)** - это уровень монстра, опасности или предмета, вызвавшего недуг, или, в случае заклинания, указан в описании этого заклинания.

ФОРМАТ FORMAT

В описании заклинания, предмета или в блоке параметров существа, недуги отображаются в следующем формате.

НАЗВАНИЕ И АТРИБУТЫ NAME AND TRAITS

Сначала указывается название недуга, а затем в скобках его атрибут, указывающий на его тип (проклятие, болезнь, яд и т.д.). Если недуг должен иметь определенный уровень, он следует за круглыми скобками, затем следуют любые необычные детали, такие как ограничения на прекращение состояний, вызванных недугом.

СПАСБРОСОК SAVING THROW

Когда вы впервые столкнетесь с недугом, вы должны предпринять спасбросок против него. Эта первая попытка предотвратить болезнь называется **первоначальным спасброском (initial save)**. В случае недуга обычно требуется выполнить спасбросок Стойкости (Fortitude), но точный тип и СЛ указываются после названия и типа недуга. Заклинания, которые могут отравить вас, обычно имеют СЛ равную уровню заклинателя (caster's spell DC). При успешном первоначальном спасброске вы не затронуты воздействием недуга. Вам не нужно предпринимать дальнейшие спасброски против него, если только вы снова не подвергаетесь его воздействию.

Если вы провалили первоначальный спасбросок, по истечении периода проявления недуга (если применимо) вы переходите к первой стадии недуга и подвергаетесь перечисленным эффектам. В случае критического провала, после его наступления (если применимо), вы переходите сразу ко второй стадии развития недуга и подвергаетесь ее воздействию. Стадии недуга описаны ниже.

ПРОЯВЛЕНИЕ ONSET

Некоторые недуги имеют период появления. Для этих недугов, как только вы потерпите неудачу при первоначальном спасброске, вы не получите эффекты первой стадии, пока не истечет время указанного периода. Если он отсутствует, вы получаете эффекты первой стадии (или второй при критическом провале) сразу после неудачного первоначального спасброска.

МАКСИМАЛЬНАЯ ДЛИТЕЛЬНОСТЬ MAXIMUM DURATION

Если недуг длится ограниченное количество времени, в его описании указывается максимальная длительность. Как только это время истекает, его действие заканчивается. В противном случае, недуг продолжается до тех пор, пока вы не добьетесь достаточного количества удачных спасбросков, чтобы восстановиться, как описано ниже.

СТАДИИ STAGES

У недуга обычно есть несколько стадий, каждая из которых имеет эффекты, за которыми следует интервал в скобках. Когда вы достигаете определенной стадии, вы подвергаетесь воздействию эффектов, перечисленных для этой стадии. В конце указанного интервала стадии вы должны предпринять новый спасбросок. В случае успеха вы уменьшаете стадию на 1; при критическом успехе вы уменьшаете стадию на 2. Затем вы подвергаетесь воздействию новой стадии. Если стадия недуга когда-либо уменьшается ниже первой, недуг заканчивается, и вам не надо проводить дальнейших спасбросков, если вы снова не подвергаетесь воздействию этого недуга. При неудаче стадия увеличивается на 1; в случае критического провала стадия увеличивается на 2. Затем вы подвергаетесь воздействию эффектов, перечисленных для новой стадии. Если провал или критический провал увеличит стадию за пределами самой высокой из перечисленных стадий, недуг повторяет эффекты самой высокой стадии.

СОСТОЯНИЯ ОТ НЕДУГОВ CONDITIONS FROM AFFLICTIONS

Недуг может вызывать состояния с большей или меньшей длительностью, чем он сам. Например, если из-за недуга вы истощены (drained), и максимальная длительность недуга составляет 5 минут, вы остаетесь истощенным даже после того, как действие недуга закончится, что является нормальным для состояния «истощен» (drained). Или, возможно, вам удастся выполнить полную проверку, чтобы устранить состояние продолжительного урона, который вы получили от недуга, но вам все равно придется выполнить спасбросок, чтобы устранить сам недуг, и в случае провала вы получите новый продолжительный урон.

МНОГОКРАТНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ MULTIPLE EXPOSURES

Многократное воздействие одного и того же проклятия или болезни, которые вы уже испытываете, не имеет никакого эффекта. Для яда, однако, неудачный первоначальный спасбросок против нового воздействия увеличивает стадию на 1 (или на 2, при критическом провале), не влияя на максимальную продолжительность. Это верно, даже когда протекает период проявления отравления, хотя это не меняет его длительности.

ОПАСНЫЕ НЕДУГИ VIRULENT AFFLICTIONS

Недуги с атрибутом «опасный» (virulent) труднее устранить. Вы должны преуспеть в двух последовательных спасбросках, чтобы уменьшить стадию недуга на 1. Критический успех уменьшает стадию такого недуга только на 1, а не на 2.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ COUNTERACTING

Некоторые эффекты могут противодействовать заклинаниям, недугам, состояниям или другим эффектам. Проверки противодействия сравнивают их силу и определяют, какие из них побеждают.

Успешное противодействие прекращает побежденный эффект, если не указано иное. При проверке противодействия добавьте соответствующий модификатор Навыка или другой соответствующий модификатор к своему броску против СЛ цели. Если вы противодействуете заболеванию, СЛ находится в блоке параметров этого недуга. Если это заклинание, используйте уровень заклинателя. Ведущий также может рассчитать СЛ на основе уровня эффекта цели. Для заклинаний, модификатором проверки противодействия будет ваш модификатор ключевой Характеристики, дающей вам возможность творить заклинания (spellcasting ability) плюс ваш Бонус Мастерства к сотворению заклинаний, а также любые бонусы и штрафы, которые конкретно применяются к проверкам противодействия. Возможность противостоять зависит от результата проверки и уровня цели. Если эффект является заклинанием, его круг является уровнем противодействия. В противном случае уменьшите его уровень вдвое и округлите, чтобы определить уровень противодействия. Если уровень эффекта неясен и он получен от существа, разделите пополам и округлите уровень существа. **Критический успех** противодействия цели: если уровень противодействия выше на 3 или более уровня целевого эффекта. **Успех** противодействия цели: если уровень противодействия равен или выше на 1 или более уровня целевого эффекта. **Провал** противодействия цели: если уровень противодействия ниже, чем уровень целевого эффекта. **Критический провал**: Уровень противодействия ниже на 3 и более. Вы не можете противодействовать цели.

ПРИМЕР НЕДУГА

Чтобы понять, как работает яд, давайте посмотрим на алхимический предмет - мышьяк (стр. 550). Описание вещества гласит, что вы не можете уменьшить состояние «тошнота» (sickened), будучи отравленным мышьяком, и содержит следующий текст о том, как работает недуг.

Спасбросок: Стойкости СЛ 18;

Проявление: 10 минут;

Максимальная длительность: 5 минут;

Стадия 1: 1d4 урона от яда и «тошнота» (sickened) 1 (1 минута);

Стадия 2: 1d6 урона от яда и «тошнота» (sickened) 2 (1 минута);

Стадия 3: 2d6 урона от яда и «тошнота» (sickened) 3 (1 минута).

Например, если вы выпили бокал вина с добавлением мышьяка, вы попытались бы сперва выполнить спасбросок Стойкости СЛ 18. Если вы потерпели неудачу, вы переходите к стадии 1. В течении 10 минут ничего не происходит (период проявления), но по прошествии этого времени вы получаете 1d4 урона от яда и состояние тошноты (sickened) 1 степени. Как уже отмечалось, вы не можете уменьшить состояние тошноты, которое вы получаете от мышьяка. Интервал стадии 1 составляет 1 минуту (как указано в скобках), поэтому вы проходите следующий спасбросок через 1 минуту. Если вам это удастся, вы уменьшаете стадию на 1, восстанавливаясь от яда. Если вы снова терпите неудачу, стадия увеличивается на 1 до стадии 2, и вы получаете 1d6 урона от яда и степень тошноты (sickened) увеличивается до 2.

Если ваш первоначальный спасбросок против мышьяка был критическим провалом, вы переходите непосредственно к стадии 2. По истечении 10-минутного отрезка времени вы получите 1d6 урона от яда и тошноту (sickened) 2 степени. Если вы преуспеваете при втором спасброске, стадия уменьшится на 1 до первой, и вы получите только 1d4 урона от яда. Провал второго спасброска увеличит степень отравления на 1 до стадии 3.

Если вы достигнете стадии 3, либо потерпев неудачу на стадии 2, либо критически провалив спасбросок на стадии 1, вы получите 2d6 урона от яда и будете испытывать тошноту (sickened) 3 степени. Если бы вы провалили или критически провалили спасбросок на стадии 3, вы бы повторили эффекты этой стадии. Поскольку максимальный срок действия мышьяка составляет 5 минут, вы восстанавливаетесь по их истечении.

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ, ИСЦЕЛЕНИЕ И СМЕРТЬ

HIT POINTS, HEALING, AND DYING

Все существа и объекты имеют Пункты Здоровья (ПЗ). Ваше максимальное значение ПЗ представляет ваше здоровье, ресурс сил и героический настрой, когда вы в добром здравии и полностью отдохнули. Ваши максимальные ПЗ включают в себя ПЗ, которые вы получаете на 1-м уровне от вашего Наследия и Класса, те, которые вы получаете на более высоких уровнях от своего Класса, и любые пункты, полученные вами из других источников (например, Общая Черта Живучесть (Toughness)). Когда вы получаете урон, вы уменьшаете свои текущие ПЗ на число, равное нанесенному урону. Некоторые заклинания, предметы и другие эффекты, а также просто отдых могут исцелить живых существ или нежить. Когда вы исцелены, вы восстанавливаете ПЗ, равные эффекту исцеления, вплоть до ваших максимальных ПЗ.

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ И СОСТОЯНИЕ «ПРИ СМЕРТИ» KNOCKED OUT AND DYING

ПЗ существа не могут быть уменьшены ниже нуля. Когда большинство существ достигает 0 ПЗ, они умирают и удаляются из игры, если атака была несмертельной, они теряют сознание на значительное время (обычно 1 минута или более). Когда нежить и существа с атрибутом «конструкт» теряют ПЗ до 0, они уничтожаются. Персонажи игроков, их компаньоны и другие существенные персонажи и существа не умирают автоматически, когда достигают 0 ПЗ. Вместо этого они теряют сознание (knocked out) и находятся при смерти. По усмотрению Ведущего, злодеи, могущественные монстры, специальные персонажи и враги со специальными способностями, которые могут вернуть их в бой (например, Свирепость, регенерация или целительная магия (ferocity, regeneration, or healing magic) могут также использовать эти правила. Когда ПЗ персонажа игрока падают до 0, вы выбываете из игры со следующими эффектами:

- Вы немедленно перемещаете свою очередь хода прямо перед ходом, на котором произошло снижение ПЗ до 0;
- Получаете состояние «при смерти» (dying) 1 степени. Если эффект, который выбил вас из колеи, был критическим успехом со стороны атакующего или результатом вашего критического провала, вы получаете вместо этого состояние «при смерти» (dying) 2 степени. Если вы ранены (wounded) (стр. 460), увеличьте степень состояния «при смерти» (dying) на величину, равную степени ранения. Если урон был нанесен несмертельной атакой или несмертельным эффектом, вы не «при смерти» (dying), а «без сознания» (unconscious) с нулем ПЗ.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА ПРИ СМЕРТИ TAKING DAMAGE WHILE DYING

Если вы получаете урон, находясь «при смерти» (dying), увеличьте степень этого состояния на 1 или на 2, если урон был получен от критического удара атакующего или вашего собственного критического провала. Если у вас есть состояние «ранен» (wounded), не забудьте добавить степень ранения к степени состояния «при смерти» (dying).

ПРОВЕРКИ ВОССТАНОВЛЕНИЯ RECOVERY CHECKS

Находясь «при смерти» (dying), в начале каждого вашего хода вы должны проходить фиксированную проверку со СЛ равную 10 + текущая степень вашего состояния, чтобы понять, становится ли вам лучше или хуже. Это называется проверкой восстановления. Эффект этой проверки заключается в следующем:

- Критический успех:** Степень состояния уменьшается на 2;
- Успех:** Степень состояния уменьшается на 1;
- Провал:** Степень состояния увеличивается на 1;
- Критический провал:** Степень состояния увеличивается на 2.

СОСТОЯНИЯ, СВЯЗАННЫЕ СО СМЕРТЬЮ CONDITIONS RELATED TO DEATH AND DYING

Чтобы понять, когда применять состояние «без сознания» (unconscious), а когда «при смерти» (dying), вам понадобится дополнительная информация о состояниях, используемых в этих правилах. Ниже представлены правила для состояний: «при смерти» (dying), «без сознания» (unconscious), «ранен» (wounded), и «обречен» (doomed).

ПРИ СМЕРТИ DYING

Вы истекаете кровью или иным образом находитесь при смерти. Пока у вас есть это состояние, вы «без сознания» (unconscious). Состояние «при смерти» (dying) всегда имеет степень. Если это значение достигнет 4, вы умрете. Находясь «при смерти», в начале каждого вашего хода вы должны проходить проверку восстановления или иначе спасбросок от смерти, чтобы понять, становится ли вам лучше или хуже. Если при успешной проверке восстановления состояние «при смерти» (dying) закончилось, но ПЗ равны нулю, вы остаетесь «без сознания» (unconscious), но можете прийти в себя, как описано на стр. 460. Вы автоматически теряете состояние «при смерти» (dying) и приходите в себя, если у вас хотя бы 1 ПЗ или более. Каждый раз, когда вы прерываете состояние «при смерти» (dying), вы получаете состояние «ранен» (wounded) 1 степени или увеличиваете его величину на 1, если оно у вас уже есть.

БЕЗ СОЗНАНИЯ UNCONSCIOUS

Вы спите или без сознания. Вы не можете действовать. У вас штраф –4 к КБ, Восприятию, спасброскам Рефлексов и состояния «ослеплен» (blinded) и «застигнут врасплох» (flat-footed). Когда вы получаете это состояние, вы падаете распластавшись (prone) и роняете предметы, которыми орудовали или держали в руке. Если только эффект не указывает иное, или Ведущий не определяет, что вы находитесь в позиции, препятствующей этому. **Если вы «без сознания» (unconscious), потому что «при смерти» (dying),** вы не можете прийти в себя, пока у вас 0 ПЗ. Если вы восстанавливаете 1 или более ПЗ при исцелении, состояния «при смерти» (dying) и «без сознания» (unconscious) прекращаются, и вы можете действовать в следующем ходу. **Если вы «без сознания» (unconscious) и с 0 ПЗ, но не «при смерти» (dying),** вы естественным образом возвращаете 1 ПЗ и пробуждаетесь по прошествии достаточного количества времени. Ведущий определяет, как долго вы остаетесь «без сознания» (unconscious), от минимума 10 минут до нескольких часов. Если вы получаете исцеление в течение этого времени, вы приходите в себя и можете нормально действовать в следующем ходу. **Если вы «без сознания» (unconscious) и у вас более 1 ПЗ** (обычно потому, что вы спите или без сознания из-за эффекта), вы просыпаетесь одним из следующих способов:

- Вы получаете урон, при условии, что он не снижает ПЗ до нуля. (Если урон приводит к 0 ПЗ, вы остаетесь «без сознания» и получаете состояние «при смерти»);
- Вы получаете исцеление, кроме естественного исцеления от отдыха;
- Кто-то подталкивает или встряхивает вас, используя Взаимодействие (Interact);
- Слышен громкий шум, хотя это не происходит автоматически. В начале вашего хода вы проводите проверку Восприятия со СЛ шума (СЛ снижается, если источников шума более одного), в случае успеха вы просыпаетесь. Для шума битвы обычно СЛ 5, но если существа пытаются не шуметь вокруг вас, эта проверка Восприятия использует СЛ их Скрытности (Stealth). Некоторые магические эффекты заставляют вас спать так глубоко, что не позволяют выполнить эту проверку Восприятия;
- Если вы просто спите, Ведущий решает, что вы проснетесь, потому что у вас был беспокойный ночной сон или что-то нарушило его.

РАНЕН WOUNDED

Вы были серьезно ранены во время боя. Каждый раз, когда вы преодолеваете состояние «при смерти» (dying), вы становитесь «раненым» (wounded) первой степени, если у вас еще не было состояния «ранен» (wounded). Если вы уже были ранены, текущая степень этого состояния увеличивается на 1. Если вы получаете состояние «при смерти» (dying), будучи раненым, увеличьте степень близости к смерти на вашу степень ранения. Состояние «ранен» (wounded) заканчивается, если кто-то успешно восстанавливает ваши ПЗ с помощью Лечения Ран (Treat Wounds) или если вы восстанавливаете полные ПЗ и отдыхаете в течение 10 минут.

ОБРЕЧЕН DOOMED

Ваша жизнь угасает, приближая вас к смерти. Некоторые мощные заклинания и злые существа могут навязать вам обреченное состояние. Состояние «обречен» (doomed) всегда имеет степень. Максимальное значение «при смерти» (dying), при котором вы умираете, уменьшается на вашу степень этого состояния. Например, если степень состояния «обречен» (doomed) равна 1, вы умрете при достижении состояния «при смерти» (dying) 3, вместо 4. Если ваша максимальная степень состояния «при смерти» (dying) когда-либо уменьшится до 0, вы мгновенно умрете. Со смертью прекращается состояние «обречен» (doomed). Степень вашего состояния «обречен» (doomed) уменьшается на 1 каждый раз, когда вы получаете полный ночной отдых.

СМЕРТЬ DEATH

После смерти вы не можете действовать или подвергаться воздействию заклинаний, нацеленных на существ (если только они не нацелены конкретно на мертвых существ), и для всех других целей вы являетесь объектом. Когда вы умираете, вы уменьшаете ПЗ до 0, если у вас было другое количество, и ваши ПЗ не могут быть выше 0, пока вы мертвы. Некоторая магия может вернуть существ к жизни, например, ритуал *воскрешение* (resurrect) или заклинание *восстание мертвых* (raise dead).

ВОССТАНИЕ ГЕРОЯ HEROIC RECOVERY

Если у вас есть хотя бы 1 Пункт Героя (ПГ) (стр. 467) вы можете потратить все имеющиеся ПГ в начале своего хода или при увеличении степени состояния «при смерти» (dying), чтобы стабилизироваться, независимо от того, насколько близко вы к смерти. Состояние «при смерти» (dying) прекращается, вы остаетесь «без сознания» (unconscious) с 0 ПЗ. Не получаете состояние «ранен» (wounded) (или не увеличиваете его степень), когда выполняете Восстание Героя.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ И МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ DEATH EFFECTS AND INSTANT DEATH

Некоторые заклинания и способности могут немедленно убить вас или приблизить к смерти, не уменьшая сначала до 0 ПЗ. Эти способности имеют атрибут «смерть» (death) и обычно оперируют негативной энергией, антитезой жизни. Если смертельный эффект уменьшает ваши ПЗ до 0, вы мгновенно умираете, без достижения состояния «при смерти» (dying) 4. Если эффект гласит, что он убивает вас сразу, вы умираете, не достигнув 4 степени «при смерти» (dying) и без учета текущих ПЗ.

ОГРОМНЫЙ УРОН MASSIVE DAMAGE

Вы мгновенно умираете, если получаете урон за одну атаку, равный или превышающий ваши удвоенные максимальные ПЗ.

ВРЕМЕННЫЕ ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ TEMPORARY HIT POINTS

Некоторые заклинания или способности дают вам временные ПЗ. Отслеживайте их отдельно от ваших текущих и максимальных ПЗ; когда вы получаете урон, сначала уменьшите ваши временные ПЗ. Большинство временных ПЗ действуют в течение ограниченного периода времени. Вы не можете восстановить потерянные временные ПЗ с помощью исцеления, но вы можете получить больше с помощью других способностей. Вы можете иметь временные ПЗ только из одного источника за раз. Если вы получаете временные ПЗ, когда они у вас уже есть, выберите, сохранять ли уже имеющиеся и соответствующую им длительность, или получать новые временные ПЗ и их новую длительность.

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ И РЕГЕНЕРАЦИЯ FAST HEALING AND REGENERATION

Некоторые способности дают быстрое исцеление (fast healing), а некоторые существа имеют регенерацию (regeneration). Существо с любой из этих способностей получает указанное количество ПЗ каждый раунд в начале своего хода. Существо с регенерацией имеет дополнительные преимущества: его состояние «при смерти» (dying) никогда не увеличивается после степени 3, пока его регенерация активна. Однако, если он получает урон типа, указанного в описании регенерации, его регенерация деактивируется до конца следующего хода, в том числе против иницирующего отмену урона.

ПРЕДМЕТЫ И ПЗ ITEMS AND HIT POINTS

Предметы имеют ПЗ, как существа, но правила их потери различны (стр. 272). Предмет имеет параметр «Твердость» (Hardness), который уменьшает урон, получаемый предметом на его величину, затем предмет получает оставшийся урон. Если ПЗ предмета падают до 0, он уничтожается (destroyed). У предмета также есть «Предел Прочности» (HP) (Broken Threshold). Если его ПЗ уменьшатся до ПП или ниже, он получает состояние «сломан» (broken) и не может нормально использоваться, и не дает бонусы. Обычно вы не можете атаковать носимый кем-то объект (если он находится у одного из существ).

ДЕЙСТВИЯ ACTIONS

Вы воздействуете на окружающий мир прежде всего, используя действия, которые производят эффекты. Действия наиболее тщательно отслеживаются и ограничиваются в режиме столкновений, но даже без строгого учета, они остаются тем способом, которым вы взаимодействуете с игровым миром. Существует четыре типа действий: отдельные действия (single actions), активности (activities), реакции (reactions) и свободные действия (free actions).

Отдельные действия (Single actions) можно выполнить за очень короткое время. Они самодостаточны, и их эффекты создаются в течение этого единственного действия. Во время боя вы получаете 3 действия в начале своего хода, которые можете использовать, как описано на стр. 468.

Активности (Activities) обычно занимают больше времени и требуют использования нескольких действий, которые должны проводиться последовательно. Бег (Stride) - отдельное действие, но Внезапный Рывок (Sudden Charge) - это активность, в которой вы используете действия Бег (Stride) и Удар (Strike) для его выполнения.

Реакции (Reactions) имеют определенные условия (триггеры), которым должна соответствовать ситуация, чтобы использовать реакцию. Вы можете использовать реакцию в любое время, когда срабатывает триггер, независимо от того, настала ваша очередь или нет. В режиме столкновения вы получаете 1 реакцию в каждом раунде, которую вы можете использовать, как описано на странице 468. Вне столкновений ваше использование реакций более гибкое и зависит от Ведущего. Реакции обычно инициируются другими существами или событиями вне вашего контроля.

Свободные действия (Free actions) не тратят ваших действий и реакций за ход. Свободное действие без триггера следует тем же правилам, что и отдельное действие (не сокращая число оставшихся действий), а обусловленное свободное действие следует тем же правилам, что и реакция (не сокращая число доступных реакций).

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Эти пиктограммы появляются в блоках параметров, как сокращение для каждого вида действия.

❖ ОТДЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

❖❖ АКТИВНОСТЬ НА ДВА ДЕЙСТВИЯ

❖❖❖ АКТИВНОСТЬ НА ТРИ ДЕЙСТВИЯ

❖ СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ

↻ РЕАКЦИЯ

АКТИВНОСТИ ACTIVITIES

Как правило, активность включает в себя использование нескольких действий для создания эффекта, большего, чем вы можете произвести одним действием, или суммой нескольких отдельных действий. В некоторых случаях, обычно при сотворении заклинаний, активность может состоять только из 1 действия, 1 реакции или даже 1 свободного действия. Активность может заставить вас использовать определенные действия внутри нее. Вам не нужно тратить дополнительные действия для их выполнения - они уже включены в обязательные действия активности. (См. «Подчиненные действия» на стр. 462.) Вы должны потратить все действия активности сразу, чтобы получить его эффект. В режиме столкновения это означает, что вы должны выполнить его во время своего хода. Если активность будет прервана или нарушена во время столкновения (стр. 462), вы потеряете все действия, совершенные вами.

АКТИВНОСТИ РЕЖИМОВ ИССЛЕДОВАНИЯ И СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ EXPLORATION AND DOWNTIME ACTIVITIES

Вне режима столкновений активности могут занимать минуты, часы или даже дни. Эти активности обычно имеют атрибут «исследование» (exploration) или «свободное время» (downtime), чтобы указать, что они предназначены для использования в этих режимах игры. Во время выполнения этих активностей вы можете часто выполнять другие действия, если они не являются значительными собственными активностями.

Например, если вы Чините (Repairing) предмет, вы можете передвигаться, чтобы размять ноги или провести краткое обсуждение, но вы не можете одновременно Расшифровывать Текст (Decipher Writing). Если активность, которая происходит за пределами столкновения, прерывается, как описано в разделе «Прерывание действий» ниже, вы обычно теряете затраченное время и необходимо все начинать с начала.

ОБУСЛОВЛЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ ACTIONS WITH TRIGGERS

Вы можете использовать обусловленные свободные действия и реакции только в ответ на определенные события. Каждая такая реакция и свободное действие имеют условие (триггер), которое должно произойти, чтобы вы выполнили его. Когда его триггер сработал - **и только когда он сработал** - вы можете использовать реакцию или обусловленное свободное действие, хотя вы не обязаны, если не хотите. Есть только несколько базовых реакций и обусловленных свободных действий, которые могут использовать все персонажи.

У вас больше шансов получить обусловленные действия от вашего Класа, Черты и магических предметов.

ОГРАНИЧЕНИЯ ОБУСЛОВЛЕННОСТЕЙ LIMITATIONS ON TRIGGERS

Условия, перечисленные в блоках параметров реакций и некоторых свободных действий, ограничивают возможность их использования. Вы можете реализовать только одно действие в ответ на данный триггер. Например, если у вас была реакция и свободное действие, с условием «в начале вашего хода», вы можете использовать любое из них в начале своего хода, но не оба одновременно. Если два условия похожи, но не идентичны, Ведущий определяет, можете ли вы использовать одно действие в ответ на каждое или они фактически являются одним и тем же. Обычно это решение будет основываться на текущей ситуации. На один триггер, каждое существо вовлеченное в ситуацию может использовать только одну реакцию или свободное действие.

ПРОЧИЕ ДЕЙСТВИЯ OTHER ACTIONS

Иногда вам необходимо попытаться сделать что-то необозначенное отдельно в перечне действий. Когда это происходит, правила сообщают вам, сколько действий вам нужно потратить, а также атрибуты, которые могут иметь ваши действия. Например, заклинание, которое позволяет вам менять цели, предполагает, что вы можете сделать это «потратив одно действие, обладающее атрибутом «концентрация» (concentrate)». Ведущий также может использовать этот подход, когда персонаж пытается сделать что-то, что не охвачено правилами.

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРЯ ДЕЙСТВИЙ GAINING AND LOSING ACTIONS

Состояния могут изменить количество действий, доступных вам для использования в свой ход, и можете ли их использовать вообще. Например, состояние «замедлен» (slowed) приводит к тому, что вы теряете действия, в то время как состояние «ускорен» (quickened) дает дополнительные. Состояния подробно описаны в приложении на стр. 618–623. Всякий раз, когда вы теряете ряд действий – из-за состояний или любым другим способом - вы выбираете, что терять, если между ними есть какая-либо разница. Например, заклинание *ускорение* (haste) ускоряет (quickened), но оно ограничивает характер действия, которое вы можете взять в качестве дополнительного. Если вы потеряли действие во время состояния «ускорен», вы можете сначала потерять дополнительное действие от ускорения, поскольку оно более ограничено, чем ваши обычные действия. Некоторые эффекты еще более ограничивают. Определенные способности, вместо или в дополнение к изменению количества действий, могут, например, запрещать использовать реакции. Крайняя форма - когда эффект запрещает любую активность: это означает, что вы не можете использовать какие-либо действия и даже говорить. Когда вы не можете действовать, вы не восстанавливаете свои действия и реакцию в свой ход.

ПЕРЕРЫВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ DISRUPTING ACTIONS

Различные способности и состояния, такие как Атака по Возможности (Attack of Opportunity), могут прервать действие. Когда действие прервано, вы расходуете все использованные действия и реакции, но эффекты этого действия не происходят. В случае активности, обычно, теряются все действия, потраченные на нее, до конца этого хода. Например, если вы начали активность «Сотворить Заклинание» (Cast a Spell), требующее 3 действия, и первое действие было прервано, вы потеряете все 3 действия, совершенные вами для этой активности.

Ведущий решает, какие последствия вызывает прерывание, помимо простой отмены эффектов от прерванного действия. Например, Прыжок (Leap) прерванный на полпути, не доставит вас обратно к началу прыжка, и прерванная передача предмета может привести к тому, что предмет упадет на землю вместо того, чтобы оставаться в руке существа, которое пыталось его отдать.

ПОДРОБНЕЕ О ДЕЙСТВИЯХ

Эти правила проясняют некоторые особенности использования действий.

Одновременные (Simultaneous) Действия

Вы можете использовать одновременно только одно отдельное действие, активность или свободное действие без триггера. Вы должны завершить одно, прежде чем начать другое. Например, описание активности Внезапный Рывок (Sudden Charge) гласит, что вы должны дважды Пробежать (Stride) и затем нанести Удар (Strike), чтобы вы не могли использовать «Взаимодействие» (Interact), чтобы открыть дверь в середине движения, а также не могли выполнить часть движения, провести атаку и после закончить перемещение. Обусловленные свободные действия и реакции работают иначе. Вы можете использовать их всякий раз, когда срабатывает триггер, даже если это происходит в середине другой активности.

Подчиненные (Subordinate) Действия

Действие может позволить вам использовать более простое действие - обычно одно из базовых действий на стр. 469 - в другой ситуации или с другими эффектами. Это подчиненное действие все еще имеет свои обычные атрибуты и эффекты, но изменяется любым способом, перечисленным в более крупном действии. Например, активность предписывает переместиться с половиной обычной Скорости. Это перемещение все еще будет иметь атрибут «движение» (move), все равно будет вызывать реакции, которые происходят в зависимости от движения и так далее. Подчиненное действие не получает никаких атрибутов большего действия, если не указано иное. Действие, которое позволяет вам использовать подчиненное действие, не требует от вас тратить больше действий или реакций на это; они уже учтены. Использование действия - это не то же самое, что использование любого из его подчиненных действий. Например, состояние ускорен (quickened), которое вы получаете от заклинания *ускорение* (haste) позволяет вам тратить дополнительное действие для активности, которая уже включает Бег или Удар. Другой пример, если вы использовали действие, в котором указано: «Если следующее используемое вами действие – «Удар» (Strike), то активность, которая включает в себя Удар (Strike), не может быть использована, поскольку следующее, что вы делаете, - это запускаете активность, а не используете базовое действие атаки.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ MOVEMENT

Ваше движение и положение определяют, как вы можете взаимодействовать с миром. Перемещение в режимах исследования и свободного времени является относительно гибкой и свободной формой. Перемещение в режиме столкновения, напротив, регулируется правилами, описанными в разделе Движения в бою (стр. 473). Приведенные ниже правила применяются независимо от того, в каком режиме вы играете.

ТИПЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ MOVEMENT TYPES

Существа в Pathfinder парят в облаках, покоряют отвесные скалы и подземные туннели. Большинство существ имеют Скорость передвижения по земле. Некоторые способности дают вам различные способы перемещения, например, по воздуху или под землей. Каждый из этих специальных типов передвижения имеет свое собственное значение Скорости. Многие существа имеют эти Скорости естественно. Различные типы передвижения перечислены ниже. Поскольку действие Бег (Stride) может использоваться только с вашей обычной Скоростью, перемещение с использованием одного из этих типов передвижения требует использования специального действия, и вы не можете выполнить Шаг (Step) при использовании одного из этих типов передвижения. Поскольку Скорость сама по себе относится к вашему перемещению по земле, текст правил, касающийся этих специальных типов передвижения, определяет типы действий, к которым он применяется. Даже если Скорости не являются проверками, они могут иметь бонусы и штрафы: ситуативные, статусные и предмета. Они не могут уменьшить вашу Скорость ниже 5 футов, если не указано иное. Переключение с одного типа передвижения на другой требует завершения действия, имеющего первый тип передвижения, и использования нового действия, имеющего второй тип передвижения. Например, если вы Вскрабкались (Climbed) на 10 футов на вершину скалы, вы можете затем Пробежать (Stride) вперед на 10 футов.

СКОРОСТЬ SPEED

Большинство персонажей и монстров имеют параметр Скорость - также называемый наземной Скоростью (land Speed), которая указывает, как быстро они могут перемещаться по земле. Когда вы используете действие Бег (Stride), вы перемещаетесь на несколько футов, равное вашей Скорости. Многочисленные другие способности также позволяют вам передвигаться, от ползания до прыжков, и большинство из них в какой-то мере основаны на вашей Скорости. Всякий раз, когда правило упоминает вашу Скорость без указания типа, это относится к вашей наземной Скорости.

СКОРОСТЬ РЫТЬЯ BURROW SPEED

Скорость Рытья позволяет вам прокладывать путь через толщу земли. Вы можете использовать действие Рыть (Burrow) (стр. 472), если у вас есть Скорость Рытья.

Рытье обычно не оставляет после себя туннель, если способность специально не заявляет, что это так. Большинство существ должны задерживать дыхание, когда роют, и им может понадобиться вибрационное чувство (tremor sense) (стр. 465), чтобы ориентироваться на глубине.

СКОРОСТЬ ЛАЗАНИЯ CLIMB SPEED

Скорость Лазания позволяет карабкаться вверх или вниз по наклонным и вертикальным поверхностям. Вместо того, чтобы проходить проверку Атлетики, чтобы вскарабкаться, вы автоматически преуспеваете и поднимаетесь со своей Скоростью Лазания на заявленное расстояние. Возможно, вам все же придется пройти проверку Атлетики (Athletics), чтобы подняться в опасных условиях, преодолеть чрезвычайно сложные поверхности или пересечь горизонтальные плоскости, такие как потолки. Вы также можете выбрать бросок Атлетики, чтобы вскарабкаться, вместо автоматического успеха от Лазания, в надежде получить критический успех. Ваша Скорость Лазания дает вам бонус +4 к проверкам Атлетики, связанным с Лазанием. Если у вас есть Скорость Лазания, вы не застигнуты врасплох (flat-footed) во время восхождения.

СКОРОСТЬ ПОЛЕТА FLY SPEED

Пока у вас есть Скорость Полета, вы можете использовать действия Полет (Fly) и Прервать Падение (Arrest a Fall) (стр. 472). Вы также можете проходить проверки Маневрирования в Полете (Maneuver in Flight), если вы обучены навыку Акробатика. Ветер может повлиять на использование действия Полет (Fly). В общем, движение против ветра использует те же правила, что и движение по пересеченной местности (или особо пересеченной местности, если вы также летите вверх), а движение по ветру позволяет вам двигаться на 10 футов за каждые 5 футов передвижения, которые вы тратите (не учитывается при движении прямо вниз). Дополнительные сведения о скорости снижения высоты см. в разделе «Перемещение при столкновениях» на стр. 473. Движение вверх и вниз происходит относительно силы тяжести в вашем районе; если вы находитесь в месте с нулевой гравитацией, перемещение вверх или вниз ничем не отличается от перемещения по горизонтали.

СКОРОСТЬ ПЛАВАНИЯ SWIM SPEED

Имея Скорость Плавания вы легко можете передвигаться по воде. Вместо того, чтобы проходить проверку Атлетики, чтобы Плыть, вы автоматически преуспеваете и продвигаетесь со своей Скоростью Плавания на заявленное расстояние. Возможно, вам все же придется пройти проверку Атлетики (Athletics), чтобы всплыть или погрузиться в опасных условиях или преодолеть течения и турбулентность воды. Вы также можете выбрать бросок Атлетики, для Плавания, вместо автоматического успеха от Плавания, в надежде получить критический успех. Ваша Скорость Плавания дает вам бонус +4 к проверкам Атлетики, связанным с плаванием. Наличие Скорости Плавания не обязательно означает, что вы можете дышать под водой, поэтому вам все равно придется задерживать дыхание, чтобы не утонуть (стр. 478).

ПАДЕНИЕ FALLING

Когда вы падаете более чем на 5 футов, вы получаете дробящий урон, равный половине высоты с которой вы упали. Рассматривайте падение с высоты более 1500 футов как с высоты 1500 футов (750 урона). Если вы получили урон при падении, то вы получаете состояние распластан (prone). Вы можете Ухватиться за Край (Grab an Edge) в качестве реакции, чтобы уменьшить урон от некоторых падений. Кроме того, если вы упадете в воду, снег или другое относительно мягкое вещество, вы можете при расчете урона уменьшить высоту падения на 20 футов, или на 30, если вы намеренно нырнули. Данное снижение не может быть больше глубины смягчающего вещества в месте падения (поэтому при падении в водоем, глубиной 10 футов вы можете уменьшить расстояние только на 10 футов).

ПАДЕНИЕ НА СУЩЕСТВО FALLING ON A CREATURE

Если вы приземляетесь на существо, это существо должно пройти проверку Рефлексов со СЛ 15. Приземление точно на существо, после долгого падения, практически невозможно.

Критический успех: Существо не получает никакого урона;

Успех: Существо получает дробящий урон, равный одной четверти урона от падения, который вы получили;

Провал: Существо получает дробящий урон, равный половине урона от падения, который вы получили;

Критический провал: Существо получает такое же количество дробящего урона, которое вы получили от падения.

ПАДЕНИЕ ОБЪЕКТОВ FALLING OBJECTS

Упавший объект получает урон так же, как падающее существо. Если объект падает на существо, это существо может пройти проверку Рефлексов, используя те же правила, что и для существа, падающего на существо. Опасности и заклинания, связанные с падением предметов, таких как камнепад, имеют свои собственные правила о том, как они взаимодействуют с существами и урон, который они наносят.

ВОСПРИЯТИЕ PERCEPTION

Ваше Восприятие измеряет вашу способность замечать вещи, искать то, что скрыто, и подсказывать, является ли что-то в ситуации подозрительным. Этот параметр часто используется для определения Инициативы, чтобы определить, очередность хода при столкновении, и он также используется для действия Поиск (Seek). Правила для прохождения проверок Восприятия находятся на странице 448. Приведенные ниже правила описывают воздействие освещенности и видимости на ваши органы чувств, позволяющие вам воспринимать мир, а также правила для оценки и определения местоположения существ с помощью этого Навыка.

ОСВЕЩЕННОСТЬ LIGHT

Количество света в области может повлиять на то, насколько хорошо вы видите вещи. Есть три уровня освещенности: яркий свет, тусклый свет (полумрак) и темнота. Правила в этой книге предполагают, что все существа находятся при ярком свете, если не указано иное. Источник освещения имеет радиус, в котором он излучает яркий свет, и дает тусклый свет в области удвоенного радиуса сверх основного.

ЯРКИЙ СВЕТ BRIGHT LIGHT

При ярком свете, таком как солнечный, существа и объекты могут быть четко видны любому человеку со средним или острым зрением. Некоторые виды существ при ярком свете впадают в состояния: растерян (dazzled) или ослеплен (blinded).

ТУСКЛЫЙ СВЕТ DIM LIGHT

Области в тени или освещенные слабыми источниками света находятся в полумраке. Существа и объекты в тусклом свете плохо видны (concealed), если только осуществляющий Поиск (Seek) не обладает ночным зрением (darkvision) или сумеречным зрением (low-light vision) (см. Особые чувства на стр. 465), или точным чувством, отличным от зрения.

ТЕМНОТА DARKNESS

Существо или объект в темноте скрыты (hidden) или не обнаружены (undetected), если только осуществляющий Поиск не обладает ночным зрением (darkvision) или точным чувством, отличным от зрения (раздел «Особые чувства» находится на странице 465). Существо, не обладающее ночным зрением или другими средствами восприятия во тьме, имеет состояние слепоты (blinded), хотя оно может видеть освещенные области за пределами тьмы. Если существо может видеть в освещенной области, оно может беспрепятственно наблюдать существ в этой области. После пребывания в темноте, внезапное воздействие яркого света может сделать вас растерянным (dazzled) на короткое время, на усмотрение Ведущего.

ЧУВСТВА SENSES

Способы, которыми существо может использовать Восприятие, зависят от того, какими чувствами оно обладает. Основные понятия, которые вам необходимо знать, - это точные чувства (precise senses), неточные чувства (imprecise senses), смутные чувства (vague sense) и три состояния обнаружения, в которых может находиться цель: замечен (observed), скрыт (hidden), не обнаружен (undetected). Зрение, слух и обоняние - это три основных чувства, но они не обладают одинаковой степенью остроты.

ТОЧНЫЕ ЧУВСТВА PRECISE SENSES

Среднее зрение - это точное чувство, которое может быть использовано для восприятия мира в мельчайших деталях. Единственный способ точно прицелиться - это использовать точное чувство. Обычно вы можете обнаружить существо автоматически с точным чувством,

если это существо не скрывается или не скрыто окружающей средой, и в этом случае вы можете использовать базовое действие Поиск (Seek).

НЕТОЧНЫЕ ЧУВСТВА IMPRECISE SENSES

Слух является неточным чувством - он не может обнаружить всех деталей, которые может точное чувство. Обычно вы можете почувствовать существо автоматически с неточным чувством, оно будет скрыто (hidden), а не замечено (observed). Оно может быть не обнаружено (undetected) вами, если использует Скрытность (Stealth) или находится в среде, которая искажает чувства, например, шумная комната в случае слуха. В этих случаях вы должны использовать Поиск (Seek), чтобы обнаружить существо. В лучшем случае, неточное чувство может сделать необнаруженное (undetected) существо (или то, о котором вы даже не знали) просто скрытым (hidden), но не замеченным (observed).

СМУТНЫЕ ЧУВСТВА VAGUE SENSES

У персонажа также есть много смутных чувств—те, которые могут предупредить вас, что что-то есть, но не точно определить, где это и что. Наиболее полезным из них для типичного персонажа является обоняние. В лучшем случае смутное ощущение можно использовать для обнаружения присутствия незамеченного (unnoticed) существа, делая его необнаруженным (undetected). Даже тогда смутного чувства недостаточно, чтобы сделать существо скрытым (hidden) или замеченным (observed). Когда одно существо может обнаружить другое, Ведущий почти всегда использует самое точное доступное чувство. Правила Pathfinder предполагают, что у данного существа есть зрение как его единственное точное чувство и слух как его единственное неточное чувство. Некоторые персонажи и существа, однако, имеют точные или неточные чувства, которые не соответствуют этому предположению. Например, персонаж с плохим зрением может рассматривать это чувство как неточное, животное со способностью нюха может использовать свое обоняние как неточное чувство, а существо с эхолокацией (echolocation) или аналогичной способностью может использовать слух как точное чувство. Такие чувства часто получают специальные названия и указываются как «эхолокация (точное)», «нюх (неточное) 30 футов» или тому подобное.

ОСОБЫЕ ЧУВСТВА SPECIAL SENSES

В то время, как человеку трудно разглядеть существо в полумраке, эльф может их прекрасно видеть. И хотя у эльфов нет проблем с обзором в лунную ночь, их зрение не может проникнуть сквозь полную темноту, в то время как у dwarves может. Особые чувства предоставляют большую осведомленность, они позволяют игнорировать или уменьшать эффекты состояний: «не обнаружен» (undetected), «скрыт» (hidden), или «плохо видим» (concealed) (описанных ниже), при условиях, которые мешают обычному зрению. Ниже приведены несколько примеров распространенных особых чувств.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ И ПРЕВОСХОДНОЕ НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ DARKVISION AND GREATER DARKVISION

Существо с ночным зрением или превосходным ночным зрением может прекрасно видеть в областях темноты и тусклого света, но в черно-белом цвете. Некоторые формы магического мрака, как эффект заклинания *тьма* (darkness) 4-го круга, блокируют ночное зрение. Однако существо с превосходным ночным зрением может видеть даже сквозь эти формы магической тьмы.

СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ LOW-LIGHT VISION

Существо с сумеречным зрением может видеть при тусклом свете и в полумраке, как при ярком освещении, поэтому оно игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) из-за низкого освещения.

НЮХ SCENT

Нюх включает в себя ощущение существ или объектов по запаху, и это, как правило, смутное чувство. Диапазон указан в способности, и оно действует только в случае, если обнаруживаемое существо или объект испускает аромат (например, бестелесные существа обычно не источают аромата).

Если существо испускает тяжелый запах или находится с наветренной стороны, Ведущий может удвоить или даже утроить диапазон способностей обоняния, используемых для обнаружения этого существа, и может уменьшить диапазон, если существо находится с подветренной стороны.

ВИБРАЦИОННОЕ ЧУВСТВО TREMORSENSE

Вибрационное чувство позволяет существу чувствовать вибрации через твердую поверхность, вызванные движением. Это обычно неточное чувство с ограниченным диапазоном (указанным в способности). Вибрационному чувству необходимо чтобы существо находилось на той же поверхности, что и объект, и чтобы объект двигался вдоль или пронизывая поверхность.

ОБНАРУЖЕНИЕ СУЩЕСТВ DETECTING CREATURES

Есть три состояния, которые измеряют степень, в которой вы можете почувствовать существо: «замечен» (observed), «скрыт» (hidden) и «не обнаружен» (undetected). Однако, состояния «плохо видим» (concealed) и «невидим» (invisible) могут частично маскировать существо, а «не замечен» (unnoticed) указывает, что вы понятия не имеете, что существо находится рядом. В дополнение к описаниям здесь, вы можете найти эти состояния в приложении на страницах 618–623. За исключением «невидим» (invisible), эти состояния относятся к наблюдателю — возможно, что существо будет замечено (observed) вами, но скрыто (hidden) от вашего союзника. Когда вы пытаетесь прицелиться в существо, которое трудно увидеть или иначе почувствовать, применяются различные штрафы. Большинство этих правил применяются к объектам, которые вы пытаетесь обнаружить, как к существам.

Как правило, Ведущий отслеживает, насколько хорошо существа видят друг друга, поскольку ни одна из сторон не имеет полной картины. Например, вы можете подумать, что существо находится в месте, где вы последний раз его почувствовали, но оно смогло ускользнуть. Или вы можете подумать, что существо не может видеть вас в темноте, но оно обладает ночным зрением. Вы можете попытаться избежать

обнаружения с помощью действий навыка Скрытности (Stealth) (стр. 251), таких как «Избежать Обнаружения» (Avoid Notice), «Красться» (Sneak), «Скрыться» (Hide) или создать отвлекающий маневр по средствам действия «Отвлечь Внимания» (Create a Diversion), используя навык Обман (Deception) (стр. 245).

ЗАМЕЧЕН OBSERVED

В большинстве случаев вы можете чувствовать существ без труда и целиться в них нормально. Наблюдение требует точного чувства, которое для большинства существ означает зрение, но смотрите врезку «обнаружение другими чувствами» (стр. 465) для существ, которые не используют зрение в качестве основного чувства. Если вы не можете видеть существо, оно либо скрыто (hidden), не обнаружено (undetected) или не замечено (unnoticed), и эти факторы ограничивают доступность цели. Даже если существо замечено (observed), оно все равно может быть плохо видимо (concealed).

СКРЫТ HIDDEN

Скрытое существо едва заметно. Вы знаете примерное местоположение скрытого существа, но мало что еще. Возможно, существо просто переместилось за укрытие и успешно использовало действие Скрыться (Hide). Ваша цель может находиться в глубоком тумане или за водопадом, где вы можете увидеть какое-то движение, но не можете определить точно, где оно. Возможно, вы были ослеплены или существо находится под воздействием эффекта *невидимости* (invisibility), но вы использовали базовое действие Поиск (Seek), чтобы определить его примерное местоположение, основываясь только на слухе. Независимо от специфики, вы застигнуты врасплох (flat-footed) по отношению к скрытому (hidden) существу. Когда вы целитесь в скрытое существо, прежде чем совершить бросок определения задуманного эффекта, вы должны пройти фиксированную проверку СЛ 11. Если вы потерпите неудачу, ваш эффект не сработает, хотя действия, которые вы использовали, израсходованы, как и любые ячейки заклинаний, деньги и другие ресурсы. Вы остаетесь застигнутым врасплох (flat-footed), независимо от того, успешно ли вы прицелились или нет.

ОБНАРУЖЕНИЕ ДРУГИМИ ЧУВСТВАМИ

Если монстр использует чувство, отличное от зрения, Ведущий может адаптировать факторы, позволяющие его врагам быть обнаруженными, к эквивалентам, которые работают с чувствами монстра. Например, существо, обладающее эхолокацией, может использовать слух в качестве основного чувства. Это может означать, что его добыча «плохо видна» (concealed) в шумной комнате, скрыта (hidden) в достаточно большом шуме или даже невидима (invisible) в области заклинания *тишина* (silence).

Использование скрытности с другими чувствами

Навык Скрытность (Stealth) использует действие «Скрыться» (Hide) от визуального контакта и действий «Избежать Обнаружения» (Avoid Notice), «Красться» (Sneak), чтобы оставаться как невидимым, так и неслышанным. Для многих особых чувств игрок может описать, как он избегает обнаружения этими особыми чувствами и использовать наиболее применимое действие навыка Скрытность. Например, существо, ступающее мягко, чтобы избежать обнаружения с помощью вибрационного чувства (tremor sense) будет использовать действие «Красться» (Sneak). В некоторых случаях бросок на Скрытность, основанный на Ловкости, не имеет смысла. Например, когда вы сталкиваетесь с существом, которое может обнаружить сердцебиение, персонаж, может медитировать, чтобы замедлить свой сердечный ритм, используя модификатор МДР вместо ЛВК при проверке Скрытности. Если существо, может обнаружить вас с помощью нескольких чувств, например, если бы оно также могло слышать или видеть, игрок должен использовать наименьший применимый модификатор Характеристики для проверки.

НЕ ОБНАРУЖЕН UNDETECTED

Если существо не обнаружено (undetected), вы не знаете его местоположения, застигнуты врасплох (flat-footed), и не можете с легкостью прицелиться в него. Действие Поиска (Seek) может помочь найти это существо, обычно делая его скрытым (hidden) от вас, а не необнаруженным (undetected). Если существо не обнаружено (undetected), это не обязательно означает, что вы не знаете о его присутствии — вы можете подозревать, что оно находится в одной комнате с вами, даже если вы не можете определить конкретное место. Незамеченное (unnoticed) состояние охватывает существ, о которых вы совершенно не знаете.

Прицелиться в необнаруженное (undetected) существо сложно. Если вы подозреваете, что существо рядом, вы можете выбрать квадрат и попытаться атаковать наугад. Будто вы целитесь в скрытое (hidden) существо, но фиксированная проверка и бросок атаки выполняется Ведущим скрытно от вас. Ведущий не скажет вам, почему вы не попали — было ли это связано с провалом фиксированной проверки, недостаточного броска атаки или выбором неправильного квадрата. Ведущий может позволить вам попытаться прицелиться в необнаруженное (undetected) существо некоторыми заклинаниями или другими способностями аналогичным образом. Необнаруженные (undetected) существа, находясь в зоне действия эффекта, подвергаются воздействию как обычно.

Например, предположим, что ваш противник эльф-волшебник сотворил *невидимость* (invisibility), а затем Крался (Sneaked away). Вы подозреваете, что со Скоростью эльфа 30 футов, он, вероятно, переместился на 15 футов к открытой двери. Вы перемещаетесь и атакуете пространство в 15 футах от того места, где начал эльф, и прямо на пути к двери. Ведущий тайно выполняет бросок атаки и фиксированную проверку, но эльф был на самом деле в соседнем квадрате! Ведущий говорит вам, что вы промахнулись, поэтому вы решаете сделать свою следующую атаку на соседнее поле, на всякий случай. На этот раз направление верное, и секретный бросок атаки и фиксированная проверка успешны, поэтому вы попали!

НЕ ЗАМЕЧЕН UNNOTICED

Если вы даже не подозреваете о существовании противника, это существо остается незамеченным (unnoticed) вами. Существо, которое не обнаружено (undetected), также может быть незамеченным (unnoticed). Это состояние обычно имеет значение для способностей, которые могут быть использованы только против целей, совершенно не знающих о вашем присутствии.

ПЛОХАЯ ВИДИМОСТЬ И НЕВИДИМОСТЬ CONCEALMENT AND INVISIBILITY

Состояния плохой видимости (concealed) и невидимости (invisible) отражают определенные обстоятельства, мешающие видеть цель.

ПЛОХО ВИДИМ CONCEALED

Это состояние защищает существо, если оно находится в тумане, в полумраке или среди чего-то еще, что затрудняет видимость, но не обеспечивает физического барьера для эффектов. Области эффектов или типов местности, с плохой видимостью, делают все существа в них плохо видимыми (concealed). Когда вы целитесь в плохо вам видимое существо, вы должны пройти фиксированную проверку СЛ 5, перед броском атаки. Если вы потерпите неудачу, эффекты вашей атаки не сработали. Состояние плохой видимости не меняет основную категорию обнаружения существа. Существо в дымке легкого тумана все еще замечено (observed), хотя и плохо видимо (concealed).

НЕВИДИМ INVISIBLE

Существо в состоянии «невидим» (invisible) (например, с помощью заклинания *невидимость* (invisibility) или *зелья невидимости* (invisibility potion)) автоматически остается необнаруженным (undetected) для любых существ, полагающихся на зрение как на единственное точное чувство. Точные чувства, отличные от зрения, игнорируют невидимое (invisible) состояние. Вы можете использовать Поиск (Seek), чтобы попытаться выяснить местоположение невидимого (invisible) существа, сделав его только скрытым (hidden) от вас. Это длится до тех пор, пока невидимое существо не использует успешно действие «Красться» (Sneak), чтобы снова стать необнаруженным (undetected).

Если вы уже наблюдаете за существом, в момент когда оно становится невидимым (invisible), для вас оно только скрыто (hidden), так как вы знаете место его исчезновения, хотя затем оно может стать необнаруженным (undetected) с помощью действия «Красться» (Sneak). Другие эффекты могут сделать невидимое (invisible) существо скрытым (hidden) или даже замеченным (observed), но плохо видимым (concealed). Например, если вы идете по следу невидимого существа на снегу, следы сделают его скрытым (hidden). Точно так же, набросив сеть на невидимое (invisible) существо, оно будет замечено (observed), но плохо видимо (concealed), до тех пор, пока сеть находится на нем.

ПУНКТЫ ГЕРОЯ HERO POINTS

Ваши героические поступки приносят Пункты Героя, которые позволяют использовать как их эффект удачи (fortune) или оправиться от состояния «при смерти» (dying). В отличие от большинства аспектов вашего персонажа, которые сохраняются в течение длительного времени, Пункты Героя (ПГ) действительны только одну сессию (игровую встречу). Ведущий отвечает за присуждение ПГ (рекомендации по этому вопросу можно найти на странице 507). Обычно каждый персонаж получает 1 ПГ в начале встречи и может получить еще, совершая героические поступки — что-то самоотверженное, смелое или выходящее за рамки обычных ожиданий. Вы можете иметь максимум 3 ПГ одновременно, и вы теряете все ПГ в конце сессии. Вы можете потратить ПГ одним из двух способов. Ни один из них не является действием, и вы можете потратить ПГ, даже если вы не в состоянии действовать. Вы можете потратить ПГ от имени вашего фамильяра, верного зверя или другого компаньона.

- **Потратить 1 ПГ** на повторный бросок проверки. Вы должны принять результат второго броска. Это эффект удачи (что означает, что вы не можете использовать более 1 ПГ для одной проверки);
- **Потратить все ПГ (минимум 1)** чтобы избежать смерти. Вы можете сделать это при увеличении степени состояния «при смерти» (dying), чтобы стабилизироваться, независимо от того, насколько близко вы к смерти. Состояние «при смерти» (dying) прекращается, но вы остаетесь «без сознания» (unconscious) с 0 ПЗ. Не получаете состояние «ранен» (wounded) (или не увеличиваете его степень), но не теряете его, если оно было до этого.

ОПИСАНИЕ ГЕРОИЧЕСКИХ ПОСТУПКОВ DESCRIBING HEROIC DEEDS

Поскольку расходование ПГ отражает героические поступки или задачи, которые превосходят обычные ожидания, если вы используете Пункты Героя, вы должны описать поступок или задачу, которую ваш персонаж выполняет с их помощью, другим игрокам. Поступок вашего персонажа может быть отсылкой к уроку, полученному в прошлом приключении, может быть подстегнут решимостью спасти кого-то другого, или может зависеть от предмета, который оказался у него в результате предыдущего подвига. Если вы не хотите описывать поступок или не имеете никаких сильных идей о том, как это сделать, попросите Ведущего придумать что-то для вас. Это тоже может быть совместный процесс. Ведущий может напомнить вам о давно забытом событии в кампании, и все, что вам нужно сделать, это описать, как данное воспоминание мотивирует вас совершить невозможное.

РЕЖИМ СТОЛКНОВЕНИЯ ENCOUNTER MODE

Когда каждому отдельному действию ведется счет, вы входите в режим столкновения. В этом режиме, время делится на раунды, каждый из которых составляет 6 секунд в игровом мире. Каждый раунд, участники действуют по очереди в порядке Инициативы. Во время вашего хода вы можете использовать действия, и в зависимости от событий, у вас может быть возможность использовать реакции и свободные действия как в свой ход, так во время хода других.

СТРУКТУРА STRUCTURE

Столкновение разыгрывается в серии раундов, во время которых персонажи игроков, противники и другие участники встречи действуют последовательно. Вы совершаете бросок Инициативы, чтобы определить этот порядок в начале столкновения, а затем разыгрываете раунды, пока не будет достигнут результат и столкновение не закончится. Правила в этом разделе предполагают боевое столкновение – сражение, но общая структура может применяться к любому виду столкновения.

ШАГ 1: БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ ROLL INITIATIVE

Когда Ведущий призывает к этому, вы будете выполнять бросок, чтобы определить свое место в порядке Инициативы, являющемся последовательностью хода участников столкновения. Бросок Инициативы знаменует собой начало столкновения. Чаще всего, вы будете выполнять бросок Инициативы в начале боя. Как правило, вы проходите проверку Восприятия (Perception) — чем лучше вы осведомлены о своем окружении, тем быстрее вы можете реагировать. Иногда, однако, Ведущий может призвать вас пройти какой-то другой тип проверки. Например, если вы Избегали Обнаружения (Avoiding Notice) во время разведки (стр. 479), вы бы бросали проверку Скрытности (Stealth). Социальное столкновение может потребовать проверок Обмана (Deception) или Дипломатии (Diplomacy). Ведущий выполняет броски Инициативы для всех, кроме персонажей игроков в столкновении. Если в столкновении участвуют несколько одинаковых существ, Ведущий может совершать бросок один раз для всей группы и расставить их по очереди в группе в любом порядке. Однако это может сделать битвы менее предсказуемыми и более опасными, поэтому Ведущий может определять Инициативу для некоторых или всех существ по отдельности, если это не слишком обременительно. В отличие от типичной проверки, где результат сравнивается со Сложностью (СЛ), результаты бросков Инициативы сравниваются между собой и выставляются от большего к меньшему. Этот рейтинг устанавливает порядок, в котором действуют участники столкновения — порядок Инициативы. Персонаж с самым высоким результатом ходит первым. За ним следует второй по величине результата броска, и так далее, пока тот, у кого был самый низкий результат, не займет свою очередь последним. Если ваш результат равен результату противника, противник ходит первым. Если результаты равны у персонажей игроков, вы можете решить между собой, кто действует первым, когда вы определяете места в порядке Инициативы. После этого ваша очередность хода обычно не меняются во время столкновения.

ШАГ 2: РАЗЫГРЫВАНИЕ РАУНДА PLAY A ROUND

Раунд начинается, когда участник с самым высоким результатом броска Инициативы начинает свой ход, и заканчивается, когда тот, у кого самая низкая Инициатива завершает свой. Процесс смены хода подробно описан ниже. Существа могут также действовать вне своей очереди с реакциями и свободными действиями.

ШАГ 3: НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА BEGIN THE NEXT ROUND

После того, как все участники сделали свой ход, раунд закончен, и начинается следующий. Не определяйте Инициативу снова; новый раунд продолжается в том же порядке, что и предыдущий, повторяя цикл до конца столкновения.

ШАГ 4: ОКОНЧАНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ END THE ENCOUNTER

Когда ваши враги побеждены, достигнуто перемирие, или какое-то другое событие или обстоятельство заканчивает бой, столкновение подходит к концу. Вы и другие участники больше не следуют порядку Инициативы, и более свободный стиль игры возобновляется, причем игра обычно переходит в режим исследования. Иногда в конце столкновения, Ведущий будет присуждать Пункты Опыта (ПО) партии или вы найдете сокровище, чтобы разделить между собой.

СТРУКТУРА ХОДА TURNS

Когда наступает ваша очередь действовать, вы можете использовать отдельные действия (◆), активности (◆◆ и ◆◆◆), реакции (⌚) и свободные действия (◇). Когда вы закончите, ваш ход заканчивается, и персонаж, следующий в порядке Инициативы, начинает свой. Иногда важно отметить, когда во время вашего хода что-то происходит, поэтому ход делится на три шага.

ШАГ 1: НАЧАЛО ВАШЕГО ХОДА START YOUR TURN

Многие вещи происходят автоматически в начале вашего хода— это общая точка для отслеживания времени для эффектов, которые длятся несколько раундов. В начале каждого из ваших ходов выполните эти шаги в любом порядке, который вы выберете:

- Если вы создали эффект, длящийся определенное количество раундов, уменьшите количество оставшихся раундов на 1. Эффект заканчивается, если длительность достигает 0. Например, если вы сотворите заклинание, которое длится 3 раунда на себя во время вашего первого хода боя, оно повлияет на вас во время этого хода, длительность уменьшится до 2 раундов в начале вашего второго хода, до 1 раунда в начале вашего третьего хода и истечет в начале вашего четвертого хода;
- Вы можете использовать свободное действие или реакцию с триггером «В начале вашего хода» или что-то подобное;
- Если вы находитесь «при смерти» (dying), совершите проверку восстановления (стр. 459);
- Сделайте что-нибудь еще, что должно произойти в начале вашего хода;

Последний шаг начала вашего хода всегда один и тот же:

- Восстановите свои 3 действия и 1 реакцию. Если вы не потратили свою реакцию в предыдущий ход, вы теряете ее — вы не можете «сохранить» действия или реакции с одного хода, чтобы использовать во время следующего. Если какое-то состояние мешает вам действовать, вы не возвращаете себе никаких действий или своей реакции. Некоторые способности или состояния (например, «ускорен» (quickened) и «замедлен» (slowed)) могут изменить количество действий, которые вы восстанавливаете, и восстанавливаете ли вы свою реакцию. Если вы теряете действия и получаете дополнительные действия (например, если вы одновременно ускорены (quickened) и замедлены (slowed)), вы выбираете, какие действия потерять.

ШАГ 2: ДЕЙСТВИЕ АСТ

Вы можете использовать действия в любом порядке во время своего хода, но вы должны закончить отдельное действие или активность, прежде чем начать другое; например, вы не можете использовать одно действие в середине выполнения активности на два действия. Действия, которые вы можете использовать, часто зависят от особенностей вашего Класса, Навыков, Черт и предметов, но есть действия, которые можно использовать по умолчанию, описанные в разделе «Базовые действия» ниже. Некоторые эффекты могут помешать вам действовать. Если вы не можете действовать, вы не можете использовать любые действия, включая реакции и свободные действия. Если вы начинаете активность на 2 или 3 действия в свой ход, вы должны быть в состоянии завершить ее в свой ход. Вы не можете, например, начать прыгать в высоту, используя свое последнее действие на одном ходе, а затем завершить его в качестве первого действия на следующем. После того, как вы потратили все 3 своих действия, ваш ход заканчивается (как описано в шаге 3) и начинается ход следующего существа. Вы можете, однако, использовать только некоторые из ваших действий и закончить свой ход раньше. Как только ваша очередь заканчивается, вы теряете все свои оставшиеся действия, но не свою реакцию или способность использовать свободные действия.

ШАГ 3: ЗАВЕРШЕНИЕ ВАШЕГО ХОДА END YOUR TURN

После того, как вы сделали все, что хотели с помощью ваших действий, вы достигаете конца своего хода. Выполните следующие действия в любом порядке, который вы выберете. Затем игра переходит к следующему существу в порядке Инициативы:

- Завершите эффекты, которые длятся до конца вашего хода. Например, заклинания с длительной продолжительностью, если вы не использовали действие «Поддержание Заклинания» (Sustain a Spell) во время вашего хода, чтобы продлить их. Некоторые эффекты, вызванные врагами, также могут длиться определенное количество ваших ходов, и вы уменьшаете оставшуюся длительность на 1 во время этого шага, заканчивая эффект, если его длительность уменьшается до 0;
- Если у вас есть состояние продолжительного урона, вы применяете его эффект в этот момент, сокращая ваши ПЗ. После того, как вы получите урон, вы можете пройти фиксированную проверку, чтобы прервать состояние продолжительного урона. Затем вы выполняете любые спасброски для текущих недугов. Многие другие состояния меняются в конце вашего хода, например, степень состояния «напуган» (frightened) уменьшается на 1. Это происходит после того, как вы получили продолжительный урон, прошли фиксированную проверку для его прекращения или выполнили спасбросок против недугов;
- Вы можете использовать 1 свободное действие или реакцию с триггером «в конце вашего хода» или что-то подобное;
- Решите все остальное, что должно произойти в конце вашего хода.

БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ BASIC ACTIONS

Базовые действия представляют собой общие задачи, такие как перемещение, нападение и помощь другим. Каждое существо может использовать базовые действия, за исключением некоторых экстремальных обстоятельств, и многие из этих действий используются очень часто. Прежде всего, вы будете использовать Взаимодействие (Interact), Шаг (Step), Бер (Stride) и Удар (Strike) много раз. Многие Черты и другие действия приводят к использованию одного из базовых действий или изменению их для получения различных эффектов. Например, более сложное действие позволит вам переместиться на расстояние равное удвоенной Скорости, и активности на большее количество действий включают в себя Удар. Действия, которые используются реже, но доступны для большинства существ, представлены, начиная со страницы 472. Они, часто, имеют требования, которые не все персонажи могут удовлетворить, такие как владение щитом или наличие Скорости Рытья. Действия по заклинаниям можно найти на страницах 302-305, а действия по использованию магических предметов - на страницах 531-534.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Ведущий отслеживает порядок Инициативы столкновения. Это обычно хорошо для игроков, так как они будут видеть, очередность хода участников и быть в курсе результатов друг друга. Тем не менее, Ведущий может захотеть скрыть имена противников, которых группа еще не идентифицировала. Как только очередность установлена, обычно нет необходимости отслеживать исходные результаты Инициативы. Ведущий может создать простой список, использовать карточки или другие индикаторы, или боевой планшет (*Encounter Pad*) с магнитными маркерами.

Изменение порядка Инициативы

Любой метод, используемый для отслеживания порядка Инициативы, должен быть гибким, поскольку он может измениться. Существо может использовать базовое действие «Выждать» (Delay), чтобы изменить свое место в порядке хода, и в этом случае вы можете стереть его из списка или отодвинуть его маркер в сторону, пока он не вернется в исходное положение. Когда существо теряет сознание (knocked out), его место в порядке Инициативы также меняется (см. «Потеря сознания и состояние «при смерти»» на стр. 459). Использование базового действия «Подготовка» (Ready) не меняет места существа в порядке Инициативы, потому что назначенное действие становится реакцией.

БЕГ STRIDE ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Вы двигаетесь со своей Скоростью передвижения (стр. 463).

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ INTERACT ➡

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Вы используете свою руку или руки, чтобы манипулировать объектом или местностью. Вы можете взять обособленный или складированный предмет, открыть дверь или произвести аналогичное действие. Возможно, вам придется проходить проверку Навыков, чтобы определить, насколько вы были успешны.

ВСТАТЬ STAND ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Вы встаете из положения распластан (prone).

ВЫЖДАТЬ DELAY ⬅

ДЕЙСТВИЕ

Триггер: В начале вашего хода.

Вы ждете подходящего момента, чтобы действовать. Вы пропускаете свою очередь и удаляетесь из порядка Инициативы. Вы можете вернуться в раунд используя свободное действие, инициированное в конце хода любого другого существа. Это до конца столкновения меняет вашу очередность на новую позицию. Вы не можете использовать реакции, пока не вернетесь в порядок Инициативы. Если вы выжидаете весь раунд, не возвращаясь в порядок Инициативы, действия из отложенного хода теряются, и ваш следующий ход происходит в вашей исходной позиции в порядке Инициативы.

При выжидании любой продолжительный урон или другие негативные последствия, которые обычно возникают в начале или в конце хода, применяются немедленно при использовании этого действия. Любые полезные эффекты, которые закончились бы в любой момент во время вашего хода, также заканчиваются. Ведущий может определить, что другие эффекты заканчиваются, когда вы Выжидаете. По сути, вы не можете выжидать, чтобы избежать негативных последствий, которые произошли бы на вашем ходу или продлить благотворные эффекты, которые бы закончились.

ВЫПУСТИТЬ RELEASE ⬅

ДЕЙСТВИЕ

МАНИПУЛЯЦИЯ

Вы выпускаете что-то, что вы держите в руке или руках. Это может означать падение предмета, снятие одной руки с вашего оружия, продолжая держать его в другой, освобождение веревки, подвешивающей люстру, или выполнение аналогичного действия. В отличие от большинства манипулирующих действий, это не вызывает реакций, обычно провоцируемых действиями с атрибутом «манипуляция» (например, Атаку по Возможности (Attack of Opportunity)).

Если вы хотите подготовиться к Выпуску чего-то вне своей очереди, используйте активность Подготовка (Ready).

ВЫРВАТЬСЯ ESCAPE ➡

ДЕЙСТВИЕ

АТАКА

Вы пытаетесь избежать состояния «схвачен» (grabbed), «обездвижен» (immobilized) или «стеснен» (restrained). Выберите одно существо, объект, эффект заклинания, опасность или другое препятствие, накладывающее на вас одно из этих состояний.

Пройдите проверку с помощью модификатора безоружной атаки со СЛ эффекта. Обычно это навык Атлетика со СЛ существа, схватившего вас, навык Воровство (Thievery) со СЛ связавшего вас существа, спасбросок со СЛ заклинания против магического эффекта, или заявить действие Вырваться (Escape) со СЛ предмета, опасности или другого препятствия. Вы можете пройти проверку Акробатики или Атлетики вместо использования модификатора безоружной атаки, но это действие все еще будет иметь атрибут «атака».

Критический успех: Вы освобождаетесь и удаляете состояния схвачен, обездвижен и стеснен (grabbed, immobilized, restrained), наложенные выбранной вами целью. Затем вы можете переместиться на 5 футов;

Успех: Вы освобождаетесь и удаляете состояния схвачен, обездвижен и стеснен (grabbed, immobilized, and restrained), наложенные выбранной вами целью;

Критический провал: Вы не освобождаетесь и не можете пытаться Вырваться снова до вашего следующего хода.

ЗАНЯТЬ УКРЫТИЕ TAKE COVER ➡

ДЕЙСТВИЕ

Условия: Вы получаете дополнительное преимущество от занятого вами укрытия или от состояния «распластан» (prone)

Вы прижимаетесь к стене или ныряете за препятствие, чтобы лучше воспользоваться укрытием (стр. 477). Если у вас было стандартное укрытие, вы вместо этого получите состояние превосходного укрытия, которое дает ситуативный бонус +4 к КБ; к спасброскам Рефлексов против эффектов области нахождения; и к проверкам Скрытности для действий Скрыться (Hide), Красться (Sneak) или иным образом избежать обнаружения. В противном случае вы получаете преимущества стандартного укрытия (ситуативный бонус +2). Это длится до тех пор, пока вы не переместитесь из своего текущего местоположения, не воспользуетесь действием атаки, не потеряете сознание (unconscious) или не прекратите этот эффект свободным действием.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МОТИВА SENSE MOTIVE ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ СЕКРЕТ

Вы пытаетесь определить, является ли поведение существа ненормальным. Выберите одно существо и оцените его на предмет странностей языка тела/жестов, признаков нервозности и других признаков того, что оно пытается обмануть кого-то. Ведущий выполняет одну секретную проверку Восприятия и сравнивает результат со СЛ Обмана существа или СЛ заклинания, в случае заклинаний влияющих на психическое состояние существа, или другой соответствующей СЛ, определенной Ведущим. Вы, как правило, не можете проходить проверку повторно для того же существа, пока ситуация значительно не изменится.

Критический успех: Вы определяете истинные намерения существа и получаете твердое представление о любой ментальной магии, влияющей на него;

Успех: Вы можете сказать, ведет ли существо себя нормально, но вы не знаете его точных намерений или какая магия может влиять на него;

Провал: Вы видите, что обманывающее существо хочет, чтобы вы ему поверили. Если оно не обманывает, вы верите, что оно ведет себя как обычно;

Критический провал: Вы получаете ложное представление о намерениях существа.

ПОДГОТОВКА READY ➡➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы готовитесь использовать действие, которое будет происходить вне вашей очереди. Выберите одно действие или свободное действие, которое вы можете использовать, назначьте триггер и закончите ход. Если назначенный вами триггер срабатывает до начала вашего следующего хода, вы можете использовать выбранное действие в качестве реакции (при условии, что вы все еще соответствуете условиям для его использования). Вы не можете подготовить свободное действие, которое уже имеет триггер.

Если во время подготовки действовал штраф за многократную атаку, и Ваше подготовленное действие является действием атаки, тогда к ней применяется этот штраф. Это один из немногих случаев, когда штраф за многократную атаку применяется к действиям, совершенным не в вашу очередь.

ПОИСК SEEK ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ СЕКРЕТ

Вы обыскиваете область на наличие признаков существ или объектов. Если вы ищете существ, выберите область, которую вы исследуете. Если необходима точность, Ведущий может выбрать 30-футовый конус или 15-футовую сферу в пределах прямой видимости. Вы можете обследовать более удаленные области с ситуативным штрафом.

Если вы используете Поиск объектов (включая секретные двери и опасности), ваша активная зона сужается до 10-футов с каждой стороны от вас. Ведущий может потребовать использование Поиска в качестве активности, применяя больше действий или даже минут/часов, если вы ищете в особенно загроможденной области.

Ведущий выполняет одну секретную проверку Восприятия для вас и сравнивает результат со СЛ Скрытности любых необнаруженных (undetected) или скрытых (hidden) существ в этом районе или со СЛ обнаружения объектов в этой области (определяется Ведущим или, тем кто/что делает объект плохо различимым). Существо, которое вы обнаруживаете, может оставаться скрытым (hidden), вместо того чтобы стать замеченным (observed), если вы используете неточное чувство или если эффект (например, *невидимость (invisibility)*) препятствует наблюдению за объектом.

Критический успех: Если вы Искали существ, любое необнаруженное (undetected) или скрытое (hidden) существо, против которого вы критически преуспели, становится замеченным (observed). Если вы искали объект, вы узнаете его местоположение;

Успех: Если вы Искали существ, то любое необнаруженное (undetected) существо, против которого вы преуспели, становится скрытым (hidden), а не необнаруженным (undetected), а скрытое (hidden) существо, становится замеченным (observed) вами. Если вы Искали объект, вы узнаете его местоположение или получите ключ к его местонахождению, на усмотрение Ведущего.

ПОЛЗТИ CRAWL ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Условия: Вы распластаны и ваша Скорость не менее 10 футов.

Вы двигаетесь на 5 футов ползком и продолжаете оставаться в положении лежа.

ПОМОЩЬ AID ➡

ДЕЙСТВИЕ

Триггер: Союзник собирается использовать действие, которое требует проверки Навыка или броска атаки.

Условия: Союзник готов принять вашу помощь, и вы готовы помочь (см. ниже)

Вы пытаетесь помочь своему союзнику с выполнением задачи. Чтобы использовать эту реакцию, вы должны сначала ее подготовить (Ready), как правило, с помощью действия во время вашего хода. Вы должны объяснить Ведущему, как вы пытаетесь помочь, и он определяет, можете ли вы помочь своему союзнику.

Когда вы используете свою реакцию Помощь (Aid), выполните проверку Навыка или бросок атаки, тип, определяет Ведущий. Типичная СЛ - 20, но Ведущий может корректировать СЛ для особенно сложных или наоборот легких задач. Ведущий может добавить любые соответствующие атрибуты к вашему подготовительному действию или к вашей реакции Помощи (Aid) в зависимости от ситуации, или даже позволить вам помогать проверкам, помимо проверок Навыка и бросков атаки.

Критический успех: Вы даете своему союзнику ситуативный бонус + 2 к проверке. Если ваш ранг мастерства в проверяемом Навыке - Мастер, бонус составляет +3, и +4, если Легенда;

Успех: Вы даете своему союзнику ситуативный бонус + 1 к проверке;

Критический провал: Вместо помощи вы мешаете своему союзнику: ситуативный штраф - 1 к проверке.

ПРЫЖОК LEAP ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Вы делаете осторожный, короткий прыжок. Вы можете Прыгать до 10 футов в длину, если ваша Скорость составляет не менее 15 футов, или до 15, если ваша Скорость составляет не менее 30 футов. Вы приземляетесь в месте, где ваш Прыжок заканчивается (это означает, что вы обычно можете преодолеть без проверок 5-футовый отрезок или 10-футовый, если ваша Скорость составляет 30 футов или больше).

Если вы Прыгаете в высоту, вы можете переместиться до 3 футов вверх и до 5 футов по горизонтали возвышенной поверхности. Прыжки на большую дистанцию требуют использования навыка Атлетика.

РАСПЛАСТАТЬСЯ DROP PRONE ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Вы легли и распластались (prone).

УДАР STRIKE ➡

ДЕЙСТВИЕ

АТАКА

Вы атакуете оружием, которым владеете, или безоружной атакой, целясь в одно существо в пределах вашей досягаемости (для атаки ближнего боя) или в пределах диапазона дистанции (для дистанционной атаки). Выполните бросок атаки для оружия или безоружной атаки, которую вы используете, и сравните результат с КБ цели, чтобы определить эффект. (См. «Броски атаки» на стр. 446 и «Урон» на стр. 450 для получения подробной информации о расчете бросков атаки и урона.)

Критический успех: Как успех, но вы наносите двойной урон (стр. 451);

Успех: Вы наносите урон в соответствии с оружием или безоружной атакой, включая любые модификаторы, бонусы и штрафы.

ШАГ STEP ➡

ДЕЙСТВИЕ

ДВИЖЕНИЕ

Условия: Ваша Скорость не менее 10 футов

Вы осторожно перемещаетесь на 5 футов. В отличие от большинства типов передвижения, это не вызывает реакции, такие как Атаки по Возможности (Attacks of Opportunity), провоцируемые при выходе или входе в квадраты, контролируемые противниками. Вы не можете сделать Шаг по пересеченной местности (стр. 475), и вы не можете переместиться, используя Скорость, отличную от вашей базовой наземной Скорости.

РЕЧЬ

Пока вы можете действовать, вы также можете говорить. Вам не нужно тратить действия для этого, но поскольку раунд представляет собой 6 секунд времени, вы обычно можете сказать не более одного предложения за ход. Особые способы использования речи, такие как использование навыка Обман, чтобы Лгать (Lie), требуют проведения действий и следуют своим правилам. Вся речь имеет атрибут «слух» (auditory). Если вы общаетесь каким-то другим способом, кроме речи, могут применяться другие правила. Например, использование языка жестов имеет атрибут «зрение» (visual), а не «слух» (auditory).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ SPECIALTY BASIC ACTIONS

Эти действия полезны при определенных обстоятельствах. Некоторые требуют, чтобы у вас был специальный тип передвижения (стр. 463).

ОТВЕСТИ ВЗГЛЯД AVERT GAZE ➡

ДЕЙСТВИЕ

Вы отводите взгляд от опасности. Вы получаете ситуативный бонус + 2 к спасброскам от визуальных эффектов, которые требуют, чтобы вы смотрели на существо или объект, например, превращающий в камень взгляд Медузы. Ваш взгляд остается отвлеченным до начала вашего следующего хода.

ПОДНЯТЬ ЩИТ RAISE A SHIELD ➡

ДЕЙСТВИЕ

Условия: Вы владеете щитом

Вы выставляете свой щит, так чтобы защитить себя. Когда вы подняли щит, вы получаете ситуативный бонус к КБ. Ваш щит остается поднятым до начала вашего следующего хода.

ПОЛЕТ FLY ➡

ДЕЙСТВИЕ

Условия: У вас есть Скорость Полета

Вы двигаетесь по воздуху с вашей Скоростью Полета. Подъем вверх (прямо вверх или по диагонали) использует правила для перемещения по пересеченной местности. Вы можете спускаться прямо вниз с удвоенной скоростью (по 10 футов за каждые 5 футов Скорости перемещения). Если вы приземляетесь, вы не получаете урон от падения. Вы можете использовать действие Полет, чтобы зависнуть на месте. Если вы находитесь в воздухе в конце своего хода и не использовали действие Полет в этом раунде, вы падаете.

ПРЕРВАТЬ ПАДЕНИЕ ARREST A FALL ↻

ДЕЙСТВИЕ

Триггер: Вы падаете;

Условия: У вас есть Скорость Полета

Вы проходите проверку Акробатики, чтобы Прервать Падение. СЛ обычно составляет 15, но она может быть выше из-за турбулентности воздуха или других обстоятельств.

Успех: Вы приземляетесь мягко, не получая никаких повреждений от падения.

РЫТЬ BURROW ↻

ДЕЙСТВИЕ

Условия: У вас есть Скорость Рытья

Вы прокладываете свой путь через почву, песок или подобный сыпучий материал с вашей Скоростью Рытья. Вы не можете зарыться в камень или другие вещества плотнее, чем почва, если у вас нет способности, которая позволяет вам это делать.

СЕСТЬ ВЕРХОМ/СПЕШИТЬСЯ MOUNT ↻

ДЕЙСТВИЕ

Условия: Вы находитесь рядом с существом, которое по крайней мере на один размер крупнее, чем вы, и не против, чтобы вы его оседлали

Вы садитесь верхом и едете на нем. Если вы уже сидите верхом, можете использовать это действие для спешивания, переместившись в пространство рядом с существом.

УКАЗАТЬ НА ЦЕЛЬ POINT ↻

ДЕЙСТВИЕ

Условия: Существо не обнаружено (undetected) одним или несколькими из ваших союзников, но не вами

Вы указываете на существо, которое вы можете видеть, одному или нескольким союзникам, указывая направление и описывая расстояние словесно. Это существо становится скрыто (hidden) от ваших союзников, а не не обнаружено (undetected) (стр. 466). Это работает только для союзников, которые могут видеть вас и находятся в положении, когда они могут потенциально обнаружить цель. Если ваши союзники не могут услышать или понять вас, они должны преуспеть в проверке Восприятия против Скрытности существа, или они неправильно поймут вас и посчитают, что цель находится в другом месте.

УХВАТИТЬСЯ ЗА КРАЙ GRAB AN EDGE ↻

ДЕЙСТВИЕ

Триггер: Вы падаете с или мимо края или другого элемента рельефа, за который можно ухватиться;

Условия: Ваши руки не связаны за спиной или не ограничены подобным образом

Когда вы падаете мимо края или другого элемента, за который возможно ухватиться, вы можете попытаться схватить его, потенциально останавливая свое падение. Вы должны совершить спасбросок Рефлексов, обычно, со сложностью Лазания (Climb). Если вы ухватились, можете Вскрабкаться (Climb up), используя Атлетику.

Критический успех: Вы хватаетесь за край или иной элемент рельефа, независимо от того, есть ли у вас свободная рука, обычно используя подходящий удерживаемый предмет, чтобы остановить падение (например, вонзить боевой топор в выступ). Вы все еще получаете урон от падения за расстояние, которое успели пролететь до сих пор, но рассчитываете его, как если бы оно было на 30 футов короче;

Успех: Если у вас есть хотя бы одна свободная рука, вы хватаетесь за край или иной выступ, останавливая свое падение. Вы все еще получаете урон от расстояния, которое успели пролететь, но рассчитываете его, как будто высота падения была на 20 футов меньше. Если у вас нет свободных рук, вы продолжаете падать, словно провалили проверку;

Критический провал: Вы продолжаете падать, и если вы пролетели 20 футов или больше, прежде чем использовать эту реакцию, вы получаете 10 дробящего урона за каждые 20 футов падения.

АКТИВНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЙ ACTIVITIES IN ENCOUNTERS

Активности, которые занимают больше времени, чем один ход, обычно не могут быть выполнены во время столкновения. Заклинания с длительностью сотворения 1 минута или более являются распространенным примером этого, как и несколько активностей Навыков. Когда вы совершаете активность во время своей очереди в столкновении, вы обязуетесь потратить все действия, которые она требует. Если активность прерывается на полпути, вы теряете все действия, которые вы потратили, впустую. Активности полностью описаны на странице 461.

РЕАКЦИИ ПРИ СТОЛКНОВЕНИЯХ REACTIONS IN ENCOUNTERS

Ваши реакции позволяют вам немедленно реагировать на то, что происходит вокруг вас. Ведущий определяет, можете ли вы использовать реакции до начала вашего первого хода, в зависимости от ситуации, в которой происходит столкновение. Как только начинается ваш первый ход, вы получаете свои действия и реакцию. Вы можете использовать 1 реакцию за раунд. Вы можете использовать реакцию в чей-либо ход (включая свой собственный), но только тогда, когда срабатывает триггер. Если вы не используете свою реакцию, вы теряете ее, она не

переходит на следующий ход. Некоторые реакции специально предназначены для использования в бою и могут кардинально изменить ход сражения.

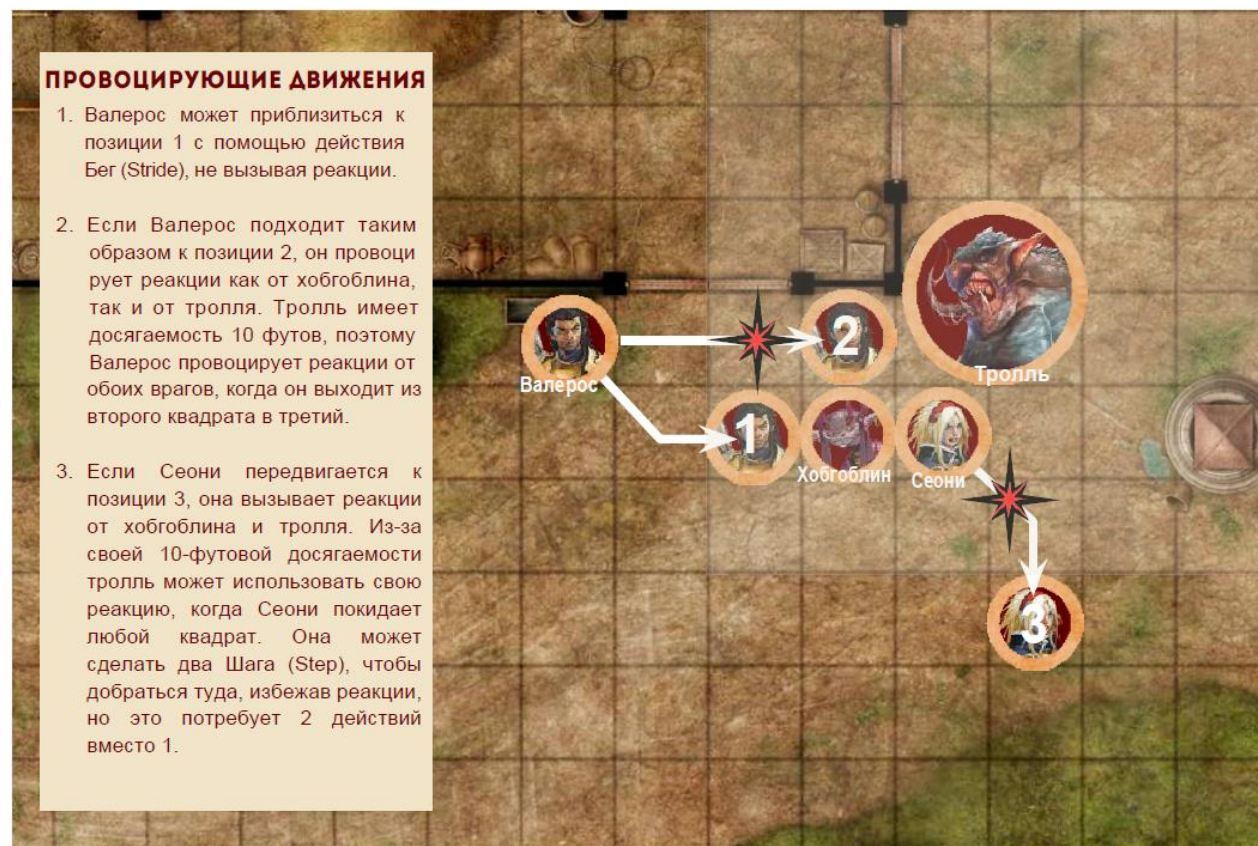
Одним из примеров такой реакции является Атака по Возможности (Attack of Opportunity), которую Воины получают на 1-м уровне.

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ ATTACK OF OPPORTUNITY

ДЕЙСТВИЕ

Триггер: Существо в пределах вашей досягаемости использует действие с атрибутами «манипуляция» и/или «движение», совершает дистанционную атаку или покидает квадрат во время действия перемещения

Вы набрасываетесь на врага, который открывает брешь в своей защите. Совершите бросок атаки ближнего боя против этого существа. Если ваша атака является критическим ударом, и триггер был манипулирующим действием, вы прерываете это действие. Этот Удар не учитывается при расчете штрафа за многократную атаку для последующих атак в ваш ход, а если он уже действовал на тот момент, не применяется к этой атаке.



Эта реакция позволяет вам нанести Удар в ближнем бою, если существо в пределах досягаемости использует действие с атрибутом «манипуляция» или «движение», совершает дистанционную атаку или покидает квадрат во время действия перемещения. Диаграмма провоцирующих движений на стр. 474 иллюстрирует примеры передвижений, которые могут вызвать Атаку по Возможности (Attack of Opportunity) от существа вне пределов досягаемости и в зоне досягаемости. Вы заметите, что эта реакция позволяет вам использовать модифицированное базовое действие – Удар (*Strike*). Это соответствует правилам подчиненных действий, приведенным на стр. 462. Поскольку ваша Атака по Возможности (Attack of Opportunity) происходит вне вашего хода, бросок атаки не влечет за собой штрафа за многократную атаку.

ДВИЖЕНИЕ ПРИ СТОЛКНОВЕНИЯХ MOVEMENT IN ENCOUNTERS

Ваше перемещение в режиме столкновения зависит от действий и других способностей, которые вы используете. Если вы Бежите (*Stride*), делаете Шаг (*Step*), Плывете (*Swim*) или Карабкаетесь (*Climb*), максимальное расстояние, которое вы можете преодолеть, зависит от вашей Скорости. Некоторые Черты или магические предметы могут предоставить вам другие типы передвижения, позволяя быстро рыть, карабкаться, летать или плавать (стр. 463). Когда правила упоминают «стоимость передвижения» или «расходуемое движение», они описывают, сколько футов вашей Скорости вы должны использовать для перемещения из одной точки в другую. Обычно перемещение стоит 5 футов на квадрат, когда вы перемещаетесь по сетке, или это стоит такого же количества футов, на которые вы перемещаетесь, если вы не используете сетку. Тем не менее, иногда труднее двигаться на определенное расстояние из-за пересеченной местности (стр. 475) или других факторов. В таком случае вам, возможно, придется потратить различное количество действий передвижения, чтобы переместиться. Например, тип передвижения может потребовать 10 футов, чтобы переместиться на 1 квадрат, и перемещение по некоторым типам местности стоит дополнительных 5 футов движения на квадрат.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО СЕТКЕ GRID MOVEMENT

Если столкновение связано с боем, часто рекомендуется отслеживать перемещение и относительное положение участников с помощью Флип-Мата, Флип-Тайлов (Flip-Mat, Flip-Tiles) или какой-либо другой формы сетки для отображения местности и миниатюр для представления сражающихся. Когда персонаж перемещается по сетке, каждый 1-дюймовый квадрат игровой площади составляет 5 футов в поперечнике в игровом мире. Следовательно, существо, движущееся по прямой линии, тратит 5 футов своего движения на каждый пройденный квадрат карты. Поскольку перемещение по диагонали охватывает большее расстояние, вы считаете это движение по-разному. Первый квадрат диагонального передвижения, который вы пересекаете за ход, считается 5 футами, но второй считается 10 футами, затем эти значения чередуются. Например, когда вы перемещаетесь по диагонали через 4 квадрата, вы будете считать 5 футов, затем 10, затем 5, и снова 10, в общей сложности 30 футов. Вы отслеживаете перемещение по диагонали, таким образом, во время вашего хода, но сбрасываете свой счет в конце хода.

РАЗМЕР, ПРОСТРАНСТВО, ДОСЯГАЕМОСТЬ SIZE, SPACE, AND REACH

Существа и объекты разных размеров занимают разное пространство. Размеры и пространство, которые каждый из них занимает на сетке перечислены в Таблице 9-1.(стр. 474) В ней также указан типичный охват или досягаемость для существ каждого размера, как для высоких (большинство двуногих), так и для вытянутых (большинство четвероногих). Смотрите страницу 455 для получения дополнительной информации о досягаемости (reach). В колонке «пространство» указана длина стороны области, занимаемой существом, поэтому крупное существо заполняет пространство размером 10 на 10 футов (4 квадрата на сетке). Иногда часть существа выходит за пределы своего пространства, словно колоссальный осьминог хватает вас своими щупальцами. В этом случае Ведущий обычно позволяет атаковать выступающие части, даже если вы не можете добраться до туловища существа. Маленькое или более крупное существо или объект занимает по крайней мере 1 квадрат на сетке, и существа этих размеров обычно не могут делить одно и то же пространство, за исключением ситуаций, таких как, персонаж, едущий на лошади. Правила перемещения в пространстве других существ приведены ниже.

Несколько крошечных существ могут занимать один и тот же квадрат. По крайней мере, четверо могут поместиться в одном квадрате, хотя Ведущий может увеличить число. Крошечные существа могут занимать пространство, занятое более крупным существом и если их досягаемость составляет 0 футов, они должны сделать это, прежде чем смогут атаковать.

ТАБЛИЦА 9-1: РАЗМЕР И ДОСЯГАЕМОСТЬ (SIZE AND REACH)

Размер	Пространство	Досыгаемость (высокие)	Досыгаемость (вытянутые)
Крошечный (Tiny)	< 5 футов	0 футов	0 футов
Маленький (Small)	5 футов	5 футов	5 футов
Средний (Medium)	5 футов	5 футов	5 футов
Крупный (Large)	10 футов	10 футов	5 футов
Огромный (Huge)	15 футов	15 футов	10 футов
Колоссальный (Gargantuan)	20 футов и >	20 футов	15 футов

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ ПРОВОЦИРУЮЩИЕ РЕАКЦИИ MOVE ACTIONS THAT TRIGGER REACTIONS

Некоторые реакции и свободные действия провоцируются существом, использующим действие с атрибутом «движение». Самый яркий пример - Атака по Возможности (Attack of Opportunity). Действия с этим атрибутом могут вызвать реакции или свободные действия на протяжении всего пройденного расстояния. Каждый раз, когда вы выходите из квадрата (или перемещаетесь на 5 футов, если не используете сетку) в пределах досягаемости существа, ваше передвижение провоцирует эти реакции и свободные действия (хотя не более одного раза за действие движения для данного реагирующего существа). Если вы используете действие с атрибутом «движение», но не покидаете квадрат, реакция происходит в конце этого действия или применения Навыка. Некоторые действия, такие как Шаг (Step), не вызывают реакций или обусловленных свободных действий, основанных на атрибуте «движение».

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЗАНЯТЫЕ ОБЛАСТИ MOVING THROUGH A CREATURE'S SPACE

Вы можете перемещаться через область, занимаемую другим существом, если оно не против. Через клетки противника можно Проскочить (Tumble Through), используя Акробатику. Вы не можете закончить свой ход в квадрате, занятом другим существом, хотя вы можете закончить действие перемещения в его квадрате при условии, что вы немедленно используете другое действие перемещения, чтобы покинуть этот квадрат. Если два существа случайно оказываются в одном квадрате, Ведущий определяет, какой из них вытесняется из него (или падает распластавшись).

РАСПЛАСТАННЫЕ И НЕДЕЕСПОСОБНЫЕ СУЩЕСТВА PRONE AND INCAPACITATED CREATURES

Вы можете разделить пространство с распростертым (prone) существом, если оно не против, без сознания (unconscious) или мертво (dead) и если оно вашего или меньшего размера. Ведущий может позволить вам подняться на труп или бессознательное (unconscious) тело более крупного существа в некоторых ситуациях. Распластанное (prone) существо не может встать, пока кто-то другой занимает его пространство, но оно может Доползти (Crawl) до места, где сможет встать, или оно может попытаться Оттолкнуть (Shove) другое существо с пути.

СУЩЕСТВА РАЗНЫХ РАЗМЕРОВ CREATURES OF DIFFERENT SIZES

В большинстве случаев вы можете перемещаться по пространству существа как минимум на три размера больше вашего (Таблица 9-1). Это означает, что среднее существо может перемещаться в пространстве колоссального существа, а маленькое существо может перемещаться в пространстве огромного существа. Точно так же более крупное существо может перемещаться в пространстве существа на три размера меньше себя. Вы все еще не можете закончить свое движение в пространстве, занятом существом. Крошечные существа - исключение. Они могут перемещаться по областям, занятым существами и даже заканчивать свое передвижение там.

ОБЪЕКТЫ OBJECTS

Поскольку объекты не так подвижны, как существа, они более основательно заполняют пространство. Это означает, что вы не всегда можете перемещаться по их областям, как по пространству, занятому существом. Вы могли бы занять ту же площадь, что и статуя вашего размера, но не широкую колонну. Ведущий решает, можете ли вы нормально перемещаться в квадрат объекта, применяются ли специальные правила или вы вообще не можете туда попасть.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ FORCED MOVEMENT

Когда эффект заставляет вас двигаться, или если вы начинаете падать, расстояние, на которое вы перемещаетесь, определяется силой, вас к этому побуждающей, а не вашей Скоростью. Поскольку вы не действуете, чтобы двигаться, это не вызывает реакции, провоцируемые атрибутом «движение». Если подобное воздействие переместит вас в пространство, которое вы не можете занять, например, потому, что объекты находятся на пути или потому, что вам не хватает типа передвижения, необходимого для этого, вы прекращаете движение в последнем пространстве, которое вы можете занять. Обычно существо или эффект, заставляющий двигаться, выбирает траекторию пути, по которой проследует жертва. Если вас толкают или тянут, вас обычно можно переместить через опасную местность, столкнуться с уступом или тому подобное. Способности, которые перемещают вас каким-то другим способом, не могут поместить вас в такие опасные места, если это не оговорено в их описании. Во всех случаях, за Ведущим последнее слово, если есть сомнения в том, куда принудительное движение может переместить существо.

МЕСТНОСТЬ TERRAIN

Несколько типов местности могут осложнить ваше передвижение, замедляя вас, нанося урон или подвергая опасности.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЙ

Лини решает переместиться. Ее Скорость - 20 футов. Она движется прямо на юг, тратя 5 футов своей Скорости, затем по диагонали, тратя еще 5 футов. Ее следующий диагональный ход, так как он второй диагональный, стоит ей 10 футов движения. Она потратила все 20 футов своей Скорости и заканчивает действие Бег (Stride).

Лини использует действие Поиск (Seek), и что-то привлекает ее взгляд на северо-востоке, поэтому она устремляется в том направлении. Однако курумник (обломки камня) - это пересеченная местность, поэтому каждый квадрат стоит еще 5 футов Скорости дополнительно. Она движется по диагонали, тратя 10 футов движения, так как это первая диагональ. Лини хотела снова двигаться на северо-восток, но это бы стоило ей 15 футов (10 футов для второй диагонали и еще 5 за сложность местности). Вместо этого она решает двигаться прямо на север. Это стоит ей 10 футов, поэтому она израсходовала все 20 футов своей Скорости и закончила ход.

ПЕРЕСЕЧЕННАЯ МЕСТНОСТЬ DIFFICULT TERRAIN

Пересеченная местность - это любая местность, которая препятствует вашему передвижению, начиная от особенно грубых или неустойчивых поверхностей до густых зарослей и других бесчисленных препятствий. Перемещение в квадрат пересеченной местности (difficult terrain) (или перемещение на 5 футов, если вы не используете сетку) стоит дополнительных 5 футов Скорости. Перемещение в

квадрат особо пересеченной местности (**greater difficult terrain**), вместо этого, стоит 10 дополнительных футов. Эта дополнительная стоимость не увеличивается при перемещении по диагонали. Вы не можете выполнять Шаг (Step) на пересеченной местности. Перемещение, которое вы делаете во время прыжка, игнорирует местность, через которую вы перепрыгиваете. Некоторые способности (такие как полет или бестелесность) позволяют избежать уменьшения Скорости от некоторых типов пересеченной местности. Некоторые другие способности позволяют вам игнорировать пересеченную местность при ходьбе пешком; такая способность также позволяет вам перемещаться по особо пересеченной местности со стоимостью передвижения, как для пересеченной местности, хотя это не позволит вам полностью игнорировать особо пересеченную местность, если это прямо не оговорено.

ОПАСНАЯ МЕСТНОСТЬ HAZARDOUS TERRAIN

Опасный ландшафт наносит вам урон всякий раз, когда вы двигаетесь через него. Кислотный бассейн и яма с горящими углями - примеры опасной местности. Размер и тип урона зависят от конкретной опасной местности.

УЗКИЕ ПОВЕРХНОСТИ NARROW SURFACES

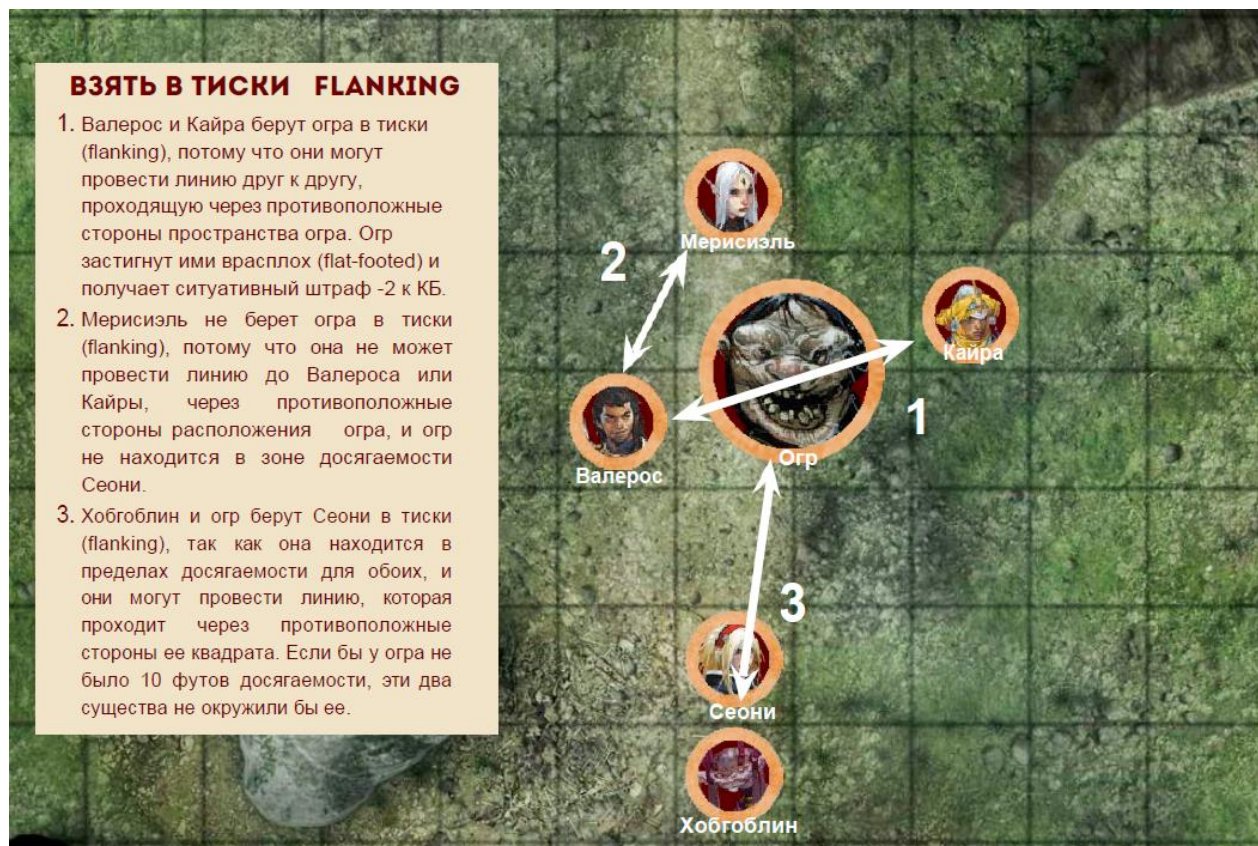
Узкая поверхность настолько ненадежна, что вам необходимо Балансировать (Balance) (см. Акробатика на стр. 240) с риском упасть. Даже при успехе проверки Балансирования (Balance), вы получаете состояние «застигнут врасплох» (flat-footed) на узкой поверхности. Каждый раз, когда вы атакуете или терпите неудачу при проверке Балансирования (Balance), вы должны совершить спасбросок Рефлексов (с той же СЛ, что и проверка Акробатики при Балансировке), в случае провала вы падаете.

НЕРОВНАЯ ПОВЕРХНОСТЬ UNEVEN GROUND

Неровная поверхность - это область, достаточно неустойчивая, чтобы вам приходилось Балансировать (Balance) (см. Акробатика на стр. 240) с риском упасть и, возможно, травмировать себя, в зависимости от особенностей рельефа. Вы застигнуты врасплох (flat-footed) на неровной поверхности. Каждый раз, когда вы атакуете или терпите неудачу при проверке Балансирования, вы должны выполнить спасбросок Рефлексов (с той же СЛ, что и проверка Акробатики при действии Балансировать (Balance), в случае провала вы падаете распластавшись.

СКЛОНЫ INCLINES

Склон - это область настолько крутая, что вам нужно карабкаться, используя навык Атлетики - Лазать (Climb), чтобы продвинуться вверх. Вы застигнуты врасплох (flat-footed) при подъеме по склону.



ВЗЯТЬ В ТИСКИ FLANKING

Когда вы и союзник обходите врага с фланга, ему труднее защищаться от вас. Существо застигнуто врасплох (flat-footed) (получает ситуативный штраф -2 к КБ) для существ, которые окружают его. Чтобы взять в тиски врага, вы и ваш союзник должны находиться на противоположных сторонах или углах занимаемой области существа. Линия, проведенная между центром вашего пространства и центром

пространства вашего союзника, должна проходить через противоположные стороны или углы местоположения противника. Кроме того, и вы, и союзник должны быть в состоянии действовать, владеть оружием ближнего боя или иметь возможность совершать безоружную атаку, не находится под эффектами, мешающими вам атаковать, и должны иметь цель в пределах досягаемости. Если вы владеете дистанционным оружием, вы учитываете дистанцию оружия для этой цели.

УКРЫТИЕ COVER

Когда вы находитесь за препятствием, которое может блокировать оружие, защищать вас от взрывов и затруднять обнаружение, вы находитесь в укрытии. Стандартное укрытие дает вам ситуативный бонус + 2 к КБ, +2 к спасброскам Рефлексов от зональных эффектов и +2 к проверкам Скрытности, чтобы Скрыться (Hide), Красться (Sneak) или иным образом Избежать Обнаружения (Avoid Notice). Вы можете увеличить его до превосходного укрытия, используя базовое действие Занять Укрытие (Take Cover), увеличивая ситуативный бонус до +4. Если вы прикрылись другим существом, у вас есть малое укрытие, которое дает только ситуативный бонус + 1 к КБ. Существо со стандартным укрытием или превосходным укрытием может попытаться использовать Скрытность, чтобы Скрыться (Hide), но малое укрытие этого не позволяет.

Тип укрытия	Бонус	Возможность скрыться
Малое	+1 КБ	Нет
Стандартное	+2 КБ, Рефлексов, Скрытность	Да
Превосходное	+4 КБ, Рефлексов, Скрытность	Да

Укрытие относительно, поэтому вы можете одновременно укрыться от одного существа и быть беззащитным для другого. Укрытие применяется только в том случае, если ваш путь к цели частично заблокирован. Если существо находится полностью за стеной или тому подобное, у вас нет линии эффекта (стр. 457) и, как правило, вы вообще не можете в него целиться. Обычно, Ведущий может быстро решить, имеет ли ваша цель укрытие. Если вы не уверены или хотите быть более точным, проведите линию от центра вашего пространства до центра пространства цели. Если эта линия проходит через любую местность или объект, который блокирует эффект, цель имеет стандартное укрытие (или превосходное укрытие, если препятствие является основательным (сплошная стена или цель Заняла Укрытие (Take Cover))). Если линия проходит через существо вместо этого, цель имеет малое укрытие. При определении укрытия от зональных эффектов, проведите линию от точки начала эффекта до центра области существа.

УКРЫТИЕ И КРУПНЫЕ СУЩЕСТВА COVER AND LARGE CREATURES

Если существо между вами и целью на два или более размера крупнее, чем вы и ваша цель, оно рассматривается как достаточное препятствие, чтобы обеспечить стандартное укрытие вместо малого. Ведущий может определить, что существо не получает укрытия от элементов местности, которых оно значительно больше. Например, огромный дракон, вероятно, не получил бы никакой выгоды от нахождения за колонной шириной в 1 фут.

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ SPECIAL CIRCUMSTANCES

Ведущий может позволить вам преодолеть укрытие цели в некоторых ситуациях. Если вы находитесь рядом с бойницей, вы можете стрелять без штрафа, и при этом у вас есть превосходное укрытие против стреляющего в вас издалека. Ведущий может позволить вам снизить или игнорировать укрытие, при наклоне за угол, перед стрельбой или тому подобное. Это обычно требует действия с атрибутом «движение», и Ведущий, в таких случаях, может определять укрытие считая от края или угла вашего пространства вместо центра.

ОСОБЕННЫЕ СРАЖЕНИЯ SPECIAL BATTLES

Иногда бои происходят, когда персонажи находятся верхом, в небе или на море.

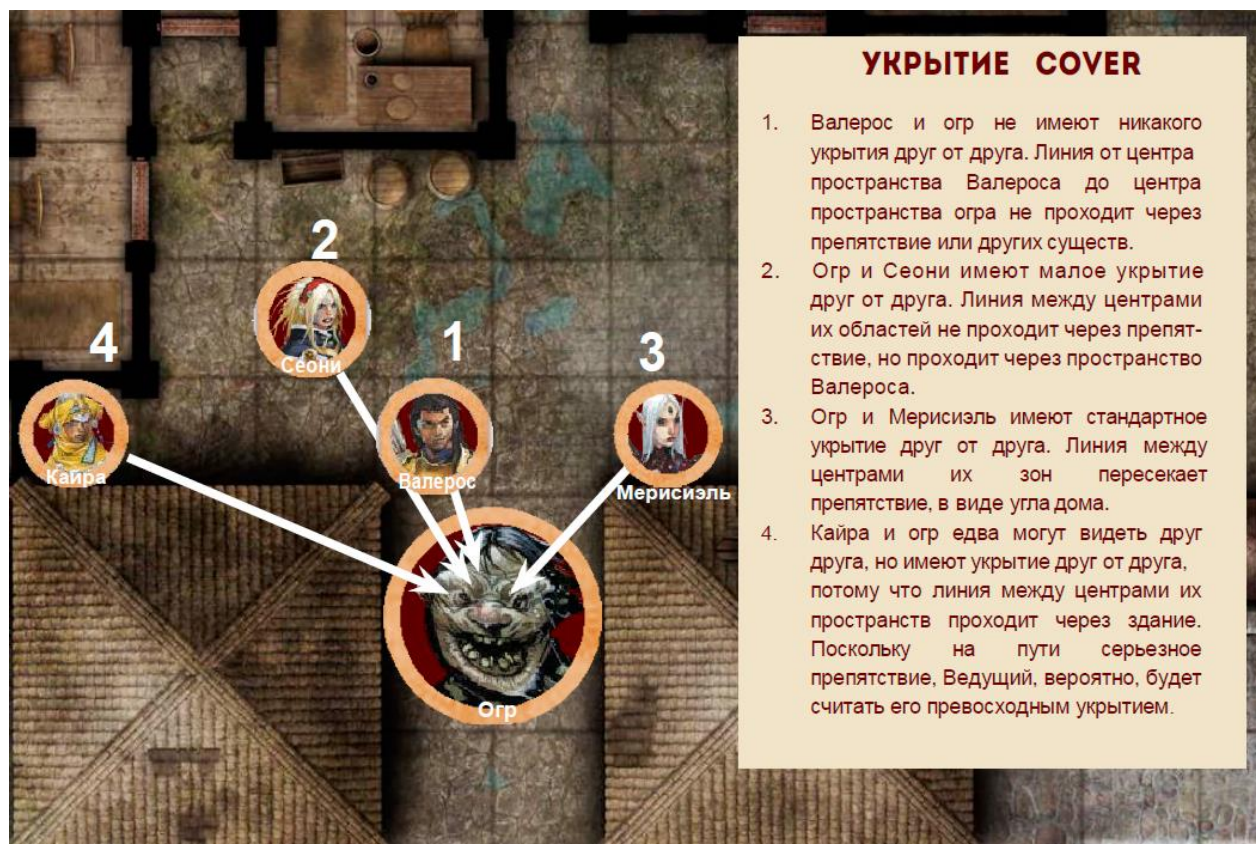
БОЙ ВЕРХОМ MOUNTED COMBAT

Вы можете принять бой верхом на некоторых существах. Как отмечено в специальном базовом действии Сесть Верхом (Mount) (стр.472), существо должно быть согласно на это и быть, как минимум, на один размер больше наездника. Осёдланный действует с вашей Инициативой. Вы должны использовать действие Команда Животному (Command an Animal) (стр. 249), чтобы заставить вашего скакуна провести свои действия. Если вы этого не сделаете, животное тратит свои действия впустую. Если у вас есть Общая Черта «Езда Верхом» (Ride), вы преуспеваете автоматически, в управлении животным, которое вы оседляли. Например, если вы сидите верхом на лошади и совершаете три атаки, ваша лошадь останется неподвижной, так как вы ей не управляете. Если бы вы вместо этого использовали первым действием Управлять Животным (Command an Animal), и преуспели, вы могли бы заставить своего коня Скакать (Stride). Вы можете провести свое следующее действие, чтобы атаковать или приказать лошади атаковать, но не оба сразу.

АТАКИ ВЕРХОМ MOUNTED ATTACKS

Вы и ваш скакун сражаетесь как единое целое. Следовательно, вы получаете совместный штраф за многократную атаку. Например, если вы нанесете Удар (Strike), а затем прикажете нанести Удар (Strike) вашему скакуну, его атака получит штраф -5, как за вторую атаку. При атаках учитывается, что вы занимаете каждый квадрат пространства вашего скакуна. Если вы среднего размера, а ваш скакун крупного, вы можете атаковать существо по одну сторону от вашего носителя, а затем по другую, вашим следующим действием. Если вы имеете более длинную досягаемость, то расстояние зависит отчасти от размера вашего скакуна. На среднем или меньшем существе используйте свой

обычный охват в пределах досягаемости. На крупном или огромном вы можете атаковать любой квадрат, прилегающий к его области, если у вас есть 5-ти или 10-футовая досягаемость, или любой квадрат в пределах 10 футов от скакуна (в том числе по диагонали), если у вас есть 15-футовая досягаемость.



ЗАЩИТА ВЕРХОМ MOUNTED DEFENSES

Противники могут целиться как в наездника, так и в скакуна. Все, что влияет на несколько существ (например, зональные эффекты) влияет на вас обоих, пока вы оба находитесь в этой области. Вы находитесь в пределах досягаемости атакующего, если любой квадрат вашего скакуна находится в пределах дистанции грозящего вам оружия. Поскольку ваш носитель больше, чем вы, и вы разделяете его пространство, у вас есть малое укрытие от атак, направленных на вас, когда скакун загоразивает вас. Так как вы не можете свободно двигаться, находясь в седле, вы получаете ситуативный штраф -2, для спасбросков Рефлексов. Кроме того, единственное действие с атрибутом «движение», которое можете использовать, - это Спешиться (Mount).

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ AERIAL COMBAT

Многие монстры могут летать, а персонажи использовать заклинания и предметы, чтобы получить способность полета. Летающие существа должны использовать действие Полет (Fly) (стр. 472) для перемещения по воздуху. Выполнение особенно сложного маневра — например, попытка развернуться на 180 градусов или пролететь через узкие просветы - может потребовать использования действия Акробатики - Маневрирование в Полете (Maneuver in Flight). Существа могут падать с неба, используя правила падения (стр. 463). По усмотрению Ведущего, некоторые наземные действия могут не сработать в воздухе. Например, летающее существо не может Прыгать (Leap).

ВОДНЫЙ БОЙ AQUATIC COMBAT

Используйте эти правила для сражений в воде или под водой:

- Вы застигнуты врасплох (flat-footed), если у вас нет Скорости Плавания;
- У вас Сопротивление 5 к урону от огня и кислоты;
- У вас ситуативный штраф -2 к режущим и дробящим атакам ближнего боя, которые проходят через воду;
- Дистанционные атаки с режущим или дробящим уроном, автоматически промахиваются, если нападающий или цель находятся под водой, а колющие дистанционные атаки, совершенные подводным существом или против подводной цели, уменьшают их дистанцию вдвое;
- Вы не можете творить огненные заклинания или использовать действия с атрибутом «огонь» под водой;
- По усмотрению Ведущего некоторые наземные действия могут не работать под водой или во время плавания.

ТОНУТЬ И ЗАДЫХАТЬСЯ DROWNING AND SUFFOCATING

Вы можете задержать дыхание на количество раундов, равное 5 + Ваш модификатор Выносливости (ВЫН). Уменьшите оставшийся воздух на 1 раунд в конце каждого из ваших ходов, или на 2, если вы атаковали или творили какие-либо заклинания, во время него. Вы также теряете 1 раунд задержки воздуха каждый раз, когда вы критически попали или критически провалили спасбросок от урона. Если вы говорите (в том числе произносите заклинания с вербальными компонентами или активируете предметы с командными компонентами), вы теряете весь оставшийся воздух. Когда у вас заканчивается воздух, вы падаете без сознания (unconscious) и начинаете задыхаться. Вы не можете очнуться и должны совершать спасбросок Стойкости со СЛ 20 в конце каждого вашего хода. При каждой проверке после первой, СЛ увеличивается на 5, а урон на 1d10; эти увеличения имеют накопительный итог. Как только ваш доступ к воздуху восстановлен, вы перестаете задыхаться и приходите в себя (при условии, что у вас есть хотя бы один Пункт Здоровья).

БОЙ В ТРЕХ ИЗМЕРЕНИЯХ

В воздушном и водном бою вам может потребоваться отслеживать позиционирование в трех измерениях. Для летающих существ можно использовать один из следующих методов:

- Используйте платформы для размещения миниатюр летающих существ;
- Установите кость рядом с существом с номером, указывающим, высоту его размещения в квадратах;
- Сделайте стопку костей или жетонов, 1 на 5 футов высоты;
- Напишите высоту рядом с монстром на сетке. В подводном бою выберите плоскость в качестве базовой линии, обычно это ватерлиния, морское дно или неподвижный объект, от которого можно производить отсчет. Как и при наземном движении, перемещение по диагонали вверх или вниз в трехмерном пространстве требует учета каждой четной диагонали как 10 футов;
- Измерьте фланги во всех направлениях - существа выше и ниже врага могут взять его в тиски, так же эффективно, как и с противоположных сторон по горизонтали.

РЕЖИМ ИССЛЕДОВАНИЯ EXPLORATION MODE

В то время как столкновения используют раунды, в режиме исследования время течет более незаметно. Ведущий определяет, как долго вы бы могли путешествовать верхом через скалистые нагорья, вести переговоры с торговцами, или бродить по подземелью в поисках тайн и сокровищ. Исследованию не хватает непосредственной опасности режима столкновения, но оно предлагает свои собственные вызовы.

Большая часть режима исследования включает в себя перемещения и ролевые взаимодействия. Вы можете путешествовать из одного города в другой, болтая с торговцами нескольких аванпостов по пути, или, возможно, имея краткую беседу с бдительными городскими стражами в пункте назначения. Вместо того чтобы измерять скорость своего движения в квадратах по 5 футов каждый раунд, вы измеряете ее в футах или милях в минуту, час или день, используя свою скорость движения. Вместо того, чтобы принимать решение о каждом действии на каждом шагу, вы будете заниматься исследовательской деятельностью, и как правило, будете выделять некоторое время на отдых и свои ежедневные приготовления.

СКОРОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЯ TRAVEL SPEED

В зависимости от того, как Ведущий отслеживает движение, вы перемещаетесь в футах или милях в зависимости от Скорости вашего персонажа и соответствующего типа перемещения. Типичные скорости приведены в Таблице ниже.

ТАБЛИЦА 9-2: СКОРОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЯ

Скорость	Футы/мин.	Миля/час	Миля/день
10 футов	100	1	8
15 футов	150	1-1/2	12
20 футов	200	2	16
25 футов	250	2-1/2	20
30 футов	300	3	24
35 футов	350	3-1/2	28
40 футов	400	4	32
50 футов	500	5	40
60 футов	600	6	48

Скорости в Таблице 9-2 предполагают путешествие по ровной и чистой местности в размеренном неумотительном темпе. Перемещение по пересеченной местности вдвое снижает скорость передвижения. Особо пересеченная местность сокращает пройденное расстояние до одной трети от указанных величин. Если путешествие требует проверки Навыка, например, скалолазание или плавание, Ведущий может проводить проверку один раз в час, используя результат и Таблицу выше, чтобы определить ваш темп.

АКТИВНОСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ EXPLORATION ACTIVITIES

Пока вы путешествуете и исследуете, расскажите Ведущему, что вы хотели бы сделать по пути. Если вы только неуклонно продвигаетесь к своей цели, вы двигаетесь с полной Скоростью, приведенной в Таблице 9-2. Когда вы хотите сделать что-то еще, а не просто путешествовать, вы описываете, что вы пытаетесь сделать, тем самым Скорость следования замедляется.

Нет необходимости вдаваться в крайние детали, такие как: «используя свой кинжал, я толкаю дверь, чтобы проверить, нет ли хитрых ловушек.» Вместо этого: «я обыскиваю область в поиске опасностей» достаточно. Ведущий находит наилучшую активность исследования, соответствующую вашему запросу, и описывает последствия этой деятельности. Некоторые виды активности исследования ограничивают эффективность и скорость передвижения. Далее приведены наиболее распространенные исследовательские активности.

ИЗБЕЖАТЬ ОБНАРУЖЕНИЯ AVOID NOTICE

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ

Вы проходите проверку Скрытности, перемещаясь со сниженной вдвое Скоростью для предотвращения шума при передвижении. Если у вас есть черта Быстрый Проныра (Swift Sneak), вы можете двигаться с полной Скоростью, но вы не можете использовать другую исследовательскую активность, пока бесшумно Крадетесь. С чертой Легендарный Проныра (Legendary Sneak), вы можете двигаться с полной Скоростью и использовать параллельно вторую активность с атрибутом «исследование». Если вы используете эту активность в начале столкновения, то проходите проверку Скрытности вместо Восприятия, при определении вашей Инициативы и узнать, заметят ли вас враги (на основе их СЛ Восприятия, как для действия «Красться» (Sneak), независимо от результатов проверки их Инициативы).

ЗАЩИТА DEFEND

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ

Вы двигаетесь со скоростью в половину вашей Скорости с поднятым щитом. Если бой вспыхивает, вы получаете преимущества поднятого щита до начала первого хода.

АКТИВНОСТИ НАВЫКОВ ДЛЯ ИССЛЕДОВАНИЯ

Глава 4: Навыки (Skills) включает многочисленные дополнительные активности режима исследования, объединенные здесь.

Выслеживать (Track): Вы используете навык Выживание, чтобы найти и следовать по следам существ. (стр. 252)

Выучить Заклинание (Learn A Spell): Вы используете Навык, соответствующий магической традиции заклинания, чтобы получить доступ к новому заклинанию. (стр. 238)

Имитировать (Impersonate): Вы используете навык Обман и набор для маскировки, чтобы сойти за другое существо. (стр. 245)

Лечить Раны (Treat Wounds): Вы используете навык Медицины, чтобы лечить раны живых существ. (стр. 249)

Опознать Алхимию (Identify Alchemy): Вы используете навык Ремесло и набор алхимика, чтобы опознать алхимический состав.

Опознать Магию (Identify Magic): Используя различные Навыки, вы можете узнать о магическом предмете, месте или действующем эффекте. (стр. 238)

Определить Направление (Sense Direction): Вы используете навык Выживание, чтобы получить представление о том, где вы находитесь или определить стороны света. (стр. 252)

Позаимствовать Мистическое Заклинание (Borrow an Arcane Spell): Вы используете навык Мистика, чтобы подготовить заклинание из чьей-то книги заклинаний. (стр. 241)

Починить (Repair): С помощью ремонтного набора и навыка Ремесло, вы чините поврежденный предмет. (стр. 243)

Принуждать (Coerce): Вы используете Запугивание, чтобы угрожая существу, заставить его сделать то, что вы хотите. (стр. 247)

Произвести Впечатление (Make an Impression): Вы используете Дипломатию, чтобы произвести хорошее впечатление на кого-то. (стр. 246)

Протиснуться (Squeeze): Используя Акробатику, вы протискиваетесь через очень узкое пространство. (стр. 241)

Расшифровать Текст (Decipher Writing): Вы используете подходящий Навык, чтобы понять архаические, изотерические или малопонятные тексты. (стр. 234)

Скрыть Следы (Cover Tracks): Вы используете навык Выживания, чтобы скрыть следы. (стр. 252)

Собрать Информацию (Gather Information): Вы используете Дипломатию, чтобы опросить местных жителей о конкретной личности или теме. (стр. 246)

ОБНАРУЖИТЬ МАГИЮ DETECT MAGIC

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы творите заговор *обнаружение магии* (detect magic) через равные промежутки времени. Вы должны двигаться с половиной вашей Скорости или медленнее. У вас нет никаких шансов случайно заметить магическую ауру со скоростью движения до 300 футов в минуту, но вы должны путешествовать не быстрее 150 футов в минуту, чтобы обнаружить магические ауры до того, как партия переместится в область их действия.

ОБЫСК SEARCH

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы тщательно Ищете (Seek) скрытые (hidden) двери, плохо заметные (concealed) опасности и тому подобное. Обычно, вы можете сделать обоснованное предположение о том, какие места лучше всего проверить и снизить при этом вдвое свою скорость передвижения. Но если вы хотите тщательно проверить все, вам необходимо путешествовать со скоростью не более 300 футов в минуту, или 150 футов в минуту, чтобы убедиться, что вы ничего не упустили. Вы всегда можете двигаться медленнее во время Обыска, чтобы охватить область более тщательно, и черта Оперативный Обыск (Expeditious Search) увеличивает эти максимальные Скорости. Если вы столкнетесь с секретной дверью, предметом или опасностью во время Обыска, Ведущий выполнит свободную секретную проверку на действие Поиск (Seek), чтобы узнать, заметили ли вы скрытый объект или опасность. В местах с большим количеством объектов для поиска, вы должны остановиться и потратить значительно больше времени на тщательный обыск.

ПОВТОР ЗАКЛИНАНИЯ REPEAT A SPELL

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы повторно творите одно и тоже заклинание, передвигаясь, замедлившись вдвое. Как правило, это заклинание является заговором (cantrip), которое вы хотите иметь активным, на случай внезапного начала боя, и для его сотворения требуется не более двух действий. Чтобы предотвратить усталость из-за повторного произнесения, вы, вероятно, будете использовать эту активность только тогда, когда происходит что-то необычное.

Вы так же можете использовать эту активность для продолжения действий Поддержание Заклинания (Sustaining a Spell) или Поддержание Активации (Sustaining a Activation) с продолжительным эффектом. Большинство таких заклинаний или эффектов предметов могут поддерживаться в течение 10 минут, хотя длительность может быть и иной.

РАЗВЕДКА SCOUT

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы разведываете впереди или позади отряда, выискивая угрозы, двигаясь с половиной от обычной Скорости. В начале следующего столкновения каждое существо в вашей партии получает бонус + 1 к своим броскам Инициативы.

РАССЛЕДОВАТЬ INVESTIGATE

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы пристально изучаете окружающее вас пространство, путешествия замедлившись вдвое. Вы используете Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), в качестве секретной проверки, чтобы обнаружить подсказки среди различных вещей, попадающихся вам на глаза и с которыми вы можете взаимодействовать во время путешествия. Вы можете использовать любой Навык, который имеет действие «Вспомнить Информацию» (Recall Knowledge) во время Расследования (Investigate), но Ведущий определяет, имеет ли Навык отношение к подсказкам, которые вы могли бы найти.

СЛЕДОВАТЬ ЗА ЭКСПЕРТОМ FOLLOW THE EXPERT

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ КОНЦЕНТРАЦИЯ СЛУХ ЗРЕНИЕ

Выберите союзника, который готов пройти одну и ту же проверку Навыка во время исследования вместе с вами, например Вскрабаться (Climb), или Избежать Обнаружения (Avoiding Notice). Союзник должен быть, по крайней мере, Экспертом в этом Навыке и должен быть готов оказать помощь. Следуя за Экспертом, вы пытаетесь выполнить аналогичные проверки Навыка. Благодаря помощи союзника, вы можете добавить свой уровень в качестве бонуса к соответствующей проверке, даже если вы Не Обучены. Кроме того, вы получаете бонус к проверке вашего Навыка, основанный на мастерстве союзника (+2 для Эксперта, +3 для Мастера и +4 для Легенды).

СПЕШИТЬ HUSTLE

ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ ДВИЖЕНИЕ

Вы собираетесь с силами, чтобы двигаться с удвоенной Скоростью. Вы можете Спешить (Hustle) только в течение нескольких минут, равных вашему модификатору Выносливости (ВЫН) × 10 (минимум 10 минут). Если вы находитесь в группе, которая Спешит (Hustle), используйте самый низкий ВЫН среди участников, чтобы определить, как долго группа может двигаться, ускорив шаг.

ОТДЫХ И ЕЖЕДНЕВНЫЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

REST AND DAILY PREPARATIONS

Вы делаете все в лучшем виде, когда у вас есть достаточно времени на отдых и подготовку. Один раз в 24 часа вы можете отдохнуть (обычно 8 часов), отдых позволяет восстановить ПЗ, в размере вашего ВЫН (минимум 1), умноженному на ваш уровень, и вы можете оправиться от недуга или улучшить определенные состояния (стр. 453). Сон в доспехах мешает отдыху и приводит к состоянию утомлен (fatigued). Если вы идете более 16 часов без отдыха, вы также становитесь утомленным (fatigued) (вы не можете оправиться от этого состояния, пока не отдохнете, по крайней мере, 6 непрерывных часов). После отдыха вы делаете ежедневные приготовления, которые занимают около 1 часа. Готовиться можно только в том случае, если вы отдохнули, и только один раз в день. Подготовка включает в себя следующее:

- Заклинатели восстанавливают ячейки заклинаний, а подготавливающие заклинатели выбирают заклинания, которые будут доступны в этот день;
- Пункты Фокуса (Focus Points), другие способности, которые обновляются во время подготовки, и способности, которые можно использовать только определенное количество раз в день, включая использование магических предметов, обнуляют счетчик трат;
- Вы надеваете броню и экипируете оружие и другое снаряжение;
- Вы настраиваете до 10 носимых магических предметов, чтобы применять их в течении дня.

РЕЖИМ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ DOWNTIME MODE

Режим свободного времени события отслеживаются подневно, а не поминутно или сцена за сценой. Обычно этот режим игры происходит, когда вы находитесь в безопасном поселении, можете восстанавливаться после ваших приключений или изучать артефакт, который вы нашли.

Свободное время дает возможность полностью отдохнуть, заняться изготовлением предметов или профессиональным делом, с помощью навыка Ремесло (Crafting), изучить новые заклинания, переобучать Черты или просто повеселиться. Вы можете продавать предметы, приобретенные во время ваших приключений, покупать новые товары и выполнять другие действия, определяемые вашими Чертами, Навыками и поселением, где вы проводите свободное время.

ДЛИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ LONG-TERM REST

Вы можете провести весь день и ночь, отдыхая в режиме свободного времени, чтобы восстановить Пункты Здоровья, равные вашему модификатору Выносливости (минимум 1), умноженному на ваш удвоенный уровень.

ПЕРЕПОДГОТОВКА RETRAINING

Переподготовка предлагает способ изменить некоторые из ваших выборов параметров персонажа, что полезно, когда вы хотите взять другое направление в развитии своего персонажа или изменить решения, которые не соответствуют вашим ожиданиям. Вы можете переобучать Черты, Навыки и некоторые выбираемые особенности Класса. Вы не можете изменить ваше Наследие и Родословие (ancestry и heritage), Происхождение (background), Класс (class), или значения основных Характеристики (ability scores). Вы не можете выполнять другие действия во время переподготовки. Переподготовка обычно требует от вас тратить время на обучение у учителя, будь то физическая подготовка, работа в библиотеке или погружение в общий магический транс. Некоторые, например, изменение заклинания в вашем Репертуаре заклинаний, занимают неделю. Ваш Ведущий определяет, можете ли вы получить надлежащую переподготовку и можно ли что-то переусвоить вообще. В некоторых случаях вам придется заплатить своему наставнику. Некоторые способности могут быть трудно или невозможно изменить (например, Чародей может поменять свою кровную линию (bloodline) только в чрезвычайных обстоятельствах). При переподготовке, как правило, вы не можете сделать выбор, который вы не могли сделать, когда вы выбрали исходный вариант. Например, вы не можете обменять Навык 2-го уровня на Навык 4-го уровня или на тот, который обладает предварительными требованиями, которым вы не соответствовали в то время, когда вы брали текущую Черту. Если вы не помните, соответствовали ли вы необходимым требованиям в то время, уточните у своего Ведущего. Если из-за переподготовки вы перестаете соответствовать требованиям способности, вы не можете использовать эту способность. Возможно, вам придется переучивать несколько способностей в определенной последовательности, чтобы получить все те, которые хотите.

ЧЕРТЫ FEATS

Вы можете потратить неделю для переподготовки, чтобы поменять одну из ваших Черт. Удалите старую Черту и замените ее другой такого же типа. Например, вы можете поменять Черту Навыка на другую Черту Навыка, но не на Черту Класса.

НАВЫКИ SKILLS

Вы можете потратить неделю на переподготовку, чтобы поменять ранг мастерства одного из ваших Навыков. Уменьшите свой ранг мастерства в одном Навыке, на один шаг, и увеличьте свой ранг мастерства в другом Навыке на один шаг. Новый ранг должен быть равен или ниже ранга мастерства, который вы понизили. Например, если ваш Бард является Мастером в Выступлении и Скрытности и Экспертом в Оккультизме, вы можете уменьшить мастерство персонажа в Скрытности до Эксперта и стать Мастером в Оккультизме, но вы не можете таким образом, стать Легендой в Выступлении. Следите за своим уровнем (отразите где-нибудь, на каком уровне какие параметры вы меняли), когда вы переназначаете ранг мастерства Навыка; уровень, на котором ваши Навыки изменились может повлиять на вашу способность менять Черты с необходимыми Навыками. Вы также можете потратить неделю на переобучение начального Навыка с рангом «Обучены», который вы получили во время создания персонажа.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА CLASS FEATURES

Вы можете изменить Особенность Класса, которую выбрали ранее, сделав вместо этого другой выбор. Это позволяет изменить, например, орден Друиду или школу магии Волшебнику. Ведущий оценивает, сколько времени это занимает — всегда по крайней мере месяц.

ДРУГИЕ АКТИВНОСТИ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ OTHER DOWNTIME ACTIVITIES

Обсудите с вашим Ведущим, другие способы провести свободное время. Возможно, вам придется заплатить за свое проживание (цены можно найти на странице 294). Вы можете приобрести собственность, управлять бизнесом, стать частью гильдии или гражданского сообщества, выслужиться в большом городе, принять командование армией, взять на себя ученичество, завести семью или служить пастве верующих.

ГЛАВА 10: ВЕДЕНИЕ ИГРЫ GAME MASTERING

В качестве Ведущего, вы ведете каждую сессию игры Pathfinder, обеспечивая связь между игроками и игровым миром. Вы решаете, как обставить сцену, когда персонажи сражаются с монстрами, взаимодействуют с другими людьми и исследуют мир.

Когда вы берете роль Ведущего, у вас будет стоящая работа по созданию веселых приключений для группы своих друзей. В ваши обязанности входит:

- Согласованно и убедительно рассказывать историю приключений группы;
- Воплощать мир, в котором происходит игра, подчеркивая фантастичность, и в то же время делая его достаточно приземленным и близким к реальному миру, чтобы он чувствовался правдоподобным;
- Развлекать игроков и себя новыми концепциями и вознаграждать креативные идеи интересными результатами;
- Готовиться к игровым сессиям, придумывая или изучая приключение, и создавая сюжет и персонажей;
- Импровизировать реакции персонажей ведущего и других сил в мире, по мере того, как игроки делают что-то неожиданное;
- Принимать решения по правилам для обеспечения честности игры и ее продолжения.

В этой Главе представлены инструменты, необходимые для выполнения этих обязанностей. В следующих разделах разбираются различные компоненты кампании, обсуждаются различные режимы игры и способы выбора СЛ для задач, которые пытаются выполнить персонажи игроков, предлагаются различные способы вознаграждения персонажей игроков и описываются аспекты окружения, которые могут повлиять на группу авантюристов.

ПЛАНИРОВАНИЕ КАМПАНИИ PLANNING A CAMPAIGN

СОТРУДНИЧЕСТВО ВО ВРЕМЯ ИГРЫ COLLABORATION DURING PLAY

Как Ведущий, вы имеете последнее слово в отношении того, как работает мир и правила, и как действуют персонажи ведущего. Цель этого правила состоит в том, чтобы игра проходила гладко, а целостность обеспечивалась одной руководящей рукой. Оно не предназначено для того, чтобы сделать одного игрока диктатором над остальной группой. Сотрудничество жизненно важно для ролевых игр!

То, как вы реализуете совместную работу в игре, зависит от того, что интересует ваших игроков. В некоторых группах игрокам нравится добавлять детали в мир и к персонажам ведущего. В других, игроки хотят чувствовать, что мир находится вне их контроля, и единственные решения, которые они могут принимать - решения их собственных персонажей. Оба способа являются забавными и приемлемыми способами игры.

Перед тем, как начать, вам предлагается собрать мнения ваших игроков, спросив, какие жанры повествования они хотели бы выделить, в каких областях мира они хотят играть, с какими видами врагов они хотели бы столкнуться, или в какое из опубликованных приключений они хотят играть. Хорошая кампания в начале имеет некоторые подвижки вперед и назад, когда игроки выясняют, какими персонажами они хотят играть, а вы решаете, какое приключение им предстоит. Результаты могут варьироваться от создания приключения, полностью подходящего для персонажей, до выбора конкретного опубликованного приключения, когда игроки создают своих персонажей, а затем просто адаптируют начало этого приключения, чтобы у всех персонажей игроков была причина для участия.

По мере игры, возможности для сотрудничества будут появляться вновь и вновь. Когда игроки выдвигают предложения или придумывают конкретные теории о событиях кампании, они рассказывают вам, что они хотели бы видеть в игре. Попытайтесь найти способы внедрить их предложения, но с достаточным количеством сюжетных «перевертышей», чтобы каждое по-прежнему содержало что-то неожиданное.

Игра в Pathfinder обычно структурирована в виде кампании - последовательной истории, которая сосредоточена на одной группе персонажей. Кампания разделена на несколько приключений, историй поменьше, которые включают в себя исследование и взаимодействие с персонажами ведущего. Одно приключение представляет законченную историю, которая может быть связана с большой сюжетной аркой кампании. Прохождение приключения включает в себя одну или несколько игровых сессий - собраний, на которых группа участвует в приключении в течение нескольких часов.

Кампания обеспечивает общую структуру вашей игры в Pathfinder. Готовясь к кампании, вы определите ее масштаб и темы, которые затем закрепите в приключениях и сценах, которые происходят в ней.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ КАМПАНИИ CAMPAIGN LENGTH

Продолжительность кампании может варьироваться от нескольких сеансов до многих лет. Два основных фактора определяют длительность кампании: сколько времени вам нужно, чтобы завершить историю, и сколько времени игроки хотят посвятить игре.

Одиночная сессия или «ваншот (one-shot)» отлично подходит, если ваша группа только пробует играть в Pathfinder или хочет сыграть в конкретное короткое приключение. Для этого нужно меньше времени, но требуется, чтобы Ведущий представлял события игры таким образом, чтобы они сразу вовлекали в себя, поскольку у игроков меньше возможностей для участия в истории или сеттинге.

Если вы хотите пройти более длительную кампанию, вам нужно будет добавить некоторые элементы истории, которые относятся непосредственно к персонажам в вашей игре, а не только к событиям приключения. Другими словами, в дополнение к общим целям группы, у персонажей должны быть и личные цели.

Вы можете оценить, сколько времени займет кампания, посмотрев на количество времени, которое у вас действительно есть на игру, или на количество уровней персонажей, на которые вы собираетесь их повысить. Обычно для повышения 1 уровня группе требуется 3-4 сессии. Так как вы, вероятно, время от времени отменяете сессии, при игре раз в неделю в течение 1 года, выйдет примерно 14-уровневая кампания, игра каждые 2 недели в течение 1 года даст вам 8-уровневую кампанию, а игра ежемесячно даст 5-уровневую кампанию. Если вы играете только один раз в месяц, вы можете подумать о том, чтобы проводить более длинные сессии и использовать быструю прогрессию (в сноске «Скорости прогрессии (Advancement Speeds)» стр. 509).

Совершенно нормально иметь кампанию неопределенной продолжительности. Многие группы проходят одно приключение, а затем решают начать другое. Однако, если вы ведете бессрочную кампанию, избегайте протяженных сюжетов, которые нельзя будет удовлетворительно завершить, если вдруг кампания закончится после следующего приключения. Если вы представите чрезвычайно могущественного злодея, который играет решающую роль в истории, но не может быть остановлен, пока персонажи игроков не достигнут 15-го уровня, завершение кампании на 8-м уровне будет разочаровывающим.

При оценке продолжительности и масштабов кампании стоит быть консервативным. Всегда есть соблазн провести 20-уровневую эпическую кампанию со сложными, переплетенными сюжетами, но такие игры могут развалиться задолго до своего конца, если ваша группа может играть только раз в месяц, а у игроков есть другие обязанности.

ОЖИДАЕМАЯ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ EXPECTED DURATION

Не каждая кампания заканчивается в один и тот же момент. Некоторые кампании проходят весь путь до 20-го уровня, заканчиваясь после того, как персонажи игроков достигают пика силы и сталкиваются с величайшими угрозами, с которыми может только столкнуться смертный. Другие заканчиваются на более низком уровне после того, как группа останавливает главного злодея или решает важную проблему. А некоторые кампании заканчиваются, когда игроки теряют возможность собираться, или решают, что сейчас хорошее время, чтобы прекратить играть.

Когда начинаете кампанию, у вас на уме должно быть окончание. Тем не менее, вы должны быть гибкими, поскольку история рассказывается совместно с другими игроками, и ваши первоначальные ожидания относительно кампании могут оказаться неверными. Когда вы думаете, что приближаетесь к удовлетворительному заключению, полезно посоветоваться с другими игроками. Вы можете сказать: «Думаю, у нас осталось около двух сессий. Всех это устраивает? Есть ли какие-то незавершенные дела, о которых вы хотите позаботиться?» Это позволяет вам оценить, совпадают ли ваши предположения и остальной части группы, и внести необходимые коррективы.

ТЕМЫ THEMES

Темы, которые вы выбираете для своей кампании, это то, что отличает ее от других кампаний. Они включают в себя основные драматические вопросы вашей истории и повторное использование определенного окружения или существ, а также могут включать палитру жанров, выходящих за рамки традиционного высокого фэнтези. Темы, которые вы выбираете для кампании, также предлагают элементы сюжетной линии, которые вы можете использовать.

Темы сюжетной линии обычно связаны с прошлым, мотивами и недостатками персонажей игроков и злодеев. Например, если вы выбрали месть в качестве одной из тем своей игры, вы можете представить злодея, чей путь мести разрывает его жизнь на части и причиняет трагический вред окружающим. Если один из персонажей игрока является хаотично добрым сторонником независимости и свободы, вы можете вовлечь этого персонажа, настроив группу против работоторговцев. Или вы можете выбрать тему любви, направляющую к персонажам ведущего, вовлеченным в обреченный роман, стремящимся вернуть потерянных возлюбленных или ухаживающим за персонажами игроков.

Использование похожих локаций и родственных существ поможет вам установить связь между разрозненными приключениями. Игроки чувствуют, что их персонажи становятся экспертами по ведению переговоров с гигантами, навигации по морским путям, сражениях с дьяволами, исследованию Планов или решению проблем с любыми появляющимися напастью. Например, вы можете направить игроков сначала исследовать замерзшую тундру, а затем отправиться на Ледяной План, наполненный более сложными проблемами, которые можно преодолеть, используя ранее накопленные знания. Аналогично, когда хобгоблины-солдаты могут быть серьезными врагами для вашей группы на низких уровнях, но по мере того, как персонажи игроков достигают более высоких уровней, а хобгоблины становятся простыми миньонами другого существа, игроки ощущают прогресс.

Pathfinder - это приключенческая игра в жанре фэнтези, но вы можете изменить свою кампанию, включив в нее элементы других вымышленных жанров. Возможно, вы захотите наполнить свою игру чувством ужаса, уменьшить количество магии и использовать медленную прогрессию (в сноске «Скорости прогрессии (Advancement Speeds)» стр. 509), чтобы сделать ее сказкой о мечах и магии, или превратить магию в технологию для сеттинга в стиле стимпанк.

ДРУЖЕЛЮБНОЕ ОКРУЖЕНИЕ A WELCOMING ENVIRONMENT

Роль Ведущего связана с ответственностью за то, чтобы вы и остальные игроки хорошо проводили время во время игры. Игры могут касаться сложных тем и иметь стрессовые моменты, но по сути, Pathfinder - это развлечение. Так может остаться только в том случае, если игроки будут соблюдать социальный договор и уважать друг друга.

Игроками с физическими или умственными ограничениями может быть сложнее, чем обычным игрокам. Работайте со своими игроками над тем, чтобы обеспечить им необходимые ресурсы и поддержку. Кроме того, обращайте внимание на неприемлемое поведение, намеренное или непреднамеренное, и внимательно следите за языком тела игроков во время игры. Если вы заметили, что игроку становится

некомфортно, вы можете приостановить игру, выбрать новое направление, лично поговорить с игроками во время сессии или после нее, или предпринять любые другие действия, которые вы сочтете целесообразными.

Если игрок говорит вам, что он испытывает неудобство из-за чего-то в игре, будь то контент, который вы представили как Ведущий, или действия другого игрока или персонажа игрока, внимательно выслушайте этого игрока и примите меры, чтобы он снова мог получать удовольствие во время игры. Если вы готовите заранее написанный материал и находите персонажа или ситуацию неуместными, у вас есть полная свобода изменить любые детали по своему усмотрению. У вас также есть полномочия (и ответственность) просить игроков изменить свое поведение, или даже покинуть стол, если то, что они делают, неприемлемо или заставляет других испытывать дискомфорт. Никогда не следует возлагать ответственность за решение проблемы на того человека, который испытывает дискомфорт. Ничего страшного, если случаются ошибки. Важно то, как вы реагируете и двигаетесь дальше.

Игры для всех. Никогда не позволяйте тем, кто действует недобросовестно, подрывать вашу игру или лишать других игроков возможности играть. Ваши усилия являются частью долгосрочного процесса по созданию игр и игровой культуры благоприятной для всех. Работая вместе, мы можем создать сообщество, в котором игроки любой самоидентификации и опыта будут чувствовать себя безопасно.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ДОВЕРИТЕЛЬНОЙ ИГРЫ TOOLS FOR RESPONSIBLE PLAY

Согласие и комфорт - важные темы для ролевых игр, и многие дизайнеры создали методы, которые помогают облегчить доверительную игру. Некоторые методы, которые вы можете использовать, это грани и кулисы, разработанные Роном Эдвардсом (Ron Edwards), и X-карточки, разработанные Джоном Ставропулосом (John Stavropoulos).

Грани и кулисы (Lines and Veils)

Термины «грань» и «кулиса» могут дать вашему столу общий словарь для концепций описываемых в этом разделе. Грань - это жесткое ограничение для действий, которые могут предпринять игроки, например: «Мы проводим грань на пытках». Группа соглашается не переходить грань и пропускает этот контент в игре.

Кулисы указывают на то, что не следует описывать подробно. Сцена уходит в затемнение за кулисы, или группа переходит к обсуждению другой темы, но, что бы ни было за кулисами, это все равно происходит. Например, вы можете сказать: «Мы переведем сцену за кулисы, когда эти персонажи войдут в спальню».

Вы можете заранее определить несколько граней и закулисий, но потом можете дополнить их число по мере продолжения игры.

Икс-карточки (The X-Card)

Нарисуйте на карточке «X» и вот у вас уже есть X-карточка. Положите ее на стол в начале сессии и опишите ее использование игрокам: любой игрок может молча отклонить контент, который его расстраивает, показав X-карточку; кто бы ни говорил, вы немного отматываете все назад и продолжаете, исключая нежелательный контент. Как и в случае с установкой основных принципов для вашей кампании, когда кто-то использует X-карточку, не нужно задавать вопросов, не осуждать и не спорить. Однако вы можете попросить пояснений, если они вам нужны, например: «Как далеко назад мне отмотать?». Некоторые группы вместо этого показывают крест руками, говоря: «Давайте поставим на этом крест», или используют другие способы. В любом случае, после игры поговорите с игроком в частном порядке, чтобы узнать, нужно ли пересмотреть какие-то правила или рекомендации. Вы можете найти более подробную информацию на tinyurl.com/x-card-grp.

НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫЙ КОНТЕНТ OBJECTIONABLE CONTENT

Перед тем, как начать кампанию, поговорите со своими игроками, в группе или по отдельности, чтобы узнать, какие типы контента они хотят разрешить в игре и каких тем они предпочли бы избегать. Поскольку история разворачивается в реальном времени, важно обсудить эти темы до начала игры. Эти обсуждения нужны, чтобы обеспечить комфорт игроков, поэтому не стоит спрашивать, почему кто-то хочет запретить какой-либо вид контента. Если кто-то хочет его запретить, запретите - без вопросов.

Может помочь начать с рейтинга, как для фильмов или видеоигр. Игры Pathfinder часто включают в себя насилие и жестокость. Каков предел описания этих концепций? Могут ли игроки ругаться за столом? Есть ли у кого-нибудь фобии, которые он не хочет видеть в игре, например, пауки или телесные ужасы (body horror).

После того, как вы определите ограничения на нежелательный контент, перед вами стоят четыре важные задачи:

- Ясно сообщите об этих ограничениях другим игрокам;
- Убедитесь, что вы и игроки соблюдаете границы;
- Незамедлительно действуйте, если кому-то во время сессии становится не по себе из-за контента, даже если он еще не был заблокирован в более ранних обсуждениях. Как только проблема будет решена, продолжайте;
- Решите проблему, если какой-либо игрок намеренно двигает эти границы, пытается найти лазейки, пересмотреть ограничения или унижает людей за то, что они по-разному относятся к нежелательному контенту.

ОСНОВНЫЕ УСЛОВИЯ PATHFINDER THE PATHFINDER BASELINE

Вы можете обнаружить, что вашим игрокам нечего сказать по теме нежелательного контента, и вы просто предполагаете, что нормы общественной морали не допустят в игру самые неудобные темы. Этого не всегда достаточно, поскольку такой подход основан на общих предположениях, которые не всегда точны. Ниже приводится набор основных предположений, которые работают для многих групп, которые вы можете изменить в соответствии со своими предпочтениями и предпочтениями других игроков.

- Можно описать кровопролитие, ранения и даже расчленение. Однако следует избегать чрезмерно кровавых описаний и жестокости;
- В игре могут возникать романтические и сексуальные отношения, но игрокам следует избегать излишней непристойности. Секс всегда происходит «за кадром». Поскольку попытки установить отношения между персонажами игроков могут быть неприятно похожи на попытки одного игрока клеиться к другому, этого обычно следует избегать (и это совершенно неуместно при игре с незнакомцами);
- Избегайте чрезмерно грубых или скабрзных описаний.

Персонажи игроков никогда не должны выполнять следующие действия:

- Пытки;
- Изнасилование, сексуальный контакт без согласия или угрозы сексуального характера;
- Нанесение вреда детям, в том числе сексуальное насилие;
- Владение рабами или получение прибыли от работорговли;
- Предосудительное использование магии контроля над разумом.

Злодеи могут совершать такие действия, но они не происходят «на экране» или не описываются подробно. Многие группы предпочитают не допускать, чтобы злодеи вообще участвовали в таких занятиях, полностью не обращая внимания на эти предосудительные поступки.

ПЕРСОНАЖИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ CHARACTERS WITH DISABILITIES

Игрок может захотеть создать персонажа с ограниченными возможностями, или его персонаж может получить их во время игры. Поработайте с игроком, чтобы найти способы правильно представить эти ограниченные возможности. Такие состояния, как «слепота» и «глухота», плохо подходят для персонажа, который долгое время жил с инвалидностью. Вот предложения по правилам, которые вы можете использовать для персонажей игроков с ограниченными возможностями.

Слепота или нарушение зрения (Blindness or Impaired Vision)

Слепой персонаж не может ничего обнаружить используя зрение, критически проваливая проверки Восприятия, которые требуют способности видеть, невосприимчив к визуальным эффектам, и не может получить состояния «ослеплен» (blinded) и «растерян» (dazzled). Вы можете бесплатно дать этому персонажу черту Бой Вслепую (Blind-Fight).

Персонаж с нарушением зрения может получать штраф от -2 до -4 к проверкам Восприятия на основе зрения. Очки или другие корректирующие приспособления могут уменьшить или убрать его.

Глухота или нарушение слуха (Deafness or Being Hard of Hearing)

Глухой персонаж не может обнаружить ничего с помощью слуха, критически проваливая проверки Восприятия требующие способности слышать, и невосприимчив к слуховым эффектам. У него достаточно практики, чтобы использовать вербальные компоненты для произнесения заклинаний и компоненты «команда» для активации магических предметов, но если он выполняет действие, к которому он не привык и которое включает слуховые элементы, он должен сделать успешную фиксированную проверку со СЛ 5, иначе действие будет потрачено впустую. Лучше всего дать ему бесплатную черту Язык Жестов (Sign Language), и можете еще дать черту Чтение по Губам (Read Lips). Еще вы можете дать одному или более другим персонажам в группе бесплатно черту Чтение по Губам (Read Lips). Персонаж с нарушением слуха может получать штраф от -2 до -4 к проверкам Восприятия на основе слуха. В типичном мире Pathfinder, корректирующие устройства для слуха менее распространены, чем очки.

Потерянная конечность (Missing Limb)

Некоторым магическим предметам требуются определенные конечности или другие части тела. Это нормально разрешить альтернативные виды предметов, например, превратив ботинки в браслеты для персонажа без ног.

Персонажу без руки или кисти может потребоваться потратить 2 действия, чтобы Взаимодействие (Interact) с предметом, для которого требуется 2 руки, или как-то иначе компенсировать это. Использование двуручного оружия невозможно. Для компенсации, персонаж может получить протез руки или кисти.

Кто-то, у кого отсутствует ступня или нога, может получить небольшой штраф к Скорости, но, как правило, для компенсации может приобрести протез. Если у него нет ног, то он может использовать инвалидное кресло, надежное ездовое животное, левитацию или магию полета.

Психическое заболевание и хроническое заболевание (Mental Illness and Chronic Illness)

Некоторые виды инвалидности, такие как психические и хронические заболевания, лучше оставить игроку для отыгрыша. Психическое заболевание это особенно острая тема, которую могут изобразить бесчувственно. Будьте осторожны с замыслами игрока и тому влиянию, которое его представление может оказать на других игроков.

УРОН СОЦИУМУ SOCIAL SPLASH DAMAGE

Как бы важно ни было заботиться о себе и других игроках в вашей игре, помните о влиянии вашей группы на других людей вокруг вас. Если вы играете в чужом пространстве, уважайте хозяев. Если вы играете публично, думайте о комфорте окружающих вас людей, а не только о том, что нравится вашей группе. Легко увлечься игрой, поскольку мы попадаем в микрокосм воображаемого мира, но не игнорируйте реальный мир вокруг вас. Помните, когда вы создаете слишком много шума, оставляете беспорядок, тревожите прохожих описаниями насилия или даже просто проявляете безразличие к любопытным зрителям, впервые наблюдающим за ролевой игрой.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА CHARACTER CREATION

В начале новой кампании игроки будут создавать новых персонажей. Часть этого процесса включает в себя представление того, о чем будет кампания и какие типы персонажей наиболее подходят. Работайте с игроками, чтобы решить, какие варианты правил доступны. Наиболее безопасными являются обычные варианты из «Основной книги правил» Pathfinder (ОКП). Если игроки хотят использовать обычные варианты из других книг или необычные или редкие варианты, просмотрите на них в игре, чтобы увидеть, не конфликтует ли какой-либо из них со стилем кампании, который у вас на уме, или может преподнести странные сюрпризы в будущем. Обычно лучше всего разрешить новые варианты, но нет никаких обязательств делать это. Будьте настолько открыты, насколько вам удобно.

ПОДГОТОВКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ PREPARING AN ADVENTURE

Приключение, это самостоятельное собрание сюжетных элементов, персонажей и сеттинга, которые становятся основой для истории, рассказываемой вами и другими игроками. Думайте о приключении как о наброске вашей собственной истории. У вас будут основные моменты, которые вы захотите включить, несколько постоянных персонажей и темы, которые вы хотите донести, но все может измениться в процессе превращения этого плана в законченный рассказ.

Вы можете использовать приключение опубликованное Paizo или другой компанией, или можете создать свое собственное приключение при подготовке к игровым сессиям.

ОПУБЛИКОВАННЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ PUBLISHED ADVENTURES

Предварительно написанные приключения включают в себя справочную информацию и персонажей ведущего, необходимых для истории, а также все локации, карты и группы монстров, необходимые как для исследования, так и для столкновений. Предварительно написанные приключения могут ускорить вашу подготовку, так как вы можете просто прочитать соответствующие разделы приключения перед игрой, и вам не нужно создавать все с нуля. Опубликованное приключение уже включает ожидаемое количество столкновений и сокровищ, и вы можете найти приключения, созданные для разных уровней персонажей, подходящих вашей группе. Чтение опубликованного приключения или ведение его в качестве вашей первой игры может помочь увидеть, как приключения структурированы, что позже облегчит написание своего, если вы захотите.

Несмотря на то, что опубликованные приключения и написаны заранее, они не высечены в камне. Изменение деталей приключения, чтобы оно подходило вашей группе не только приемлемо, но и необходимо! Используйте предыстории и пристрастия персонажей игроков для изменения приключения. Это может означать изменение противников, чтобы они были связаны с персонажами игроков, перенесение сеттинга в то место, откуда родом некоторые из персонажей игроков, или исключение определенных сцен, если вы знаете, что они не понравятся вашим игрокам.

СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ CREATING ADVENTURES

Создание собственного приключения намного сложнее, чем использование опубликованного, но оно позволяет вам выразить себя, проявить еще больше креативности и адаптировать игру непосредственно к игрокам и их персонажам. В последующих разделах этой Главы содержатся рекомендации по созданию и проведению столкновений, размещению сокровищ и расстановке испытаний подходящей сложности, и все для того, чтобы помочь вам построить свои собственные приключения.

Придумывание приключения может начинаться с самых разных идей. Вы можете начать с определенного антагониста, а затем построить приключение, которое соответствует теме этого злодея, и приводит к нему группу. Как вариант, вы можете начать с интересного места для исследования, а затем заселить его противниками и проблемами, соответствующими сеттингу.

ЛОКАЦИИ LOCATIONS

Запоминающиеся сеттинги с таинственными и фантастическими локациями, доступные игрокам для посещения, могут вызвать у них любопытство. Изучение каждой локации должно быть угрозой само по себе, а не просто рутинной работой, которую игроки должны выполнять, чтобы перейти от одного боя к другому. Создавая место действия, представьте его себе и запишите мелкие детали, которые вы можете включить в рассказ по мере игры. Описание декораций, природных ориентиров, дикой природы, специфических запахов и даже изменений температуры делает место более реальным.

Помимо монстров и добычи, ваши локации могут включать в себя испытания, связанные с окружающей средой, от условий окружающей среды, от таких как метели, до головоломок, ловушек и других опасностей. Эти испытания должны подходить локации вашего приключения: стены с лианами в руинах замка, покрытого растительностью, лужи кислоты в проклятом болоте или волшебные ловушки в гробнице параноидального волшебника. Правила для окружающей среды приведены в разделе «Окружающая среда» (Environment), а правила для опасностей в разделе «Опасности» (Hazards).

СТОЛКНОВЕНИЯ ENCOUNTERS

Крепко сбитый набор столкновений составляет основу вашего приключения. Столкновения часто включают сражения с другими существами, но они также могут включать в себя опасности, или вы можете создавать социальные столкновения, в которых персонажи сражаются только с помощью слов. Правила построения столкновений, соответствующих уровню вашей группы, идут далее.

Некоторые приключения имеют четкое и прямое развитие, при этом столкновения происходят в определенное время или в определенном порядке. Другие, такие как подземелье, заполненное взаимосвязанными комнатами, которые группа может исследовать в любом порядке, являются нелинейными, и группа может наткнуться на столкновения в любом порядке, или даже полностью избежать их. Большинство приключений находятся где-то посередине, с некоторыми ключевыми столкновениями, с которыми персонажам придется потягаться, а другие при этом являются необязательными.

СОКРОВИЩЕ TREASURE

Ваше приключение должно выдавать такое количество сокровищ, которое соответствует уровню персонажей. Рекомендации по назначению сокровищ приведены в разделе «Награды» (Rewards). Вы можете раздавать сокровища всеми возможными способами. Сокровищем могут быть предметы, переносимые противником, награды от покровителя за выполнение миссии или классической кучей монет и предметов внутри деревянного сундука, охраняемого монстром. Лучше всего раскладывать сокровища на протяжении всего приключения, а не складывать их в одной куче. Это дает игрокам возрастающие награды, позволяя их персонажам развиваться частыми маленькими шагами, а не гигантскими скачками, разделенными многими часами игры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕДКОСТИ И ДОСТУПА USING RARITY AND ACCESS

Система редкости имеет две цели: выразить, насколько распространены или редки в игровом мире определенные заклинания, существа или предметы, и дать вам простой инструмент для управления сложностью вашей игры. Необычные и редкие варианты не являются более эффективными, чем другие варианты их уровня, но они создают сложности для определенных видов историй или менее распространены в мире. Например, может быть сложнее вести таинственное приключение, когда игрок может творить необычное заклинание, такое как *обнаружение мировоззрения* (*detect alignment*).

В начале кампании сообщите игрокам о своих предпочтениях относительно редкости. Если только вы не решите иначе, то игроки могут выбирать из любых обычных вариантов, для которых они подходят по требованиям, а также из любых необычных вариантов, которые им дают параметры персонажа, в первую очередь их Наследие и Класс. По умолчанию, персонаж, который прилагает достаточно усилий, может в конечном итоге найти необычный вариант, тогда как редкий вариант всегда является особой наградой. За пределами этой основы вы можете предоставлять доступ так свободно, как сами захотите; некоторые Ведущие не делают различия и открывают доступ к необычным и редким вариантам. Если вы не уверены, просто просмотрите любые необычные или редкие элементы, прежде чем включать их в качестве награды или иным образом позволять игроку получить их.

Награды (Rewards)

Вы можете использовать необычные и редкие элементы правил для награждения персонажей. Они все еще имеют такое же значение и примерную силу, как и другие сокровища той же Цены, но они более особенные, так как привезены из далеких земель или имеют необычные или удивительные возможности. Предметы являются наиболее вероятными кандидатами на необычные и редкие награды, но персонаж ведущего может научить персонажа игрока необычному или редкому заклинанию за помощь или, чтобы помочь группе подготовиться к столкновению с определенным, чаще всего, общим врагом. Также вы можете симпровизировать дополнительные преимущества, основанные на необычных или редких предметах. Например, если персонаж игрока получает редкое растение с оккультным применением, вы также можете решить, что игрок должен временно получать больше денег, если будет использовать его для Получения Дохода (Earn Income) с помощью Знание Травничества (Herbalism Lore), потому что это позволяет ему производить новые припараты.

Различные локации (Different Locations)

Правила редкости в этой книге предполагают, что вы играете на Голарионе в регионе Внутреннего моря, где происходят большинство игр Pathfinder. Эта шкала редкости так же подходит для большинства западных средневековых фэнтезийных игр. Однако, вы можете захотеть изменить градации редкости для сеттинга кампании, которая происходит в другом месте Голариона, чтобы подчеркнуть нечеловеческие культуры, или играть в фэнтези сеттинге другого происхождения, такого как уся (wuxia) на основе китайской культуры. Часто такие изменения затрагивают основные предметы. Например, если вы начинаете кампанию в дварфийской крепости, то можете сделать обычным все оружие с атрибутом «дварф». Вы можете свободно настраивать редкость в соответствии с тематикой вашей кампании, но если вы это делаете, то должны поделиться своими изменениями со своей группой.

СОЗДАНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ BUILDING ENCOUNTERS

Наиболее распространенный тип столкновений это боевые столкновения, когда персонажи игроков сталкиваются с другими существами. Боевые столкновения строго регулируются правилами; приведенные далее рекомендации помогут вам создавать боевые столкновения, представляющие соответствующие испытания для вашей группы. Создание столкновений с опасностями работает аналогично. Социальные столкновения имеют более свободную форму, и их дизайн оставлен на ваше усмотрение, как Ведущего.

Чтобы создать боевое столкновение, сначала решите, как оно вписывается в приключение в целом. Затем оцените, какую угрозу вы хотите, чтобы представляло это столкновение, используя одну из пяти категорий.

Тривиальная угроза (Trivial-threat) в столкновении настолько легка, что у персонажей практически нет шансов проиграть; им даже не нужно тратить значительные ресурсы, если только они не особенно расточительны. Такие столкновения лучше всего подходят для разогрева, чтобы отвлечься, или напомнить как круты персонажи. Столкновение с тривиальной угрозой по-прежнему может быть интересным, поэтому не игнорируйте их только из-за отсутствия в них опасности.

Низкая угроза (Low-threat) в столкновении представляет собой видимость сложности и обычно расходует некоторые ресурсы группы. Однако, она редко когда представляет серьезную проблему для всей группы, если только не является результатом очень плохой тактики.

Умеренная угроза (Moderate-threat) является серьезным испытанием для персонажей, однако вряд ли сильно превышает их силы. Обычно персонажам надо использовать правильную тактику и разумно управлять своими ресурсами, чтобы выйти из схватки с умеренной угрозой, готовыми продолжать и не отдыхая встретить более сложное испытание.

Серьезная угроза (Severe-threat) в столкновениях, делает их самыми сложными, из тех, в которых большинство групп персонажей могут регулярно побеждать. Эти столкновения лучше всего подходят для важных моментов вашей истории, например, противостояния финальному главному злодею. Неудача, плохая тактика или нехватка ресурсов из-за предыдущих столкновений могут легко обернуться не в пользу персонажей, и умная группа оставляет возможность выхода из боя.

Экстремальная угроза (Extreme-threat) в столкновениях настолько опасна, что, они вероятно, будут равными персонажам, особенно если у них осталось мало ресурсов. Это делает их слишком сложными для частого применения. Столкновение с экстремальной угрозой может быть подходящим для полностью отдохнувшей группы персонажей, которые могут сделать все возможное, для решающего столкновения в конце всей кампании или для группы игроков-ветеранов, использующих передовые тактики и командную работу.

БАЛАНС ПУНКТОВ ОПЫТА XP BUDGET

Когда вы выбрали уровень угрозы - самое время создать столкновение. У вас есть баланс Пунктов Опыта в зависимости от уровня угрозы, и каждое существо стоит некоторую часть этого баланса. Начинайте с монстров или персонажей ведущего, которые наиболее важны для столкновения, потом решите как вы хотите использовать остаток вашего баланса. Большинство столкновений не будут точно соответствовать балансу, но они должны быть близки к нему. Баланс Пунктов Опыта основан на группе из 4 персонажей. Если ваша группа больше или меньше, смотрите далее «Группы другого размера» (Different Party Sizes).

ТАБЛИЦА 10-1: БАЛАНС СТОЛКНОВЕНИЯ (ENCOUNTER BUDGET)

Угроза	Баланс опыта	Изменение числа персонажей
Тривиальная	40 или менее	10 или менее
Низкая	60	15
Умеренная	80	20
Серьезная	120	30
Экстремальная	160	40

ВЫБОР СУЩЕСТВ CHOOSING CREATURES

Во всех случаях, кроме самых необычных, вы будете выбирать существ для столкновения, уровень которых варьируется от 4 уровней ниже уровня персонажей игроков, до 4 уровней выше (см. Таблица 10-2: Опыт за существо и роль (Creature XP And Role)). Каждое существо играет свою роль в столкновении, от простого прислужника до вожака, настолько могущественного, что он может победить всю группу в одиночку.

Каждое существо стоит части Пунктов Опыта из баланса столкновения, в зависимости от их уровня по сравнению с уровнями персонажей вашей группы. Например, если персонажи игроков 5-го уровня, то существо 2-го уровня это «уровень группы - 3», прислужник, подходящий для столкновения от низкой до умеренной угрозы, и в балансе столкновения он стоит 15 опыта. Уровень группы подробно объясняется в разделе «Равенство группы и Уровень группы» (Group Parity And Party Level).

ТАБЛИЦА 10-2: ОПЫТ ЗА СУЩЕСТВО И РОЛЬ (CREATURE XP AND ROLE)

Уровень существа	Опыт	Предлагаемая роль
Уровень группы - 4	10	Прислужник низкой угрозы
Уровень группы - 3	15	Прислужник низкой-умеренной угрозы
Уровень группы - 2	20	Любой прислужник или стандартное существо
Уровень группы - 1	30	Любое стандартное существо
Уровень группы	40	Любое стандартное существо или вожак низкой угрозы
Уровень группы + 1	60	Вожак низкой-умеренной угрозы
Уровень группы + 2	80	Вожак умеренной-серьезной угрозы
Уровень группы + 3	120	Вожак серьезной-экстремальной угрозы
Уровень группы + 4	160	Одиночный вожак экстремальной угрозы

ГРУППЫ ДРУГОГО РАЗМЕРА DIFFERENT PARTY SIZES

За каждого дополнительного персонажа в группе после 4-го, увеличьте баланс опыта на величину, указанную в столбце «Изменение числа персонажей» в Таблице 10-1: Баланс столкновения (Encounter Budget). Если у вас меньше 4 персонажей, используйте тот же процесс, но в обратную сторону: за каждого недостающего персонажа, вычтите количество опыта из баланса столкновения. Заметьте, что если вы изменяете баланс опыта в зависимости от размера группы, то награда Пунктами Опыта за столкновение не меняется, вы всегда будете награждать количеством опыта, указанным для группы из 4 персонажей.

Лучше всего использовать увеличение баланса опыта из-за дополнительных персонажей на добавление большего количества врагов или опасностей, а снижение опыта из-за недостатка персонажей игроков на уменьшение количества врагов и опасностей, а не на то, чтобы сделать одного врага сильнее или слабее. Столкновения обычно приносят больше удовлетворения, если количество вражеских существ довольно близко к количеству персонажей игроков.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРОВОЙ СЕССИИ RUNNING A GAME SESSION

Кампания проходит в течение определенного количества сессий. Каждая сессия обычно длится несколько часов, с несколькими столкновениями, исследованием и, возможно, свободным временем. Вашу сессию можно сравнить с серией телешоу; она должна включать в себя некоторые сюжетные «перевороты», повороты и изменения, и в конце оставлять людей в нетерпении узнать о том, что будет дальше.

ПЛАНИРОВАНИЕ СЕССИИ PLANNING A SESSION

Одна из самых сложных задач в играх - планирование времени, когда все собираются вместе поиграть. Часто эта ответственность ложится на вас как на Ведущего, поскольку вы тот, кто готовит игру между сессиями. Многие игры имеют установленное расписание, например, раз в неделю, раз в 2 недели или раз в месяц. Чем реже ваша группа собирается, тем лучше вам надо вести заметки и кратко озвучивать итоги произошедших событий, чтобы у всех было взаимопонимание происходящего.

Спланируйте время, когда все придут, а также постарайтесь установить время, когда игра начнется. Это может помочь всем завершить беседы, наверстать упущенное и вовремя поесть, чтобы все могли начать играть. Также очень важно помнить о времени окончания. Типичная игровая сессия длится около 4 часов, хотя некоторые группы проводят 2-часовые сессии или играют в марафонские игры. В большинстве кампаний Pathfinder, менее 2 часов обычно недостаточно чтобы успеть сделать многое. Если ваша сессия будет длиться более 2 часов, запланируйте 15-минутные перерывы (в дополнение к перерывам на туалет и напитки, которые игроки могут делать по мере необходимости).

НАЧАЛО СЕССИИ STARTING A SESSION

Когда все готовы, привлечите всеобщее внимание и рассмотрите следующие темы. Они находятся в приблизительном порядке, который вы можете изменить в зависимости от стиля вашей группы или потребностей сессии.

- Кратко изложите произошедшее в предыдущих сессиях;
- Обозначьте где персонажи находятся в начале сессии. Отдыхали ли они после последнего испытания? Может они в коридоре, готовятся ворваться в следующую комнату подземелья? Расскажите игрокам есть ли у них время отдохнуть или восстановиться с последней сессии;
- Напомните игрокам, что в начале сессии у них есть 1 Пункт Героя (Hero Points);
- Обозначьте цели. Игроки должны иметь представление о том, что они должны сделать дальше. Напомните все цели, которые уже были у группы, а затем позвольте игрокам решить, по-прежнему ли применимы эти цели, и есть ли что-нибудь еще, чего они надеются достичь в этой сессии;
- Начинайте приключения! Решите, в каком режиме игры вы собираетесь начать, а затем начните с устной подсказки, чтобы начать действие. Вы можете задать вопрос, связанный с конкретным персонажем, попросить всех сразу совершить бросок Инициативы, так как нападает монстр, или кратко описать окружение и ощущения, которые окружают персонажей игроков, позволяя им реагировать.

ИГРА ВНЕ СЕССИИ OFF-SESSION GAMING

Проводить сессию полной группой это не единственный способ играть в Pathfinder. Поиск возможностей для расширения игры вне ее обычного расписания может поддерживать интерес вашей группы между сессиями.

Вы можете собираться вместе с одним игроком на мини-сессии для его персонажа, чтобы охватить миссию, которая важна для его истории, но не касается остальной части группы. Вы и игроки можете решить по электронной почте или в чате, что делают их персонажи в режиме свободного времени. Вы также можете предоставить игрокам возможность совместно работать над деталями истории, например, попросить игрока придумать дизайн герба для группы авантюристов или наметить карту своей домашней базы. Вы можете даже решить дать игроку Пункт Героя при следующей сессии, за события, произошедшие вне сессии.

Некоторые события не подходят для проведения вне сессий. Любое событие, которое сильно влияет на персонажа, игрок которого не присутствует, следует урегулировать за столом, когда все могут присутствовать. Также полезно вспомнить события, которые произошли вне сессии для всех персонажей, чтобы никто не чувствовал себя исключенным или потерянным.

ПРОВЕДЕНИЕ СЕССИИ RUNNING A SESSION

Во время сессии вы отвечаете за поддержание игрового процесса, управление разными режимами игры, постановкой вопросов и принятие решений по правилам. Вам также следует внимательно следить за временем, чтобы закончить в удобное для группы время.

Вы - средство взаимодействия между правилами и воображаемым миром, который разделяете вы и другие игроки. Они будут задавать вам вопросы, и действовать на основе своих предположений. Вам решать, что истинно в мире, но вы не делаете этого в одностороннем порядке. Вы информированы предысторией сеттинга, своими приготовлениями, а также идеями и предположениями, которые имеют другие игроки за столом. Имейте в виду, что пока вы что-то не объявите, ваши планы могут измениться. Например, если вы изначально предполагали, что владелица таверны будет доброй и с благими намерениями, но игрок неправильно ее понимает и придумал интересную теорию заговора относительно ее намерений, и которая звучит вполне уместно, то в конце концов вы можете превратить владелицу таверны в посредницу зла.

Вы также определяете, когда персонажам игроков и врагам необходимо проходить проверки, а также последствия этих бросков. Чаше всего это происходит вне столкновений, так как столкновения сильнее регламентированы относительно того, когда совершаются проверки

и как они интерпретируются. В столкновении игрок обычно сам может определить ход своего персонажа, а вы вмешиваетесь только для того, чтобы сказать, попадает ли атака или что-то в окружении требует от персонажа выполнить проверку.

ВСЕОБЩЕЕ ВНИМАНИЕ THE SPOTLIGHT

По мере игры следите за тем, кто находится в центре внимания. Может быть легко удержать внимание на наиболее общительном игроке или персонаже, но вам нужно пройти по остальным игрокам. Если игрок какое-то время не был вовлечен в происходящее, то спросите: «Что ваш персонаж делает в данный момент?» Если игрок не уверен, добавьте в сцену подробностей или персонажа ведущего, который может заинтересовать игрока.

ОТВЛЕЧЕНИЕ И ПЕРЕРЫВАНИЯ DISTRACTIONS AND INTERRUPTING

Поддержание внимания игроков сохраняет ход игры и приводит к запоминающимся моментам, когда все находится на одной волне. Слишком много прерываний нарушают поток. Когда это умеренно, то все в порядке. Если это происходит слишком часто, отвлекающие факторы становятся проблемой, поскольку заставляют людей упускать что-то и принимать неверные решения, когда сессия становится несвязанной. Тем не менее, каждая игра включает в себя перерывы и отступления, иногда намеренные, а иногда нет. Очень важно найти правильный баланс для вашей группы.

Игра это социальное мероприятие, поэтому определенно есть место для разговора, не имеющего прямого отношения к игре. Эти прерывания становятся проблемой, если они происходят слишком часто или если люди разговаривают, перебивая других. Если игрок неоднократно прерывает вас или других людей или нарушает каждый решающий момент игры шуткой, поговорите с ним об ограничении своих комментариев до подходящего момента. Зачастую, все, что вам нужно сделать, это поднять руку или иным образом показать, что игрок говорит вне очереди, чтобы задержать его до тех пор, пока вы или другой говорящий не закончит говорить.

РАЗДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ SHARING RESPONSIBILITY

Просто потому, что вы Ведущий и якобы отвечаете за все, не значит, что вы должны делать всю дополнительную работу, чтобы вести кампанию. Некоторые из описанных здесь задач, такие как планирование дат игр, ведение заметок и краткий пересказ прошлых сессий, можно делегировать другим игрокам. Вы также можете попросить кого-нибудь отслеживать инициативу или ПЗ противников во время схваток или даже управлять этими противниками, если у вас большая группа, и кто-то предпочтет делать это, нежели контролировать своего персонажа. Также здорово, когда кто-то другой может организовать сессию, организовать закуски для группы или взять на себя другие обязанности, не связанные напрямую с игрой.

Лучше всего составить график обязанностей когда вы впервые начинаете игру. Спросите игроков, за что они готовы взяться. Если во время кампании вы начинаете чувствовать, что взяли на себя слишком много, то можете вернуться к теме и попробовать новые варианты, пока не найдете удобный.

Телефоны и другие мобильные устройства являются другим большим отвлекающим фактором. Их полный запрет часто бывает непрактичным, так как многие игроки используют приложения, чтобы бросать кости или управлять своими листами персонажа, или им нужно отвечать на текстовые сообщения своего партнера, проверять что-то по рабочему проекту или иным образом оставаться на связи с людьми, которые полагаются на них. Однако вы можете установить основные правила, запрещающие использование устройства для всего несрочного, например для проверки социальных сетей, счета хоккейного матча, игры в мобильную игру или ответа на несрочное сообщение. Вы можете ослабить эти правила для игроков, когда их персонажи «за кадром». Если персонажа игрока нет в сцене, возможно, сейчас самое подходящее время для игрока использовать мобильное устройство.

ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ ПО ПРАВИЛАМ ADJUDICATING THE RULES

Как Ведущий вы ответственный за решение споров о правилах. Помните, что поддерживать темп игры важнее, чем быть на 100% правым. Просмотр правил прямо за столом может замедлить игру, поэтому во многих случаях лучше сделать лучшее предположение, нежели листать книгу для поиска точного правила (Однако, может быть поучительно изучить эти правила во время перерыва или после сессии!).

Чтобы принимать решения на лету, используйте следующие рекомендации, которые являются теми же принципами, на которых основаны правила игры. Возможно, вы захотите сохранить распечатки этих рекомендаций и рекомендаций по СЛ (см. Сложность (Difficulty Classes)) для быстрого ознакомления.

- Если вы не знаете как много времени требуется на задачу, то начните с 1 действия, или 2 действий если персонаж не должен быть способен выполнить это трижды за раунд;
- Если вы не уверены какое действие подходит для задачи, выберите наиболее простое действие. Если вы не можете найти такое, сделайте неопределенное действие (см. Другие действия (Other Actions)) добавляя любые подходящие атрибуты (обычно «атака», «концентрация», «манипуляция» или «движение»);
- Когда какие-то две стороны противопоставляются друг другу, пусть одна делает бросок против СЛ другой. Не заставляйте кидать обе стороны (Инициатива - исключение из этого правила). Обычно бросок делает тот персонаж, который действует (кроме случаев спасбросков);
- Если эффект повышает или понижает шансы на успех, примените ситуативный бонус +1 или ситуативный штраф -1;
- Если вы не уверены в сложности серьезной задачи, то используйте СЛ по уровню группы;
- Если вы создаете эффект, от которого существа становятся недееспособными или погибают, то это случается только при критическом успехе (или критическом провале в случае спасброска);
- Если вы не знаете какую проверку использовать, выберите наиболее подходящий Навык. Если ни один другой Навык не подходит для проверки Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), используйте подходящий Навык Знаний (обычно с необученным рангом мастерства);

- Используйте ежедневные приготовления персонажей как время для сброса всего, что длится примерно день;
- Когда персонаж совершает что-то примечательное, чего нет в правилах про Пункты Опыта, наградите его опытом за достижение (от 10 до 30 опыта, как описано в разделе Пункты Опыта (Experience Points) на стр. 507);
- Когда персонажи игроков проваливают задачу, найдите способ как этот провал может развить историю с отрицательными последствиями, вместо того, чтобы полностью останавливать прогресс.

ОСОБЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА SPECIAL CIRCUMSTANCES

Персонажи игроков в вашей группе время от времени будут выполнять задачи, которые должны быть проще или сложнее, чем ожидается в правилах или приключении, например, персонаж игрока использует активность Собрать Информацию (Gather Information) в своем родном городе. В таких случаях вы можете применять ситуативный бонус или штраф. Обычно это +1 или -1 для небольшого, но значимого обстоятельства, но вы можете изменять этот бонус или штраф до +2 или -2 при значительных обстоятельствах. Максимальный бонус или штраф +4 или -4, должен применяться только если кто-то имеет подавляющее преимущество или пробует что-то крайне маловероятное, но не совсем невозможное.

Еще вы можете добавить атрибуты к действиям. Допустим, во время боя Силэй окунает свой меч в жаровню с горящими углями, перед тем, как замахнуться им по врагу, который имеет Уязвимость к огню. Вы можете добавить к этой атаке атрибут «огонь». Игрок, получающий таким образом преимущество, обычно для этого должен использовать действие, поэтому Силэй получила бы преимущество на одну атаку, но чтобы сделать это снова, ей нужно еще раз окунуть свой меч в угли.

ПРИНЯТИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ВАРИАНТОВ INCORPORATING ADDITIONAL OPTIONS

Вы можете дать игрокам доступ к дополнительным правилам или вариантам для персонажей. Если вы уверены, что разрешение персонажу выбрать тот или иной вариант станет хорошим дополнением к вашей игре, тогда дерзайте! Если вы не уверены или беспокоитесь о просьбе, то вы не обязаны это разрешать. Однако постарайтесь пойти навстречу игрокам или предложить альтернативы. Если вы хотите разрешить вариант на пробной основе, но беспокоитесь, что это позднее может стать проблемой, поговорите с игроком заранее и объясните, что вы предварительно разрешаете этот вариант, но можете передумать позже, когда увидите, как это может использоваться во время игры.

ОБЩЕСТВО СЛЕДОПЫТОВ PATHFINDER SOCIETY

Организованные игровые кампании позволяют вам играть и вести игры по всему миру с постоянными персонажами. Если вы хотите играть в Pathfinder таким образом, то можете сделать это в «Обществе Следопытов» (Pathfinder Society)! После того, как вы зайдете на сайт PathfinderSociety.club и создадите учетную запись, вы сможете самостоятельно организовывать игры с друзьями или присоединиться к уже существующему мероприятию.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ОПУБЛИКОВАННЫЕ PAIZO PAIZO'S PUBLISHED ADVENTURES

Вы можете приобрести следующие виды приключений на paizo.com, в местном магазине игр или во многих книжных магазинах. Если вы хотите получить все приключения в определенной линейке, то можете оформить подписку на paizo.com.

Серии приключений Pathfinder (Pathfinder Adventure Paths)

Каждый ежемесячный том «Серии приключений Pathfinder» ведет к следующему, как часть большой истории, охватывающей несколько томов. Первый том каждой «Серии приключений» обычно начинается с 1-го уровня, и каждый том имеет самостоятельную историю, которая в конечном итоге приводит к большой кульминации в конце последнего тома. Также каждый том обычно включает новых монстров, правила и подробности о мире. У каждой «Серии приключений» своя тема, и их сеттинги варьируются в пределах региона Внутреннего моря и за его пределами.

Приключения Pathfinder (Pathfinder Adventures)

«Приключения Pathfinder» - самостоятельные приключения, которые охватывают несколько уровней игры. Они самодостаточны и обычно имеют уникальную структуру или тематику. Вы можете пройти «Приключение Pathfinder» отдельно или в рамках текущей кампании, а некоторые из них идеально подходят как дополнительные приключения в «Серии приключений», имеющих схожие темы.

Сценарии «Pathfinder Society» (Pathfinder Society Scenarios)

Сценарии это приключения использующиеся «Обществом Следопытов» (Pathfinder Society); вы можете играть в них в рамках «Общества Следопытов», или отдельно. На каждое уходит около 4-5 часов, поэтому вы можете рассказать целую историю за короткое время, но еще они являются частью глобальной кампании и могут быть объединены вместе, чтобы сформировать основу более длинной кампании.

«Общество Следопытов» в основном использует приключения продолжительностью от 4 до 5 часов, называемые сценариями. В начале сессии когда вы ведете сценарий, вы соберете информацию о персонажах своих игроков. В конце приключения, вы запишите награды, которые заработали их персонажи за завершение сценария, все варианты которых уточнены в бланке отчета. Как только вы отправляете результаты сессии онлайн, они становятся постоянной частью этих персонажей, даже если они играют в других играх с другими группами. В этих сценариях есть важные решения, и вы можете отправить то, что выбрала ваша группа, и эти решения будут определять будущее кампании!

ВЕДЕНИЕ РЕЖИМОВ ИГРЫ RUNNING MODES OF PLAY

Сессии Pathfinder разделены на три разных режима игры: столкновения, исследования и свободного времени. Каждый режим представляет разные типы ситуаций с определенными рисками и временными рамками, и в каждом из них персонажи могут использовать разные виды действий и реакций.

Столкновения происходят в реальном времени или медленнее, и включают в себя прямое взаимодействие между персонажами игроков и врагами, потенциальными союзниками или друг с другом. Бой и прямое социальное взаимодействие обычно происходят в режиме столкновения.

Исследование - это связующее звено приключения, и оно используется всякий раз, когда персонажи исследуют место, где существует опасность или какая-либо неопределенность, например, незнакомый город или подземелье. В режиме исследования персонажи не подвергаются непосредственной опасности, но они все равно должны испытывать напряжение. Исследование и столкновения вместе называются приключениями.

Когда группа не в приключении, персонажи переходят в режим свободного времени. Этот режим охватывает большую часть жизни обычного человека, например, рутинные повседневные задачи и работу для достижения долгосрочных целей.

СТОЛКНОВЕНИЯ ENCOUNTERS

Режим столкновения это наиболее структурированный режим игры, и чтобы вести этот режим, вы в основном будете следовать правилам, представленным в Главе 9: Правила игры (Playing the Game). Поскольку вы обычно просите выполнить бросок Инициативы во время исследования, перед переходом в режим столкновения, рекомендации по порядку Инициативы появляются в разделе Бросок Инициативы (Rolling Initiative) при обсуждении режима исследования. Правила построения боевых столкновений приведены в разделе Создание столкновений (Building Encounters).

Риски: От умеренных до высоких. Столкновения всегда имеют существенные риски, и чтобы показать это, они разыгрываются пошагово.

Масштаб времени: Режим столкновения хорошо структурирован и для боевых столкновений проходит в боевых раундах, в то время как другие виды столкновений могут иметь раунды любой длины. В бою 1 минута состоит из 10 раундов, где каждый раунд боя длится 6 секунд, но вы можете решить, что словесная конфронтация будет продолжаться минутными или более длительными раундами, чтобы дать каждому говорящему достаточно времени на высказывание твердой точки зрения.

Действия и реакции: В боевых столкновениях ход каждого участника разбивается на отдельные действия, и участники могут использовать реакции, когда срабатывают их триггеры. Реакции могут возникать в социальных ситуациях, однако их триггеры обычно более описательны и менее тактические.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ ВРАГОВ CHOOSING ADVERSARIES' ACTIONS

Игроки часто координируют и планируют свои действия, чтобы действовать максимально эффективно, а их противники - нет. Как Ведущий вы отыгрываете за этих противников и определяете их тактику. У большинства существ есть базовые навыки простых тактик, таких как брать в тиски или сосредоточение на одной цели. Но вы должны помнить, что они также реагируют эмоционально и совершают ошибки - возможно, даже больше, чем персонажи игроков.

Выбирая цели или какие способности использовать, полагайтесь на знания противников о ситуации, а не на свои собственные. Вы можете знать, что Жрец имеет высокий модификатор спасброска Воли, но монстр все еще может попытаться использовать на нем способность вызвать страх. Это не значит, что вы должны играть за противников как полных дурачков; они могут учиться на своих ошибках, строить разумные планы и даже заранее изучать персонажей игроков.

Противники обычно не атакуют персонажа, лежащего без сознания (knocked out). Даже если существо знает, что павший персонаж может вернуться в бой, только самые злобные существа сосредотачиваются на беспомощных противниках, а не на более непосредственных угрозах вокруг них.

Управление противниками это сочетание того, чтобы соответствовать существу и стремления сделать все возможное для драматизма игры. Думайте о своем столкновении как о сцене драки в фильме или романе. Если Воин насмехается над огненным гигантом, чтобы отвлечь его внимание от хрупкого Волшебника, тактически правильным решением для гиганта будет продолжать избивать Волшебника. Но лучший ли это выбор для сцены? Возможно, всем будет веселее, если гигант перенаправит свой гнев на приводящего его в ярость Воина.

ИЗБЕЖАНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ BYPASSED ENCOUNTERS

Что произойдет, если вы запланировали бой или испытание, а персонажи игроков найдут способ полностью его избежать? Это может привести к тому, что они отстанут по Пунктам Опыта или пропустят важную информацию или сокровища.

В случае с Пунктами Опыта рекомендации просты: если персонажи игроков избежали испытания с помощью умных тактических решений, хитрого дипломатического обмена, умного использования магии или другого подхода, требующего смекалки и планирования, то наградите их обычным опытом за столкновение. Если они сделали что-то, что потребовало лишь умеренных усилий или им повезло, например, нашли секретный проход и использовали его, чтобы избежать драки, дайте им опыт за небольшое или умеренное достижение. В более свободном приключении, таком как обширное подземелье с множеством путей, может не быть награды за обход столкновения, так как это может быть слишком тривиально.

Вам придется соображать на ходу, если информация или предметы пропускаются, когда игроки обходят столкновения. Во-первых, поищите в приключении другое подходящее место для размещения информации или предмета. Если это имеет смысл, переместите исходное столкновение в другую часть приключения и в первую очередь, дайте персонажам игроков опыт за большое достижение, за избежание столкновения.

ИГРА БЕЗ ПОЛЯ С КЛЕТКАМИ PLAYING WITHOUT A GRID

Правила Pathfinder созданы с ориентацией на ведение боевых столкновений с помощью поля, размеченного 1-дюймовой сеткой, но вы можете играть без разметки или карты. В том, что традиционно называется «театром разума», вы и другие игроки представляете себе расположение сражающихся и окружение. В этом стиле игры вам часто придется принимать решения. Обычно они просты, например: «Могу ли я видеть огра с того места, где я стою?» или «Могу ли я добраться до огра за одно действие «Бег» (Stride)?». Часто лучше, если игрок скажет вам, что он хочет сделать, например: «Я хочу перебраться через балку, чтобы добраться до огра и атаковать его». Затем вы рассказываете игроку, как это разбивается на действия, например: «Вам нужно потратить одно действие и успешно сделать проверку Акробатики, затем сделать Перемещение, чтобы подойти достаточно близко, и тогда у вас останется одно действие на Удар (Strike)».

При подготовке боевых столкновений избегайте использования большого количества пересеченной местности, укрытий или других сложностей боевого поля, которые лучше работают на сетке. Кроме того, будьте более снисходительны к боевой тактике, например, к взятию в тиски. У вас не будет способа точно оценивать взятие в тиски, но правила предполагают, что персонажи ближнего боя, такие как плуты, часто занимают соответствующую позицию, поэтому зачастую бывает достаточно, чтобы двое персонажей вместе объединились в рукопашной.

ЗАВЕРШЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ ENDING ENCOUNTERS

Боевое столкновение обычно заканчивается, когда все существа одной стороны убиты или теряют сознание. Как только это произойдет, вы можете перестать действовать в порядке инициативы. У выжившей стороны будет достаточно времени, чтобы убедиться, что все выведенные из боя не представляют угрозы. Однако вам может потребоваться продолжать использовать боевые раунды, если кто-то из персонажей игроков находится при смерти, цепляется за обрыв или в какой-либо другой ситуации, когда секунды имеют значение для их выживания.

Вы можете решить, что бой окончен, если столкновение больше не представляет какого-то вызова, и персонажи игроков просто разбираются с последними слабыми врагами. Однако избегайте этого, если у кого-то из игроков все еще есть изобретательные и интересные идеи, которые они хотят опробовать, или заклинания, на которых они сосредоточены, так как раннее завершение схватки - инструмент для избегания скуки, а не чтобы отказывать кому-то в их веселье. Вы можете досрочно закончить бой несколькими способами: враги могут сдаться, противник может умереть до того, как его ПЗ действительно закончатся, или вы можете просто сказать, что битва окончена и персонажи игроков легко расправятся с оставшимися противниками. В последнем случае вы можете спросить: «Никто не против, если мы завершим бой?» чтобы убедиться, что ваши игроки будут за это решение.

Одна из сторон может сдаться, когда почти все ее представители будут побеждены или если заклинания или навыки полностью деморализуют их. Как только кто-то сдается, выйдите из порядка инициативы и вступите в короткие переговоры. Эти обсуждения на самом деле для того, чтобы понять проявят ли победители милосердие к проигравшим или просто убьют или иным образом избавятся от них. В таких ситуациях, у сдающейся стороны обычно нет особых рычагов воздействия, поэтому избегайте долгих дискуссий.

УБЕГАЮЩИЕ ВРАГИ FLEEING ENEMIES

Убегающие враги могут быть проблемой. Персонажи игроков часто хотят преследовать убегающих врагов, потому что думают, что враг может представлять угрозу позднее. Избегайте разыгрывания этого шага за шагом, так как из-за этого игра может легко увязнуть. Если все противники убегают, откажитесь от порядка инициативы и дайте каждому персонажу возможность преследовать любого убегающего врага. Каждый персонаж игрока может объявить одно действие, заклинание или другую способность, чтобы попытаться не отставать. Затем сравните Скорость персонажа игрока со Скоростью цели, оцените, насколько поможет выбранное заклинание или способность преследователя, и учтите любые умения преследуемого, которые помогут сбежать. Если вы определили, что преследователь настигает цель, вернитесь в бой с исходным порядком инициативы. Если нет, то преследуемый сбежит.

Если персонажи игроков решают сбежать, то обычно лучше всего позволить им сделать это. Выберите конкретное место и позвольте им сбежать, как только они все доберутся до него. Однако, если они перегружены или иным образом замедлены, или если враги имеют более высокие Скорости и сильную мотивацию для преследования, вы можете наложить последствия на убегающих персонажей.

СОЦИАЛЬНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ SOCIAL ENCOUNTERS

Большинство разговоров лучше всего подходят для ролевого отыгрыша в свободной форме, с одной или двумя проверками социальных навыков. Однако иногда, напряженная ситуация или решающая сделка требует социального столкновения, в котором используется инициатива, почти как в боевом столкновении. Как и в любом другом столкновении, риски в социальном тоже должны быть высоки! Неудачное социальное столкновение может означать, что персонаж заключен в тюрьму или отправлен на смерть, главный соперник становится политической силой или ключевой союзник опозорен и изгнан из общества.

Использование структуры столкновения полезно, потому что она позволяет более четко рассчитать время, чем во время игры в свободной форме, и каждый персонаж чувствует, что вносит свой вклад. При проведении социального столкновения заранее устанавливайте ставки, чтобы игроки знали последствия успеха или провала, и обстоятельства, которые приведут к завершению столкновения.

У вас гораздо больше гибкости в том, как вы проводите социальное столкновение, по сравнению с боевым. Увеличение продолжительности раундов свыше 6 секунд, дает возможность большей импровизации и меньше внимания к специальным атакам и

заклинаниям, и все это отличает социальное столкновение от боевого. В большинстве случаев вам не нужно беспокоиться о передвижениях персонажа и вам не нужна карта. Вот некоторые примеры социальных столкновений:

- Доказывать чью-либо невиновность перед судьей;
- Убедить соседнего монарха помочь защититься от вторжения;
- Победить соперника-барда в остроумной битве;
- Разоблачить обман злодея перед благородным судом.

ИНИЦИАТИВА И ДЕЙСТВИЯ INITIATIVE AND ACTIONS

Обычно в качестве инициативы в социальных столкновениях персонажи кидают Общество или Навык на основе Харизмы, такой как Дипломатия или Обман. Как и с другими столкновениями, подход персонажа к конфликту определяет какой Навык он использует. Во время хода персонажа, он как правило получает попытку на один бросок, обычно используя действие навыка. Позвольте игроку отыграть то, что делает и говорит его персонаж, а потом решите что он будет кидать. Позвольте ему использовать любые возможности или заклинания, которые могут помочь ему в его доводах, но помните, что когда большинство людей видят визуальные атрибуты сотворенного заклинания, они думают, что кто-то использует магию, чтобы попытаться повлиять на них или навредить им, и они реагируют на это отрицательно.

Хорошие социальные встречи включают в себя противостояние. Оно может быть прямое, как например, противник, выступающий против аргументов персонажей, или пассивное, например, толпа, которая автоматически становится все более неуправляемой по мере завершения каждого раунда. Дайте оппозиции одну или несколько позиций в порядке инициативы, чтобы вы могли сообщать, что она делает. Вы можете создать игровые показатели для оппозиции, особенно если это личность, но в ситуациях, как с неуправляемой толпой, вам может потребоваться лишь определить набор увеличивающихся СЛ.

ИЗМЕРЕНИЕ УСПЕХА И ПРОГРЕССА MEASURING SUCCESS AND PROGRESS

Вам надо решить как измерять успех персонажей в социальных столкновениях, так как там нет КБ цели или ПЗ, которые снижаются. Глава 4: Навыки (Skills) содержит советы по тому, как устанавливать СЛ для действий социальных Навыков, обычно используя СЛ Воли цели. Если вам нужна СЛ для людей, у которых нет характеристик, как например, толпа или персонаж ведущего, для которого вы еще не определяли характеристики, то используйте методику определения СЛ из раздела Сложность (Difficulty Classes). Вы можете либо выбрать простую СЛ или использовать СЛ по уровню, оценивая уровень субъекта или насколько сложно повлиять на него.

Состояния отношений: «враждебен», «не дружелюбен», «безразличен», «дружелюбен» и «хочет помочь», дают удобный способ отслеживать прогресс социального столкновения. Используйте их, чтобы выразить позицию властей, толпы, присяжных и т.п. Типичная цель социального столкновения - изменить отношение личности или группы на «хочет помочь», чтобы они помогли вам, или успокоить враждебную группу или человека, чтобы разрядить ситуацию. Постарайтесь дать игрокам четкое представление о том, насколько они продвинулись по ходу столкновения.

Другой вариант - отслеживать количество успехов или провалом, набранных персонажами. Например, вам может потребоваться обмануть четырех охранников, чтобы они покинули свои посты, и считать каждую успешную попытку Лгать (Lie) или Отвлечь Вниманием (Create a Diversion) как один из четырех необходимых успехов. Вы можете объединять эти два метода; если персонажи игроков нуждаются в том, чтобы группа важных дворян проголосовала за них, цель столкновения может состоять в том, чтобы гарантировать, что большинство дворян будут иметь отношение к персонажам игроков лучше, чем к их сопернику, и все дворяне станут благосклонны в течение ограниченного периода времени.

ПОСЛЕДСТВИЯ CONSEQUENCES

Когда вы обозначаете ставки в начале социального столкновения, дайте представление о последствиях. Помимо любых повествовательных преимуществ, которые могут получить персонажи игроков, социальное столкновение обычно включает в себя награду в виде опыта. Поскольку эти столкновения в том же духе, что и боевые столкновения, они дают значительное количество опыта, обычно за умеренное достижение или даже как за крупное достижение, если столкновение было кульминацией долгосрочных планов или значительный противник получил свое возмездие.

Исход социального столкновения должен определять сюжет игры. Ищите последствия. Какие персонажи ведущего теперь могут более благосклонно смотреть на персонажей игроков? Кто может затанцевать обиду или придумать новый план? Социальное столкновение может решить судьбу персонажа ведущего и положить конец их истории, но это неверно для персонажей игроков. Даже если что-то кажется для них действительно ужасным, например, смертный приговор, социальное столкновение это еще не конец, все еще есть время для отчаянного героизма или сюжетного «переворота».

ИССЛЕДОВАНИЕ EXPLORATION

Режим исследования намеренно менее регламентирован, по сравнению со столкновениями. В результате чего, во время исследования **вы** будете судить почти обо всем, что происходит.

По сути, исследование это вознаграждение персонажей игроков за изучение их окружения. Чтобы способствовать этому, особенно важно иметь и передавать ясное представление того, что окружает группу. Вы сможете лучше следить, за тем, где находятся игроки, и описывать места, звуки и другие ощущения в местах их приключений. Поощряйте игроков к тому, чтобы их персонажи действительно исследовали, и награждайте их любопытство. То, что они пытаются делать в режиме исследования, покажет вам, что им интересно и что они считают важным. По ходу игры вы хорошо почувствуете аспекты исследования, которые заинтриговали определенных игроков, и вы можете добавить больше этого в свои приключения или подчеркнуть эти моменты в опубликованных приключениях.

Риски: От низких до умеренных. Режим исследования следует использовать, когда есть некоторый риск, но нет непосредственной опасности. Персонажи игроков могут находиться в среде, где они могут столкнуться с монстрами или опасностями, но обычно они остаются в режиме исследования, пока не вступят в бой, или не начнут какое-либо другое прямое взаимодействие.

Масштаб времени: Когда персонажи игроков находятся в режиме исследования, время в игровом мире проходит намного быстрее, чем реальное время за столом, поэтому оно редко измеряется с точностью до секунды или минуты. При необходимости вы можете увеличить или уменьшить скорость течения времени. Если важно знать, сколько точно времени проходит, обычно можно оценить время, проведенное в режиме исследования, с шагом в 10 минут.

Действия и реакции: Хотя исследование не разбивается на раунды, активности исследования предполагают, что персонажи игроков тратят часть своего времени на действия, такие как Поиск (Seek) или Взаимодействие (Interact). Если у них есть конкретные действия, которые они хотят использовать, они должны заявить о них; вы можете решить, применимы ли эти действия и нужно ли переключиться в режим столкновения для обеспечения большего количества подробностей. Персонажи игроков могут использовать любые соответствующие реакции, возникающие в режиме исследования.

АКТИВНОСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ EXPLORATION ACTIVITIES

В режиме исследования каждый игрок, который хочет сделать что-то помимо путешествия, выбирает для своего персонажа активность исследования. Наиболее распространенные активности это Избежать Обнаружения (Avoid Notice), Обнаружить Магию (Detect Magic), Спешить (Hustle) и Обыск (Search), однако есть много других вариантов. Хотя игроки обычно достаточно близко придерживаются этих действий по умолчанию, им не нужно запоминать активности исследования и точно их использовать. Вместо этого позвольте каждому игроку описать, что делает их персонаж. После этого, вы как Ведущий можете определить какая из активностей применяется. Это так же означает, что вы решаете как активность работает если действия персонажа отличаются от тех, что указаны.

Следующие разделы обсуждают активности исследования, которые требуют от вас решения, выходящего за рамки рекомендаций для игроков, подробно описанных в Главе 9, в разделе Режим исследования (Exploration Mode).

АКТИВНОСТИ ИССЛЕДОВАНИЯ EXPLORATION ACTIVITIES

Следующие активности исследования подробно описаны в Главе 9, в разделе Активности Исследования (Exploration Activities). Многие другие описаны в Главе 4: Навыки (Skills).

- Избежать Обнаружения (Avoid Notice);
- Защита (Defend);
- Обнаружить Магию (Detect Magic);
- Обыск (Search);
- Повтор Заклинания (Repeat a Spell);
- Разведка (Scout);
- Расследовать (Investigate);
- Следовать за Экспертом (Follow the Expert);
- Спешить (Hustle).

Импровизация новых активностей (Improvising New Activities)

Если игрок хочет делать что-то, что не предусмотрено другими правилами, вот несколько рекомендаций. Если активность похожа на действие, которое кто-то может использовать в столкновении, как в случае с Избежать Обнаружения (Avoid Notice), она обычно состоит из одного действия, повторяемого примерно 10 раз в минуту (например, использование действия Красться (Sneak) 10 раз), или чередования действий, которые работают аналогично (как например, активность Обыск (Search), которая чередует Бег (Stride) и Поиск (Seek)). Активность с более быстрым темпом, соответствующая примерно 20 действиям в минуту, может иметь ограниченное применение или вызывать состояние «утомлен» (fatigued), как и действия, требующие интенсивной концентрации.

Может оказаться так, что игрок хочет делать что-то эквивалентное трате 3 действий каждые 6 секунд, как это было бы в бою. Персонажи могут так проявлять себя в бою только потому, что бой длится очень короткое время - такие нагрузки не получится выдерживать во время длительного периода исследования.

ОБНАРУЖИТЬ МАГИЮ DETECT MAGIC

Эта активность не позволяет персонажам автоматически находить каждую магическую ауру или объект во время путешествия. Опасности, требующие минимального ранга мастерства, не могут быть обнаружены с помощью *обнаружение магии (detect magic)*, как и иллюзии, уровень которых больше или равен кругу этого заклинания.

Когда персонажи, используя эту активность находят что-то магическое, дайте им знать и дайте возможность остановиться и исследовать дальше или продолжить следовать мимо. Остановка переносит вас в сцену, более насыщенную ролевой игрой, в которой игроки могут обыскивать местность, оценивать различные предметы или иным образом пытаться выявить источник магии и то, что она делает. Если это упустить, то это может привести к тому, что группа упустит полезные магические предметы или активирует магическую ловушку.

СЛЕДОВАТЬ ЗА ЭКСПЕРТОМ FOLLOW THE EXPERT

Опытный персонаж может помочь менее опытным союзникам, решившим использовать действие «Следовать за Экспертом» (Follow The Expert). Это хороший способ помочь персонажу с низким модификатором Скрытности прокрасться, вскарабкаться персонажу с плохой Атлетикой на крутой обрыв, и так далее. Обычно персонаж, который «Следует за Экспертом», не может выполнять другие активности исследования или одновременно следовать более чем за одним персонажем.

РАССЛЕДОВАТЬ INVESTIGATE

Как и с Обыском (Searching) или Обнаружением Магии (Detecting Magic) начального результата Расследования (Investigating) обычно достаточно, чтобы дать исследователю зацепку, которая ведет к более тщательному расследованию, но это редко когда дает всю возможную информацию. Например, персонаж может заметить, что стены подземелья покрыты письменами Бездны, но ему необходимо будет остановиться, чтобы прочитать текст или определить, что он написан кровью.

ОБЫСК SEARCH

При успешной проверке Восприятия во время Обыска (Searching), персонаж замечает присутствие или отсутствие чего-то необычного в этой области, но это не предоставляет исчерпывающий список всего, что там есть. Вместо этого, это дает отправную точку для более внимательного изучения или столкновения. Например, если в области есть одновременно и потайная дверь с СЛ 30 и ловушка с СЛ 25, а обыскивающий персонаж при проверке Восприятия выкинул 28, то вы бы сказали игроку, что его персонаж заметил в области ловушку и дали бы примерное представление о ее природе и расположении. Группе нужно лучше изучить местность, чтобы узнать подробности о ловушке, и кому-то нужно было бы снова провести Обыск, чтобы получить еще один шанс найти потайную дверь.

Если область содержит много объектов или чего-то, что требует времени для поиска (например, шкаф, полный бумаг), в ходе Обыска был бы обнаружен шкаф, но персонажи игроков должны будут исследовать его более тщательно, чтобы проверить документы. Обычно это требует, чтобы группа остановилась для полноценного обыска.

Вы совершаете тайную проверку Восприятия за Обыскивающего персонажа, чтобы обнаружить любые секреты, мимо которых они проходят, в таких местах, которые выделяются (такие как поворот коридора или возле дверей), но не таких, которые находятся в месте, менее привлекающем внимание (как случайное место в длинном коридоре), если только они не ищут особенно медленно и дотошно.

ГРУППОВОЕ ПОСТРОЕНИЕ SETTING A PARTY ORDER

В режиме исследования часто имеет значение, какие персонажи находятся впереди или сзади отряда. Позвольте игрокам решать между собой, где в группе во время исследования располагаются их персонажи. Этот порядок может определить, кто будет атакован первым, когда враги или ловушки угрожают с разных сторон. Вам решать, кто именно, в зависимости от ситуации станет целью.

Когда вы выходите из режима исследования, группа обычно сохраняет свой строй. Определите точные позиции персонажей игроков с их участием, если вы перемещаетесь по клеткам (как обычно происходит в начале боевого столкновения). Если они выйдут из режима исследования по своим причинам, они смогут передвигаться на свое усмотрение. Например, если они обнаруживают ловушку и Плут пытается ее обезвредить, другие персонажи могут перемещаться в любые места, которые они считают безопасными.

НЕБЛАГОПРИЯТНАЯ МЕСТНОСТЬ И ПОГОДА ADVERSE TERRAIN AND WEATHER

Исследование замедляется, когда группа сталкивается с густыми джунглями, глубоким снегом, песчаными бурями, экстремальной жарой или аналогичными неблагоприятными условиями. Вы сами решаете, насколько эти факторы влияют на прогресс персонажей. Специфические эффекты определенных видов местности и погода описаны в разделе Окружающая среда (Environment).

Пересеченная местность, такая как густой подлесок, обычно замедляет продвижение (см. Пересеченная местность (Difficult Terrain)). Если только это не важно, как далеко группа продвинется за определенное время, это можно кратко описать, как они прорубаются через лианы или бродят по болоту. Если у персонажей есть крайний срок, скорректируйте их прогресс по Таблице 9-2: Скорость путешествия, обычно сокращая ее вдвое, если почти вся поверхность представляет собой пересеченную местность, или до одной трети в случае особо пересеченной местности.

Опасная местность, такая как кальдера действующего вулкана, может нанести физический вред персонажам игроков. У группы может быть возможность пройти напрямую или обойти, потратив больше времени. Вы можете перейти в сцену с большим количеством подробностей, пока персонажи движутся по опасной местности, и пытаются уменьшить урон с помощью заклинаний или проверок Навыков. Если они преодолевают опасную местность, подумайте о том, чтобы в конце их исследования дать им опыт за незначительное или умеренное достижение, и немного больше опыта, если они предприняли разумные меры предосторожности, чтобы избежать урона.

Опасные трещины, болота, зыбучие пески и подобные угрозы являются опасностями окружающей среды, описание которых начинается в разделе «Окружающая среда» (Environment) на стр. 512.

ОПАСНОСТИ HAZARDS

Исследование может быть прервано ловушками или другими опасностями (см. Опасности (Hazards) на стр. 520). Простые опасности представляют только разовую угрозу для персонажей игроков и с ними можно разобраться в режиме исследования. Комплексные опасности требуют перехода в режим столкновения, пока опасность не будет устранена. Отключение ловушки или преодоление опасности обычно происходит в режиме столкновения. У персонажей игроков больше шансов обнаружить опасности во время исследования, если они используют активность Обыск (Search) (или Обнаружить Магию (Detect Magic) в случае некоторых магических ловушек).

БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ ROLLING INITIATIVE

Переход от исследования к столкновению обычно включает в себя бросок Инициативы. Попросите выполнить бросок Инициативы, как только сработала ловушка, две противоборствующие группы вступают в контакт или когда существо одной из сторон решает действовать против другой. Например:

- Группа персонажей игроков исследует пещеру. Они входят в узкий проход, патрулируемый группой кобольдов-воинов. Теперь, когда обе группы находятся в одной области, пора совершать бросок Инициативы;

- Амири и кобольд-чемпион соглашаются на товарищеский поединок по борьбе. Они сражаются на клочке грязи, а вы просите выполнить бросок Инициативу, используя Атлетику;
- Мерисизль и Кайра ведут переговоры с королем кобольдов. Дела идут неважно, поэтому Мерисизль решает начать неожиданную атаку. Как только она скажет, что это ее план, вы просите совершить бросок Инициативы;
- Харск и Эзрен пытаются Балансировать (Balance) на узкой балке, чтобы добраться до укрепленной сокровищницы кобольдов. Когда они проходят половину пути, красный дракон, прятаясь за горой, вылетает, чтобы атаковать! Как только дракон появляется, вы просите совершить бросок Инициативы.

ИНИЦИАТИВА ПОСЛЕ РЕАКЦИЙ INITIATIVE AFTER REACTIONS

В некоторых случаях, ловушка или враг имеют реакцию, которая приводит к броску Инициативы. Например, активированная комплексная ловушка может совершить атаку своей реакцией до начала ее хода в соответствии с порядком Инициативы. В этих случаях, определите все результаты реакции до просьбы совершить бросок Инициативы.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ДЛИТЕЛЬНОСТИ ЗАКЛИНАНИЙ MONITORING SPELL DURATIONS

Длительность заклинаний - это приблизительные значения, которые систематизируют причуды и странности магии в виде удобного числа. Однако это не означает, что вы можете сверять часы по заклинанию, у которого продолжительность - 1 час. Это одна из причин, по которой время вне столкновений находится в ваших руках и не так точно, как раунды столкновения. Если возникает вопрос о том, истек ли срок действия заклинания, вы принимаете решение. Вы не должны быть карающим, но и не должны относиться к персонажам так, как будто они между столкновениями двигаются с точностью часового механизма и безупречной эффективностью.

Эти длительности имеют наибольшее значение в двух случаях: когда игроки пытаются уместить несколько столкновений в рамках длительности заклинания, и когда они хотят использовать заклинание перед боем и сохранить его эффект во время столкновения.

Несколько столкновений (Multiple Encounters)

1-минутное заклинание должно длиться несколько столкновений, только если столкновения происходят в непосредственной близости (обычно в двух смежных комнатах) и персонажи игроков переходят прямо от одного боя к другому, не покидая режим столкновения. Если они хотят остановиться и исцелиться, или если группа рассуждает о том, продолжать ли им, то этот процесс занимает достаточно времени, чтобы заклинание закончилось.

Будьте более щедрыми с заклинаниями длящимися 10 минут и более. 10-минутное заклинание легко длится в течение одного столкновения и может продолжаться в другом, если их локации находятся близко. 1-часовое заклинание обычно длится несколько столкновений.

Перед столкновением (Before a Fight)

Сотворение полезных заклинаний перед боем (иногда называемое «предварительным усилением» (pre-buffing)) дает персонажам большое преимущество, поскольку они могут тратить больше боевых раундов на наступательные действия, вместо подготовительных. Если у игроков есть преимущество над своими противниками, вы обычно можете позволить каждому персонажу сотворить одно заклинание или подготовиться каким-то аналогичным образом, а затем определить порядок Инициативы.

Применение подготовительных заклинаний перед боем становится проблемой, когда оно кажется рутинным, и игроки предполагают, что так будет всегда, но такое мышление подходит не во всех ситуациях! Во многих случаях действие сотворения заклинания выдает присутствие группы. В случаях, когда подготовка персонажей игроков может выдать их, вы можете совершать бросок Инициативы, прежде, чем все смогут завершить свои приготовления.

ВЫБОР ВИДА БРОСКА CHOOSING THE TYPE OF ROLL

При выборе вида броска для Инициативы, склоняйтесь к наиболее очевидному выбору. Наиболее распространенный бросок - Восприятие; это то, что кобольды использовали бы в первом примере, как и Кайра с королем кобольдов в третьем примере. Следующий наиболее распространенный Навык для использования - Скрытность (когда подкрадывается, как дракон в последнем примере) и Обман (чтобы перехитрить противника, как Мерисизль в третьем примере). Для социального столкновения обычно используют Обман, Дипломатию, Запугивание, Выступление или Общество.

Если вы не уверены какой бросок попросить совершить, используйте Восприятие. Если для персонажа может иметь смысл сделать другой вид броска, то вы обычно должны предложить выбор между этим броском и Восприятием, и позволить игроку решить. Не делайте этого, если абсолютно ясно, что другой вид проверки имеет большее значение, чем Восприятие, например, когда персонаж подкрадывается к врагам и совершенно точно должен использовать Скрытность.

Вы можете позволить игроку аргументировать, почему он должен использовать Навык, отличный от Восприятия, но только если он основывает это на чем-то, что он сделал заранее. Например, если в прелюдии к атаке игрок Мерисизль сказал: «Я собираюсь свеситься с люстры, чтобы броситься с нее на врагов», вы можете позволить ему использовать Акробатику для броска Инициативы. Если бы игрок просто говорит: «Эй, я хочу напасть на них. Можно я использую Акробатику?» и заранее не обеспечил причину сделать это, то вы, вероятно, не должны допускать этого.

РАЗМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖА CHARACTER PLACEMENT

Просьба совершить бросок Инициативы в боевом столкновении, вам нужно решить, где будут располагаться участники встречи на карте битвы. Используйте порядок группы, описанный в Групповое построение (Setting a Party Order) на стр. 497, как основу. Вы можете продвигать вперед персонажей, которые используют Скрытность, чтобы занять позицию, помещая их в место, куда они могли бы

переместиться, прежде чем они могли бы быть обнаружены. Посоветайтесь с каждым игроком, чтобы убедиться, что их позиция разумна для вас обоих.

ОТДЫХ RESTING

Персонажам требуется 8 часов сна каждый день. Хотя отдых обычно происходит ночью, от отдыха днем группа получает те же преимущества. Как бы то ни было, они могут получать преимущества отдыха только раз в 24 часа. Персонаж, который отдыхает 8 часов, восстанавливается следующим образом:

- Персонаж восстанавливает ПЗ, в размере своего модификатора Выносливости (минимум 1) помноженного на уровень персонажа. Если он отдыхает без укрытия или удобств, вы можете снизить это исцеление на половину (до минимального 1 ПЗ);
- Персонаж избавляется от состояния «утомлен» (fatigued);
- Персонаж снижает степень состояний «обречен» (doomed) и «истощен» (drained) на 1;
- Большинству заклинателей необходим отдых перед тем, как они восстановят свои заклинания на день.

В режиме исследования группа может попытаться отдохнуть, но они не полностью защищены от опасности, и их отдых может быть прерван. Однако 8 часов отдыха не обязательно должны быть последовательными, и после перерыва персонажи могут снова заснуть.

Сон в доспехах приводит к плохому отдыху в результате чего персонаж просыпается с состоянием «утомлен» (fatigued). Если персонаж хотел избавиться от этого состояния, сон в доспехах помешает этому.

Если персонаж не ложится спать более 16 часов, он получает состояние «утомлен» (fatigued).

Длительный отдых для более быстрого восстановления является частью режима свободного времени, и его нельзя делать во время исследования. Смотрите правила об этом в разделе Длительный отдых (Long-Term Rest) на стр. 502.

ДОЗОРЫ И НЕОЖИДАННЫЕ АТАКИ WATCHES AND SURPRISE ATTACKS

Группы авантюристов обычно выставляют нескольких человек на страже, пока остальные отдыхают. Еще дежурство на страже прерывает сон, поэтому в ночном расписании необходимо учитывать время дежурства каждого. В Таблице 10-3: Дозор и отдых (Watches and Rest) указано, сколько времени группе нужно выделить для отдыха, при условии, что каждый по очереди встает в дозор на равные временные отрезки.

Если во время отдыха произойдет неожиданное столкновение, вы можете бросить кость, чтобы случайным образом определить, какой персонаж в данный момент находится на дежурстве. Все персонажи совершают бросок Инициативы; спящие персонажи обычно используют Восприятие со статусным штрафом -4 из-за того, что они находятся без сознания (unconscious). Они не просыпаются автоматически при броске Инициативы, но они могут в начале хода пройти проверку Восприятия, чтобы проснуться из-за шума. Если сообразительный враг, прежде чем атаковать, ждет пока особо уязвимый персонаж встанет на стражу, нападение может автоматически произойти в смену этого персонажа. Однако, вы можете заставить сидящего в засаде сделать проверку Скрытности против СЛ Восприятия всех персонажей, чтобы посмотреть, сможет ли кто-либо заметить его приближение.

ТАБЛИЦА 10-3: ДОЗОР И ОТДЫХ (WATCHES AND REST)

Размер группы	Общее время	Продолжительность смены
2	16 часов	8 часов
3	12 часов	4 часа
4	10 часов 40 минут	2 часа 40 минут
5	10 часов	2 часа
6	9 часов 36 минут	1 час 36 минут

ЕЖЕДНЕВНЫЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ DAILY PREPARATIONS

Непосредственно перед тем, как перейти к исследованиям, или после ночного отдыха, персонажи тратят время на подготовку к дню приключений. Обычно это происходит утром в течение от 30 минут до 1 часа, но только после полного 8-часового отдыха. Ежедневные приготовления включают следующее:

- Заклинатели, которые подготавливают заклинания, выбирают какие заклинания они делают доступными на день;
- Обновляются Пункты Фокуса и другие возможности, которые восстанавливаются во время ежедневных приготовлений. Это так же касается способностей, которые могут быть использованы только определенное количество раз в день;
- Каждый персонаж снаряжает себя. Это включает надевание доспехов и оружия;
- Персонажи настраивают вплоть до 10 надеваемых магических предметов, чтобы получить их преимущества на день (см. Настройка магических предметов (Investing Magic Items)).

ГОЛОД И ЖАЖДА STARVATION AND THIRST

Обычно персонажи едят и пьют достаточно, чтобы без проблем оставаться в живых. Когда они лишены такой возможности, они получают состояние «утомлен» (fatigued), пока не сделают этого. Без воды, после количества дней, равного модификатору Выносливости + 1, существо каждый час получает 1d4 урона, который нельзя исцелить, пока оно не утолит жажду. После такого же количества времени без еды, оно получает 1 урон каждый день, который нельзя исцелить, пока не утолит свой голод.

СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ DOWNTIME

Во время режима свободного времени вы можете подвести итоги важных событий целого дня всего одним броском. Используйте этот режим, когда персонажи вернулись домой или находятся вне приключения.

Обычно режим свободного времени это несколько минут в начале или конце сессии или в перерыве между основными главами приключения. Как и в случае с исследованием, вы можете чередовать свободное время с ролевым отыгрышем или столкновениями, когда это уместно.

В этом разделе описано как проводить свободное время и подробно описаны некоторые активности и вещи, относящиеся к этому режиму, такие как стоимость проживания, покупка и продажа товаров, длительный отдых и переподготовка. Большинство других активностей свободного времени связаны с действиями Навыков; далее перечислены некоторые из этих распространенных активностей и связанные с ними Навыки. Смотрите подробности о соответствующих Навыках в Главе 4: Навыки (Skills).

- Изготовить (Craft) (Ремесло);
- Получить Доход (Earn Income) (Ремесло, Выступление, Знания и другие);
- Лечить болезнь (Treat Disease) (Медицина);
- Создать подделку (Create Forgery) (Общество);
- Поиск Крова и Пищи (Subsist) (Общество, Выживание).

Риски: Отсутствуют или низкие. Свободное время - это противоположность приключениям, и включает действия, связанные с низкой опасностью.

Масштаб времени: Время в игровом мире в режиме свободного времени может исчисляться днями, неделями, месяцами или годами, за несколько минут реального времени.

Действия и реакции: Если вам нужно использовать действия и реакции, перейдите в режим исследования или столкновения. Существо, которое не может действовать, не может выполнять большинство активностей свободного времени, но оно может использовать длительный отдых.

РАЗЫГРЫВАНИЕ ДНЯ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ PLAYING OUT A DOWNTIME DAY

В начале определенного дня свободного времени попросите всех игроков объявить, чего их персонажи пытаются достичь в этот день. Затем вы можете за раз принять решения об усилиях одного персонажа (или сгруппировать несколько персонажей вместе, если они работают над одним проектом). Некоторые активности, такие как Получить Доход (Earn Income), требуют от вас и игрока всего лишь простого броска и некоторого описания ситуации. Другие виды деятельности более сложны, они включают столкновения или исследование. Вы можете призывать игроков разыгрывать их действия во время этого режима в любом порядке, хотя зачастую лучше сначала выполнить самые простые. У игроков, которые не участвуют в более сложных активностях, может быть время отдохнуть, пока разыгрываются более сложные действия.

Если пожелают, персонажи могут выполнять свои ежедневные приготовления, также, как они делали бы это в день режима исследования. Попросите игроков установить стандартный набор приготовлений, и вы можете предположить, что персонажи делают один и тот же распорядок каждый день, если их игроки не скажут иначе.

СОТРУДНИЧЕСТВО COOPERATION

Несколько персонажей могут совместно выполнять одну и ту же задачу в режиме свободного времени. Если это простая задача, требующая всего лишь одной проверки, например, группа, занятая Поиском Крова и Пищи (Subsisting) в ожидании спасения на необитаемом острове, один персонаж бросает необходимую проверку, а все остальные Помогают (Aids) этому персонажу. Если это сложная задача, предположите, что все они одновременно работают над разными частями, поэтому все их усилия засчитываются для ее завершения. Например, группа может совместно работать над строительством театра, при этом один персонаж составляет архитектурные планы, один выполняет ручной труд, а третий общается с местными политиками и гильдиями.

ПРОВЕРКИ CHECKS

Некоторые активности свободного времени требуют совершать броски, обычно проверки Навыков. Так как эти броски представляют кульминацию последовательности задач в течение длительного времени, игроки не могут пользоваться большинством способностей или заклинаний, которые манипулируют бросками костей, как активация магического предмета для получения бонусов или сотворение заклинания с атрибутом «удача», чтобы сделать бросок дважды. Постоянные преимущества все еще применяются, поэтому кто-то может настраивать магический предмет, который дает им бонус, не требуя активации. Вы можете сделать особые исключения из этого правила. Если что-то может применяться постоянно или так часто, что с таким же успехом может быть постоянным, то это с большей вероятностью будет использоваться для проверок в режиме свободного времени.

БОЛЕЕ ДЛИННЫЕ ПЕРИОДЫ СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ LONGER PERIODS OF DOWNTIME

Свободное время более длительной продолжительности, например, нескольких недель, месяцев или даже лет, может быть более сложной задачей. Однако это также возможность для персонажей продвигаться к долгосрочным планам, а не беспокоиться о повседневных делах. Поскольку на это уходит так много времени, персонажи не делают проверку каждый день. Вместо этого они занимаются несколькими особыми событиями, усредняют оставшееся свободное время и оплачивают свое проживание.

СОБЫТИЯ EVENTS

После того, как персонажи заявят, чего они хотят достичь в свободное время, выберите несколько выдающихся событий для каждого из них, обычно 1 событие в неделю или месяц, или 4 события в год или более. Эти события должны быть адаптированы к каждому персонажу и его целям, и они могут служить зацепками для приключений или развития сюжета.

Хотя все следующие примеры событий в режиме свободного времени связаны с активностью «Получить Доход» (Earn Income), вы можете использовать их в поиске идей для других занятий. Персонаж, использующий Выступление для Получения Дохода (Earn Income), мог бы продемонстрировать впечатляющее исполнение новой пьесы для посещающей ее знати. Кто-то, использующий Ремесло, может получить выгодный заказ на создание особого предмета. Персонажу со Знаниями, возможно, придется исследовать сложную проблему, на которую необходимо быстро отреагировать.

Персонажи игроков, которые хотят делать что-то, не соответствующее определенной активности свободного времени, все равно должны как-то прожить это время; вы просто выбираете соответствующий Навык и СЛ. Например, если персонаж намеревается построить свою собственную библиотеку для размещения своих книг по магии, вы можете решить, что основание и организация библиотеки после завершения строительства являются важными событиями. Первая может быть проверкой Ремесла, а вторая - проверкой Мистики или Библиотечных Знаний (Library Lore).

СРЕДНИЙ ПРОГРЕСС AVERAGE PROGRESS

При длительных периодах свободного времени вы, возможно, не захотите делать броски за каждую неделю или даже каждый месяц. Вместо этого установите уровень для одной задачи, с самым низким уровнем, который персонаж может гарантированно найти в том месте, где он проводит свободное время (см. Сложность (Difficulty Classes) на стр. 503 для получения дополнительной информации об установке уровней задач). Если персонаж проваливает эту проверку, вы можете позволить ему повторить попытку через неделю (или месяц, если вы имеете дело с годами свободного времени). Не позволяйте им снова делать бросок, если у них был успех, но они хотят попытаться добиться критического успеха, если только они не сделают в сюжете игры что-то, что, по вашему мнению, делает разумным разрешить новый бросок.

События, которые вы выделяете в длинных отрезках режима свободного времени, обычно должны включать более высокоуровневые задачи, а не только базового уровня. Например, персонаж Получающий Доход (Earning Income) с помощью Знаний Мореходства (Sailing Lore) в течение 4 месяцев может большую часть времени работать в порту, выполняя задачи 1-го уровня, но иметь 1 неделю задач 3-го уровня во время более сильной загруженности. Обычно вы предлагаете игроку совершить бросок один раз за время, потраченное на задачи 1-го уровня, и один раз за неделю на задачи 3-го уровня.

СТОИМОСТЬ ПРОЖИВАНИЯ COST OF LIVING

Во время коротких периодов свободного времени персонажи обычно просто проходят через поселение или проводят там немного времени. Они могут использовать цены на проживание в гостиницах и питание, указанные на стр. 294 в Таблице 6-14: Основные услуги и расходное снаряжение. Для длительных периодов свободного времени используйте значения из Таблицы 6-16: Стоимость проживания. Вычтите эти затраты из средств персонажа после того, как он получит деньги от других активностей режима свободного времени.

Вместо этого персонаж может жить на подножном корме, но каждый день, когда он это делает, он обычно использует активность Поиск Крова и Пищи (Subsist), исключая любую другую деятельность свободного времени.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА BUYING AND SELLING

После того, как приключение принесет неожиданную удачу, у персонажей может появиться ряд предметов, которые они захотят продать. Аналогично, когда у них полно наличности, они могут захотеть запастись снаряжением. Обычно требуется 1 день свободного времени, чтобы продать несколько товаров или сделать покупку пары предметов. Может потребоваться больше времени на продажу большого количества товаров, дорогих предметов или тех, на которые нет большого спроса.

Это предполагает, что персонажи в режиме свободного времени находятся в поселении приличных размеров. В некоторых случаях они могут несколько дней путешествовать до больших городов. Как всегда, последнее слово о доступности магазинов и товаров за вами.

Обычно предмет может быть куплен за свою полную Цену и продан за половину своей Цены. Спрос и предложение изменяют эти числа, но только время от времени.

ДЛИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ LONG-TERM REST

Каждые полные 24 часа, которые персонаж проводит, отдыхая в режиме свободного времени, позволяют ему восстанавливаться вдвое больше по сравнению с 8-часовым отдыхом (как указано в разделе «Отдых» (Resting) на стр. 499). Это время они должны отдыхать в удобном и безопасном месте, обычно в постели.

Если они проводят значительно больше времени в постельном режиме, как правило от нескольких дней до недели, они восстанавливаются от всего урона и большинства непостоянных состояний. Персонажи, пораженные болезнями, вялотекущими отравлениями или подобными недугами, возможно, должны будут продолжать совершать спасброски в этом режиме. Некоторые проклятия, необратимые травмы и другие ситуации, для снятия которых требуется магия или особый уход, не прекращаются автоматически во время длительного отдыха.

ПЕРЕПОДГОТОВКА RETRAINING

Правила переподготовки из раздела Переподготовка (Retraining) на стр. 481 позволяют игроку изменить некоторые выборы персонажа, но они должны полагаться на ваше решение, требуется ли для переподготовки наставник, сколько времени это займет, есть ли связанные с этим затраты и можно ли вообще переобучиться способности. Для персонажа разумно переобучаться большинству выбираемых вариантов,

и вы должны им позволять. Только выборы, которые действительно фундаментальны для персонажа, как кровная линия Чародея, должны быть запрещены без чрезвычайных обстоятельств.

Попытайтесь сделать переподготовку в виде истории. Используйте в качестве учителей персонажей ведущего, которых персонажи игроков уже знают, пусть персонаж проведет интенсивное исследование в таинственной старой библиотеке или обоснуйте переподготовку повествованием игры, сделав его следствием чего-то, что произошло с персонажем в предыдущей сессии.

ВРЕМЯ TIME

Переподготовка Черты или повышения Навыка обычно занимает 1 неделю. Особенности Класа, которые требуют сделать выбор, так же могут быть переподготовлены, но это занимает больше времени: как минимум месяц, а возможно и больше. Переподготовка может занять еще больше времени, если оно будет особенно сложным с физической точки зрения или потребует путешествий, длительных экспериментов или глубоких исследований, но обычно вам не нужно больше 1 месяца для Черты или Навыка, или 4 месяцев для особенности Класа.

Персонажу может потребоваться переподготовить сразу несколько своих выборов за раз. Например, переподготовка повышения Навыка может означать, что у персонажей есть Черты Навыков, которые они больше не могут использовать, и поэтому им еще нужно будет переподготовить и их. Вы можете сложить все это время переподготовки вместе, а затем немного уменьшить его, чтобы представить целостный характер всей переподготовки.

НАСТАВНИКИ И СТОИМОСТЬ INSTRUCTION AND COSTS

Правила абстрагируют процесс изучения нового по мере того, как вы повышаете уровень, вы учитесь в процессе, но переподготовка предполагает, что персонаж занимается с учителем или проходит специальную практику для переподготовки. Если хотите, можете полностью игнорировать этот аспект переподготовки, но он дает возможность вводить (или повторно представить) персонажей ведущего и развивать сюжет игры. Вы даже можете сделать так, чтобы один персонаж игрока был наставником для другого, особенно когда дело касается переподготовки Навыков.

Любые стоимости за переподготовку должны быть небольшими, примерно столько, сколько персонаж игрока может получить с помощью активности «Получить Доход» (Earn Income) за аналогичное количество времени. Стоимость нужна по большей части для того, чтобы тренировка ощущалась уместной в контексте истории, а не для того, чтобы потреблять значительную часть заработка персонажа. Учитель может добровольно поработать бесплатно в качестве вознаграждения за то, что персонаж уже сделал, или просто попросить потом ответную услугу.

НЕРАЗРЕШЕННЫЕ ВЫБОРЫ DISALLOWED OPTIONS

Хотя некоторые выборы персонажа обычно невозможно переподготовить, вы можете придумать способы переподготовки персонажа даже этому - специальные ритуалы, невероятные приключения или идеального наставника. Например, значения Характеристики обычно нельзя переподготовить, так как это может сломать игровой баланс. Но не обязательно все игроки хотят использовать это в своих интересах, возможно игрок просто хочет поменять повышение Характеристики между двумя низкими значениями Характеристики. В таких ситуациях, вы можете позволить им потратить несколько месяцев на тренировку или учебу, чтобы переназначить повышение Характеристики.

СЛОЖНОСТЬ DIFFICULTY CLASSES

Как Ведущий, вы устанавливаете Сложность (СЛ) для проверок, которые не используют предопределенную СЛ. В следующих разделах даются советы о том, как устанавливать подходящие СЛ и по мере необходимости подстроить их, чтобы в вашей истории они выглядели более естественно. Выбор простой СЛ и использование СЛ на основе уровня хорошо работают в определенных обстоятельствах, и вы можете скорректировать оба типа СЛ используя совет по корректировке сложности.

ПРОСТЫЕ СЛ SIMPLE DC

Иногда вам надо быстро установить Сложность. Самый легкий способ - выбрать простую СЛ из Таблицы 10-4: Простые СЛ (Simple DCs), оценив какой ранг мастерства лучше всего подходит к задаче (он обычно не требуется для успешного выполнения задачи). Если это что-то, на что у кого угодно есть приличные шансы, используйте СЛ для ранга «Не Обучены». Если для этого потребуются определенный ранг, то в зависимости от сложности задачи используйте СЛ, указанную для Обученного, Эксперта, Мастера или Легенды. Например, предположим, что персонаж игрока пытался раскрыть истинную историю, которая легла в основу сказки. Вы решаете, что для этого требуется проверка Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), и что только кто-то, обладающий рангом мастерства - Мастер в Знании Сказок (Folktale), может знать эту информацию, поэтому вы устанавливаете СЛ 30 (простая СЛ Мастера).

Простые СЛ хорошо работают когда вам необходимо установить СЛ на лету и нет уровня связанного с задачей. Они особенно полезны для проверок Навыков. Поскольку между простыми СЛ не такая сильная градация, они не так хорошо работают для опасностей или участников сражения, когда на кону стоят жизни персонажей игроков; для таких задач будет лучше использовать СЛ на основе уровней.

ТАБЛИЦА 10-4: ПРОСТЫЕ СЛ (SIMPLE DCS)

Ранг мастерства	СЛ
Не Обучены	10
Обучены	15
Эксперт	20
Мастер	30
Легенда	40

СЛ НА ОСНОВЕ УРОВНЯ LEVEL-BASED DCS

Когда вы определяете СЛ для Навыка на основе чего-то, что обладает уровнем, установите СЛ используя Таблицу 10-5: СЛ по уровню (DCs by Level). Найдите уровень субъекта и назначьте соответствующую СЛ. Так как заклинания используют шкалу от 1 до 10, то для них используйте область таблицы на основе кругов.

Используйте эти СЛ когда персонажу игрока необходимо выполнить Оpozнание заклинаний (Identifying Spells) или Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о существе, попытаться Получить Доход (Earn Income), выполняя задачу определенного уровня, и так далее. Вы так же можете использовать СЛ по уровню для препятствий, вместо назначения простой СЛ. Например, вы можете решить, что стена в высокоуровневом подземелье была сделана из гладкого металла и по ней тяжело карабкаться. Вы просто можете сказать, что кто-то являющийся Мастером может карабкаться по ней и использовать СЛ 30. Или вы можете решить, что эту стену создал злодей 15-го уровня, и использовать СЛ 15-го уровня равную 34. Оба подхода являются разумными!

Обратите внимание, что персонажи игроков, которые вкладываются в Навык, с большей вероятностью успешно пройдут проверку против СЛ своего уровня, по мере увеличения своего уровня, и указанные СЛ обычно становятся для них очень легкими.

ТАБЛИЦА 10-5: СЛ ПО УРОВНЮ (DCS BY LEVEL)

Уровень	СЛ	Уровень	СЛ
0	14	13	31
1	15	14	32
2	16	15	34
3	18	16	35
4	19	17	36

Уровень	СЛ	Уровень	СЛ
5	20	18	38
6	22	19	39
7	23	20	40
8	24	21	42
9	26	22	44
10	27	23	46
11	28	24	48
12	30	25	50
Круг заклинания *		СЛ	
1		15	
2		18	
3		20	
4		23	
5		26	
6		28	
7		31	
8		34	
9		36	
10		39	

* Если заклинание необычное или редкое, его сложность должна быть соответствующим образом подкорректирована.

КОРРЕКТИРОВКА СЛОЖНОСТИ ADJUSTING DIFFICULTY

Вы можете решить, что СЛ должна отличаться от базовой, будь то из-за принятия во внимание области знаний персонажа игрока или, чтобы подчеркнуть редкость заклинаний или предметов. Корректировка СЛ представляет собой существенное различие в сложности задачи и применяется ко всем, кто пытается выполнить определенную проверку. Корректировки случаются достаточно часто у задач, СЛ которых основаны на их уровне. Для корректировок используется шкала от -10 до +10, от невероятно легких проверок, до невероятно трудных и разбиты с шагом в 2, 5 и 10. Вы будете часто применять корректировки для необычных, редких или уникальных субъектов.

ТАБЛИЦА 10-6: КОРРЕКТИРОВКИ СЛ (DC ADJUSTMENTS)

Сложность	Корректировка	Редкость
Невероятно легко	-10	—
Очень легко	-5	—
Легко	-2	—
Трудно	+2	Необычный
Очень трудно	+5	Редкий
Невероятно трудно	+10	Уникальный

Названия корректировок не соответствуют тому, насколько на самом деле сложна задача для персонажа игрока или группы персонажей, и корректировки не предназначены для того, чтоб сбалансировать или заменить бонусы и штрафы персонажей игроков. Персонажи игроков, которые вкладываются в Навык будут становиться в нем лучше и лучше по мере повышения уровней. Например, даже лучший персонаж 1-го уровня имеет печальные шансы против невероятно трудной СЛ 1-го уровня, с огромной вероятностью критического провала, но к 20-му уровню, оптимизированный персонаж с толикой магии или помощью может справиться с невероятно трудной СЛ 20-го уровня, более

чем в половине случаев, проваливая только при натуральной «1». На более высоких уровнях, многие группы обнаружат, что очень трудная СЛ для них скорее является стандартной; имейте это в виду, если вам нужна проверка, которая представляет собой настоящий вызов для высокоуровневой группы.

Вы можете использовать разные СЛ для задачи в зависимости от использованного для этой проверки конкретного Навыка или параметра. Допустим, что ваши персонажи игроков столкнулись с магическим фолиантом о существах-аберрациях. Фолиант 4-го уровня и имеет атрибут «оккультизм», поэтому вы можете установить СЛ проверки Оккультизма для Оpoznания Магии (Identify Magic) равную 19, на основе Таблица 10-5: СЛ по уровню (DCs by Level). Как указано в «Оpoznании Магии», другие Навыки, относящиеся к магии, обычно могут быть использованы с более высокой СЛ, поэтому вы можете решить, что это очень трудная проверка для персонажа, использующего Мистику и установить СЛ 24 для применяющего этот Навык. Если персонаж в вашей группе имеет Знания об Аберрациях (Aberation Lore), то вы можете решить, что при использовании этого Навыка проверка будет легкой или очень легкой, и скорректировать СЛ до 17 или 14. Эти корректировки не заменяют бонусы, модификаторы или штрафы персонажей, они связаны с применимостью используемых Навыков.

ГРУППОВЫЕ ПОПЫТКИ GROUP ATTEMPTS

В этой Главе, СЛ дают индивидуальному персонажу сильный и увеличивающийся шанс на успех, если у него есть некоторый ранг мастерства в Навыке. Однако иногда у вас будет задача, которую надо выполнить только одному человеку в группе, но которую может выполнить кто угодно. Количество бросаемых костей означает, что очень высока вероятность успеха хотя бы у одного из них. В большинстве случаев это нормально, но иногда вы захотите, чтобы задача была трудной, с некоторой неопределенностью в том, сможет ли партия добиться успеха. В этих случаях делайте проверку очень трудной или невероятно трудной, если хотите, чтобы она была особенно сложной или более высоких уровней. С этими СЛ большая часть группы, вероятно, получит провал, но кто-то, вероятно, все равно добьется успеха, вероятно, персонаж, который сильно вложил в данный Навык, как и ожидается от специализированных персонажей.

МИНИМАЛЬНЫЙ РАНГ МАСТЕРСТВА MINIMUM PROFICIENCY

Иногда, чтобы успешно справиться с конкретной задачей, помимо успешного прохождения проверки, персонажу необходимо обладать определенным рангом мастерства. Замки и ловушки часто требуют определенного ранга мастерства для успешного использования действий навыка Воровство: Вскрыть замок (Pick a Lock) или Отключить устройство (Disable a Device). Персонаж, чей ранг мастерства ниже указанного может попытаться сделать проверку, но не сможет ее успешно пройти. Вы можете применять похожий минимальный ранг мастерства для других задач. Например, вы можете решить, что для понимания определенной мистической теоремы требуется быть обученному Мистике. Необученный Варвар не может преуспеть в этой проверке, но все равно может попытаться если хочет, в конце концов должен быть шанс критически провалить и получить ложную информацию!

Учитывайте следующие рекомендации для проверок, которые требуют минимального ранга мастерства. Задача 2-го уровня или ниже почти никогда не должна требовать ранга мастерства Эксперт, задача 6-го уровня или ниже почти никогда не должна требовать быть Мастером, а задача 14-го уровня или ниже почти никогда не должна требовать ранга Легенды. Если вдруг они требуют, то ни один персонаж подходящего уровня не сможет в них преуспеть.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ SPECIFIC ACTIONS

В некоторых частях книги, в особенности в Главе 4. Навыки (Skills), говорится, что вы как Ведущий устанавливаете СЛ определенных проверок или определяете другие параметры. Здесь имеются рекомендации для наиболее распространенных задач. Помните, что все это - рекомендации, и вы можете скорректировать их так, как необходимо по ситуации.

ИЗГОТОВИТЬ CRAFT

Когда персонаж Изготавливает (Crafts) предмет, для определения СЛ используйте уровень предмета, применяя корректировки из Таблица 10-6: Корректировки СЛ (DC Adjustments) для редкости, если он не распространенный. Вы так же можете применять легкую корректировку СЛ для предмета, который ремесленник уже изготавливал. Починка (Repairing) предмета обычно использует СЛ по уровню предмета без корректировок, однако вы можете скорректировать СЛ, усложнив ее для предмета более высокого уровня, чем те, что ремесленник может Изготовить (Craft).

ПОЛУЧИТЬ ДОХОД EARN INCOME

Вы устанавливаете уровень задачи когда кто-нибудь пытается Получить Доход (Earn Income). Наивысший уровень доступной задачи обычно равен уровню поселения, в котором находится персонаж. Если вы не знаете уровень поселения, то это обычно 0-1 для деревни, 2-4 для города, или 5-7 для крупного города. Персонажу игрока может потребоваться отправиться в мегаполис или столицу, чтобы найти задачи уровней 8-10, и в крупнейшие города мира или на другой План, чтобы регулярно находить задания, выходящие за эти рамки. Некоторые локации могут иметь доступные задачи высокого уровня в зависимости от природы этого поселения. В крупном порту могут быть высокоуровневые задачи для Знаний Мореходства (Sailing Lore), город с яркой художественной сценой может иметь задачи более высокого уровня для Выступления и так далее. Если кто-то пытается использовать особенно непонятный Навык, у него могут возникнуть проблемы с поиском задач идеального уровня или вообще, и в большинстве поселений точно не найдется задач, требующих Знаний Троллей (Troll Lore).

Как только персонаж игрока решился на задачу определенного уровня из доступных, используйте СЛ этого уровня из Таблицы 10-5: СЛ по уровню (DCs by Level). Вы можете скорректировать СЛ так, чтобы она была более сложной, если во время работы на открытом воздухе бывает ненастная погода, шумная публика во время выступления и т.п.

СОБРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ GATHER INFORMATION

Чтобы установить СЛ для Сбора Информации (Gather Information), используйте простую СЛ представляющую доступность информации о субъекте. Скорректируйте СЛ в большую сторону если персонаж игрока, Собирающий Информацию ищет более подробную информацию. Например, если персонаж хочет Собрать Информацию о приезжающем караване, вы можете решить, что обыватель не может много знать об этом, но любой торговец или страж вполне может, поэтому, чтобы узнать основные факты нужен простой СЛ для ранга мастерства «Обучены». Знание имени владельца каравана доступно, поэтому узнать его - может быть СЛ 15 (простая СЛ для обученного из Таблицы 10-4: Простые СЛ (Simple DCs)). Однако выяснение личности его нанимателей может быть СЛ 20, если они малоизвестны.

ОПОЗНАТЬ МАГИЮ ИЛИ ВЫУЧИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ IDENTIFY MAGIC OR LEARN A SPELL

СЛ для действий Оpoznать Магию (Identify Magic) или Выучить Заклинание (Learn A Spell) - это обычно СЛ указанная в Таблица 10-5: по кругу заклинания для заклинания или там же по уровню для предмета, скорректированная для его редкости. Очень странные предметы или феномены обычно используют более высокую корректировку СЛ. Для проклятого предмета или некоторых иллюзорных предметов, используйте невероятно трудную СЛ, чтобы увеличить шанс ошибочного опознания.

ВСПОМНИТЬ ИНФОРМАЦИЮ RECALL KNOWLEDGE

Для большинства тем, вы можете использовать простые СЛ с проверками Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Для проверки о конкретном существе, ловушке или другом субъекте с уровнем, используйте СЛ по уровню (если необходимо, то корректируя для редкости). Вы можете уменьшить сложность, возможно даже очень сильно, если субъект особенно известен или знаменит. Например, знание простых историй о подвигах известного дракона, может быть невероятно легким для уровня дракона или даже простой СЛ ранга мастерства «Обучены».

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ГРАНИЦ ЗНАНИЙ (DETERMINING THE SCOPE OF LORE)

Навыки Знаний один из наиболее специализированных аспектов Pathfinder, но они требуют контроля со стороны Ведущего, особенно при определении того, какие подразделы Знаний приемлемы для выбора персонажами. Подраздел Знаний представляет собой узкую направленность, и поэтому она не должна заменять весь Навык или даже большую его часть, а также не должна передавать обширную информацию. Например, один подраздел Знаний не охватывает все религии, для этого есть навык Религия, но персонаж может обладать подразделом Знаний об одном божестве. Один подраздел Знаний не будет охватывать целую страну или всю историю, но он может охватывать город, древнюю цивилизацию, или один аспект современной страны, как Знание Талданской истории. Один подраздел Знаний не может охватывать целую мультивселенную, но может охватывать целый План отличный от Материального.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НАВЫКИ ALTERNATIVE SKILLS

Как подмечено в описании Навыка, персонаж может попытаться Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), используя другой Навык, отличающийся от указанного по умолчанию. Если Навык очень уместен, как например, использование Медицины для опознания лекарственного тониизирующего средства, вам, вероятно, не нужно корректировать СЛ. Если применимость Навыка более широкая, то увеличьте СЛ, как описано в разделе Корректировка Сложности (Adjusting Difficulty).

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗНАНИЕ ADDITIONAL KNOWLEDGE

Иногда персонаж может захотеть продолжить проверку Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), сделав другой бросок, чтобы получить больше информации. После успеха, дальнейшее использование действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) может дать больше информации, но вы должны корректировать сложность в большую сторону для каждой последующей попытки. Как только персонаж предпринял невероятно трудную проверку или провалил проверку, то дальнейшие попытки бесполезны, и персонаж вспомнил все, что знал о субъекте.

ОПОЗНАНИЕ СУЩЕСТВА CREATURE IDENTIFICATION

Персонаж, который успешно опознал существо узнает одну из его хорошо известных особенностей, как например регенерация тролля (и факт, что она может быть остановлена кислотой или огнем) или шипы на хвосте мантикоры. При критическом успехе персонаж также узнает что-то более хитрое, например, Уязвимость демона или триггер одной из реакций существа.

Навык, используемый для опознания существа, обычно зависит от его атрибута, как указано в Таблице 10-7: Навыки опознания существ (Creature Identification Skills), но у вас есть относительная свобода действий в том какой Навык применять. Например, карты являются гуманоидами, но обладают сильной связью с оккультными заклинаниями и живут вне общества, поэтому вы можете разрешить персонажу использовать для их идентификации Окультизм, без каких-либо корректировок СЛ, в то время как использование Общества будет сложнее. Навыки Знаний так же могут использоваться для опознания определенных, относящихся к нему существ. Использование применимых Знаний обычно имеет легкую или очень легкую СЛ (до корректировки редкости).

ТАБЛИЦА 10-7: НАВЫКИ ОПОЗНАНИЯ СУЩЕСТВ

Атрибут существа	Навыки
Аберрация (Aberration)	Оккультизм
Животное (Animal)	Природа
Астральное (Astral)	Оккультизм
Чудовище (Beast)	Мистика, Природа
Небожитель (Celestial)	Религия
Конструкт (Construct)	Мистика, Ремесло
Дракон (Dragon)	Мистика
Элементаль (Elemental)	Мистика, Природа
Эфирное (Ethereal)	Оккультизм
Фея (Fey)	Природа
Исчадие (Fiend)	Религия
Гриб (Fungus)	Природа
Гуманоид (Humanoid)	Общество
Наблюдатель (Monitor)	Религия
Слизь (Ooze)	Оккультизм
Растение (Plant)	Природа
Дух (Spirit)	Оккультизм
Нежить (Undead)	Религия

ОПРЕДЕЛИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ SENSE DIRECTION

Когда кто-то использует Выживание чтобы Определить Направление (Sense Direction), выберите наиболее подходящую простую СЛ. Обычно это СЛ ранга мастерства «Обучены» в нормальной дикой местности, Эксперта в дремучем лесу или подземелье, Мастера в однообразной, лишенной характерных черт или запутанной местности, или Легенды в странной или сюрреалистичной среде на другом Плане.

СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ SOCIAL SKILLS

Когда персонаж использует Дипломатию, Обман, Запугивание, или Выступление, чтобы повлиять на кого-то или впечатлить того, чей уровень или СЛ Воли вы не знаете, оцените уровень существа и используйте этот СЛ. Обыватель обычно имеет 0-й или 1-й уровень. Не волнуйтесь о точности. Часто имеет смысл скорректировать СЛ для Дипломатии, Обмана или Выступления, на основе отношения цели, делая СЛ легкой для дружелюбного существа, очень легкой для желающего помочь, трудной для недружелюбного, или очень трудной для враждебного. Вы можете скорректировать СЛ больше, или иначе, в зависимости от цели персонажа игрока; например, СЛ для Просьбы (Request) о чем-то, чему равнодушный персонаж ведущего принципиально противостоит, может быть невероятно трудным или невозможным, а убедить недружелюбное существо сделать что-то, что оно и так хочет сделать, может быть легко.

ПОИСК КРОВА И ПИЩИ SUBSIST

Для действия Поиск Крова и Пищи (Subsist) обычно хватает простой СЛ с рангом мастерства «Обучены» в простой ситуации. Используйте расположение окружающей среды или города в качестве ориентира; для окружающей среды с недостатком ресурсов или городом с низкой терпимостью к проходивцам, может потребоваться ранг мастерства Эксперт или более высокая СЛ.

ВЫСЛЕЖИВАТЬ TRACK

Часто, когда персонаж игрока использует Выживание для Выслеживания (Track), вы можете выбрать простую СЛ и скорректировать ее в зависимости от обстоятельств. Например, армию обычно легко выследить, поэтому вы можете использовать СЛ 10 ранга «Не Обучены». Если армия марширует по грязи, то вы даже можете снизить до СЛ 5. С другой стороны, если группа преследует умелого специалиста по

выживанию в дикой местности, использующего действие «Скрыть Следы» (Cover Tracks), то вы можете использовать его СЛ Выживания в качестве СЛ Выслеживания (Track).

ДРЕССИРОВКА ЖИВОТНОГО TRAIN AN ANIMAL

Черта Дрессировка Животного (Train Animal) (стр.268) позволяет персонажам игроков обучать животных трюкам. Используйте за основу уровень животного; вы можете увеличить СЛ если трюк особенно сложный, или снизить если животное одомашнено, например, собака.

НАГРАДЫ REWARDS

В Pathfinder персонажи игроков за свои героические деяния могут получить три разновидности наград: Пункты Героя, которые они могут использовать, чтобы выбраться из сложных ситуаций; Пункты Опыта, которые они используют для повышения уровня; и сокровища, включающие мощные магические предметы.

ПУНКТЫ ГЕРОЯ HERO POINTS

В отличие от Пунктов Опыта и сокровищ, которые остаются с персонажами, Пункты Героя даются на сессию и используются во время нее. В начале игровой сессии, вы выдаете каждому персонажу игрока 1 Пункт Героя. Еще вы можете дать больше Пунктов Героя во время игры, как правило после героических моментов или достижений (см. далее). Как замечено в разделе Пункты Героя (Hero Points) на стр. 467, игрок может потратить 1 Пункт Героя для переброса, или потратить все Пункты Героя, чтобы восстановиться, когда находится в состоянии «при смерти» (dying).

В типичной игре, вы будете выдавать около 1 Пункта Героя каждый час игры, после первого (например, 3 дополнительных ПГ за 4-часовую сессию). Если вы хотите более захватывающей игры или если ваша группа сталкивается с невероятными опасностями и проявляет огромную храбрость, вы можете раздавать их чаще, например, по 1 каждые 30 минут (6 ПГ за 4-часовую сессию). Попробуйте убедиться, что каждый персонаж игрока имеет возможности заработать Пункты Героя, и избегайте того, чтобы давать все Пункты Героя одному персонажу.

Храбро стоять до конца, защита невинных, и использование умной стратегии или заклинания для спасения положения, все это может дать персонажу Пункт Героя. Ищите те моменты, когда все за столом радуются достижению персонажа или сидят затаив дыхание; это ваш сигнал, чтобы присвоить этому персонажу ПГ.

Группа так же может получить Пункты Героя за достижения во время игры. Подумайте о том, чтобы дать ПГ за умеренное или значительное достижение. Эта награда обычно уходит персонажу игрока, который сыграл важную роль в том, чтобы добиться этого достижения.

ПУНКТЫ ОПЫТА EXPERIENCE POINTS

По мере приключений персонажей, они получают Пункты Опыта (ПО). Эти награды идут за достижение целей, завершение социальных столкновений, исследование новых мест, сражение с монстрами, преодоление опасностей и другие подвиги. У вас есть большой контроль над тем, когда персонажи получают опыт, однако следующие рекомендации - это то, что вы должны будете выдавать в стандартной кампании.

Обычно, когда персонаж игрока достигает 1.000 ПО или более, он повышает уровень, снижает свой опыт на 1.000 ПО и начинает продвижение к следующему уровню. Другие способы прогрессии описаны далее в сноске «Скорости прогрессии» (Advancement Speeds).

СКОРОСТИ ПРОГРЕССИИ ADVANCEMENT SPEEDS

Варьируя количество Пунктов Опыта для получения уровня, вы можете изменять то, как быстро персонажи набирают силу. Игровые правила предполагают, что группа играет со стандартной прогрессией. Быстрая прогрессия хорошо работает когда вы знаете, что не будете играть очень длинную кампанию и хотите совершить побольше за меньшее время; медленная прогрессия хорошо подходит для суровой кампании, когда прогресса тяжело достичь.

Вы можете изменять величину ПО от приключения к приключению, чтобы добиться разных ощущений. Во время расследования тайны убийства на улице и путешествия по дикой местности с привидениями вы можете использовать медленную прогрессию. Когда персонажи игроков достигают подземелья, вы можете переключиться на стандартную или быструю прогрессию. Величины далее это просто примеры. Вы можете использовать большие или меньшие значения.

Скорость прогрессии	Опыта до уровня
Быстрая	800
Стандартная	1.000
Медленная	1.200

Повышение уровней на основе истории Story-based leveling

Если вы не хотите заниматься управлением и раздачей опыта или хотите, чтобы прогрессия была основана исключительно на событиях истории, вы можете полностью игнорировать процесс получения опыта и вместо этого просто решить, когда персонажи будут повышать уровень. Как правило, персонажи должны получать уровень каждые 3-4 игровых сессии сразу после наиболее подходящего крупного события, которое происходит в это время, например, победы над значительным злодеем или достижения главной цели.

НАГРАДЫ ОПЫТОМ XP AWARDS

Пункты Опыта (ПО) присваиваются за столкновения, исследование и прогресс в приключении. Когда персонажи игроков сталкиваются с прямым противодействием, таким как сражение или социальный конфликт, заработанный опыт зависит от уровня испытания,

преодоленного группой. Еще персонажи могут получать опыт за исследование, такое как нахождение потайной области, обнаружение убежища, выживание в опасной окружающей среде, или полное обследование всего подземелья.

Любой награждаемый опыт дается всем членам группы. Например, если группа выигрывает бой на 100 ПО, то каждый из них получает 100 ПО, даже если Плут группы во время этого боя воровал сокровища из хранилища. Но если Плут добыл великолепный и легендарный драгоценный камень, который, по вашему мнению, был умеренным достижением, стоящим 30 ПО, то каждый член группы тоже получит 30 ПО.

ПРОТИВНИКИ И ОПАСНОСТИ ADVERSARIES AND HAZARDS

Столкновения с противниками и опасностями дают определенное количество опыта. Когда группа преодолевает столкновение с существами или опасностями, каждый персонаж получает общее количество опыта за существ или опасности в столкновении (это исключает корректировки опыта за другой размер группы; см. подробности в разделе «Размер группы» (Party Size) на стр.508).

Тривиальные столкновения обычно не дают никакого опыта, но вы можете решить наградить за них таким же количеством опыта, как за незначительное или умеренное достижение, если тривиальное столкновение было важно для истории, или за столкновение, которое стало тривиальным из-за нелинейности приключения, и группа столкнулась с ним позднее, чем ожидалось.

ТАБЛИЦА 10-8: НАГРАДЫ ОПЫТОМ (XP AWARDS)

Достижение	Пункты Опыта	
Незначительное	10	
Умеренное *	30	
Значительное *	80	
* Обычно еще дается Пункт Героя.		
Уровень противника	Пункты Опыта	
Уровень группы - 4	10	
Уровень группы - 3	15	
Уровень группы - 2	20	
Уровень группы - 1	30	
Уровень группы	40	
Уровень группы + 1	60	
Уровень группы + 2	80	
Уровень группы + 3	120	
Уровень группы + 4	160	
Уровень опасности	Награда опытом	
	Простая опасность	Комплексная опасность
Уровень группы - 4	2	10
Уровень группы - 3	3	15
Уровень группы - 2	4	20
Уровень группы - 1	6	30
Уровень группы	8	40
Уровень группы + 1	12	60
Уровень группы + 2	16	80
Уровень группы + 3	24	120
Уровень группы + 4	32	160

ДОСТИЖЕНИЯ ACCOMPLISHMENTS

Действия персонажей, которые двигают историю вперед, как, например, создание крупного альянса, основание организации, или изменение мнения персонажа ведущего, считаются достижениями и должны награждаться опытом. Их значительность определяется размером награды в виде опыта. Определите было ли достижение незначительным, умеренным или значительным и обратитесь к Таблице 10-8: Награды опытом (XP Awards), чтобы выдать подходящее количество ПО. Незначительные достижения включают в себя все виды значимых, запоминающихся или неожиданных игровых моментов. Умеренное достижение обычно представляет собой цель, для выполнения которой требуется большая часть сессии, а значительное достижение обычно является кульминацией усилий персонажей на протяжении многих сессий. Умеренные и значительные достижения обычно обретаются благодаря героическим усилиям, так что это идеальное время, чтобы еще дать одному или нескольким причастным персонажам Пункт Героя.

Как было упомянуто ранее, то сколько давать ПО за достижения - решать вам. Как правило, в рамках игровой сессии вы обычно присуждаете несколько незначительных наград, 1 или 2 умеренных награды, и только 1 значительную награду, если таковая имеется.

РАЗМЕР ГРУППЫ PARTY SIZE

Правила прогрессии подразумевают, что группа состоит из 4 персонажей игроков. Правила для столкновений (см. Группы другого размера (Different Party Sizes) на стр. 489) описывают как обходиться с группами другого размера, но награда опытом не меняется - всегда награждайте количеством ПО, указанным для группы из 4 персонажей. Обычно вам не нужно будет делать много корректировок для группы другого размера вне столкновений. Однако будьте осторожны, предоставляя слишком много способов получить опыт за достижения, когда у вас большая группа, так как они могут одновременно выполнять несколько достижений, что может привести к слишком быстрому повышению уровня персонажей.

РАВЕНСТВО ГРУППЫ И УРОВЕНЬ ГРУППЫ GROUP PARITY AND PARTY LEVEL

Рекомендуется, чтобы у всех персонажей игроков было одинаковое количество Пунктов Опыта. Это значительно упрощает понимание того, какие испытания подходят вашим игрокам. Наличие персонажей разных уровней может означать, что более слабые персонажи могут легче умереть, а их игроки могут чувствовать себя менее эффективными, что, в свою очередь, делает для них игру менее интересной.

Если вы решите не держать всю группу на одном уровне персонажей, вам нужно будет выбрать уровень группы, чтобы определить баланс опыта для столкновений. Выберите уровень, который, по вашему мнению, лучше всего отражает возможности группы в целом. Используйте самый высокий уровень, если отстают только один или два персонажа, или средний, если все находятся на разных уровнях. Если только один персонаж впереди на два или более уровней, используйте уровень группы, подходящий для более низкоуровневых персонажей, и скорректируйте столкновения, так, как если бы был один дополнительный персонаж игрока, за каждые 2 уровня высокоуровневого персонажа относительно остальной части группы.

Участники группы, которые отстают от уровня группы, получают в два раза больше опыта чем остальные, пока не достигнут уровня группы. При индивидуальном отслеживании ПО вам необходимо решить, будут ли участники группы получать опыт за пропущенные сессии.

СОКРОВИЩА TREASURE

Ваша обязанность как Ведущего - раздавать сокровища персонажам игроков. Сокровища появляются по мере приключения, и персонажи игроков получают их, опустошая сокровищницы, побеждая врагов, которые носят ценные предметы или наличность, получая оплату за успешные задания, и любым другим способом, который вы можете придумать.

Этот раздел дает рекомендации по распределению сокровищ в типичной кампании Pathfinder, но у вас всегда есть свобода давать дополнительные сокровища для более энергичной игры, меньше сокровищ для сурового приключения в жанре ужасов на выживание, или что-то среднее между ними.

СОКРОВИЩА ЗА УРОВЕНЬ TREASURE BY LEVEL

Таблица 10-9: Сокровища группы за уровень (Party Treasure by Level) показывает сколько сокровищ вы должны выдавать группе из 4 персонажей в течение уровня. В столбце «Общее количество» приведено примерное общее количество всех сокровищ, на случай если вы хотите потратить их в виде бюджета. В следующих нескольких столбцах представлены предложения по разбивке этого общего количества на постоянные предметы, которые персонажи игроков хранят и используют в течение длительного времени; расходные, которые уничтожаются после однократного использования; и наличность, которая включает монеты, драгоценные камни и другие ценности, которые в основном тратятся на приобретение предметов или услуг. В последнем столбце указано количество наличности, которое необходимо добавить за каждого персонажа, если их в группе больше 4; используйте это, только если у вас в игре более 4 персонажей (см. больше подробностей в разделе «Группы другого размера» (Different Party Sizes) на стр. 510).

Например, между получением вашими персонажами игроков 3-го уровня и достижением 4-го уровня, вы должны дать им сокровища указанные в таблице для 3-го уровня, примерной стоимостью 500 зм: 2 постоянных предмета 4-го уровня, 2 постоянных предмета 3-го уровня, 2 расходных предмета 4-го уровня, 2 расходных предмета 3-го уровня, 2 расходных предмета 2-го уровня, и наличности на 120 зм.

Когда назначаете постоянные предметы 1-го уровня, вашими лучшими вариантами являются доспехи, оружие и другое снаряжение из Главы 6: Экипировка (Equipment), стоимостью между 10 и 20 зм. Сокровище, перечисленное в строке для 20-го уровня представляет целый уровень приключений, даже с учетом того, что нет способа достичь 21-го уровня.

Некоторые описания существ в Бестиарии Pathfinder перечисляют сокровища, которые могут быть получены победой над отдельным существом; это идет в счет сокровищ для любого уровня. Опубликованные приключения включают в себя подходящее количество сокровищ на протяжении всего приключения, однако вы все равно должны следить за возможностями группы по мере прохождения персонажами приключения, чтобы убедиться, что они не отстают.

ТАБЛИЦА 10-9: СОКРОВИЩА ГРУППЫ ЗА УРОВЕНЬ (PARTY TREASURE BY LEVEL)

Ур.	Общее кол-во	Постоянные предметы (по уровню предмета)	Расходуемые (по уровню предмета)	Наличность группы	Наличность за доп.персонажа
1	175 зм	2й: 2, 1й: 2*	2й: 2, 1й: 3	40 зм	10 зм
2	300 зм	3й: 2, 2й: 2	3й: 2, 2й: 2, 1й: 2	70 зм	18 зм
3	500 зм	4й: 2, 3й: 2	4й: 2, 3й: 2, 2й: 2	120 зм	30 зм
4	850 зм	5й: 2, 4й: 2	5й: 2, 4й: 2, 3й: 2	200 зм	50 зм
5	1.350 зм	6й: 2, 5й: 2	6й: 2, 5й: 2, 4й: 2	320 зм	80 зм
6	2.000 зм	7й: 2, 6й: 2	7й: 2, 6й: 2, 5й: 2	500 зм	125 зм
7	2.900 зм	8й: 2, 7й: 2	8й: 2, 7й: 2, 6й: 2	720 зм	180 зм
8	4.000 зм	9й: 2, 8й: 2	9й: 2, 8й: 2, 7й: 2	1.000 зм	250 зм
9	5.700 зм	10й: 2, 9й: 2	10й: 2, 9й: 2, 8й: 2	1.400 зм	350 зм
10	8.000 зм	11й: 2, 10й: 2	11й: 2, 10й: 2, 9й: 2	2.000 зм	500 зм
11	11.500 зм	12й: 2, 11й: 2	12й: 2, 11й: 2, 10й: 2	2.800 зм	700 зм
12	16.500 зм	13й: 2, 12й: 2	13й: 2, 12й: 2, 11й: 2	4.000 зм	1.000 зм
13	25.000 зм	14й: 2, 13й: 2	14й: 2, 13й: 2, 12й: 2	6.000 зм	1.500 зм
14	36.500 зм	15й: 2, 14й: 2	15й: 2, 14й: 2, 13й: 2	9.000 зм	2.250 зм
15	54.500 зм	16й: 2, 15й: 2	16й: 2, 15й: 2, 14й: 2	13.000 зм	3.250 зм
16	82.500 зм	17й: 2, 16й: 2	17й: 2, 16й: 2, 15й: 2	20.000 зм	5.000 зм
17	128.000 зм	18й: 2, 17й: 2	18й: 2, 17й: 2, 16й: 2	30.000 зм	7.500 зм
18	208.000 зм	19й: 2, 18й: 2	19й: 2, 18й: 2, 17й: 2	48.000 зм	12.000 зм
19	355.000 зм	20й: 2, 19й: 2	20й: 2, 19й: 2, 18й: 2	80.000 зм	20.000 зм
20	490.000 зм	20й: 4	20й: 4, 19й: 2	140.000 зм	35.000 зм

* Многие постоянные предметы 1-го уровня должны быть предметами из Главы 6: Экипировка (Equipment), а не магическими предметами.

НАЛИЧНОСТЬ CURRENCY

Группа будет находить деньги и другие сокровища, которые сами по себе бесполезны, но их можно продать или потратить на другие вещи. Значения «зм» в столбце «Наличность группы» относятся не только к монетам. Драгоценные камни, предметы искусства, материалы для ремесла (включая драгоценные материалы), ювелирные изделия и даже предметы гораздо более низкого уровня, чем уровень группы - все это может быть интереснее, чем куча золота.

Если вы включаете постоянный предмет более низкого уровня как часть денежной награды, учитывайте только половину Цены предмета в сумме зм, предполагая, что группа продаст предмет или использует его в качестве сырья для изготовления. Но расходуемые предметы более низкого уровня все еще могут быть полезны, особенно свитки, и если вы думаете, что ваша группа будет их использовать, считайте эти предметы по их полной Цене.

ДРУГИЕ ТИПЫ СОКРОВИЩ OTHER TYPES OF TREASURE

Не все сокровища должны быть предметами или деньгами. Ремесленники могут использовать навык Ремесло, чтобы превратить сырье в предметы, вместо того, чтобы покупать их за монеты. Знание может расширить возможности персонажа, а формулы могут стать хорошим сокровищем для персонажей, которые изготавливают предметы. Заклинатель может получить доступ к новым заклинаниям из книги заклинаний врага или древнего ученого, в то время как монах может изучить приемы у мастера на далекой горной вершине.

СОКРОВИЩЕ И РЕДКОСТЬ TREASURE AND RARITY

Выдача необычных и редких предметов и формул может сильнее заинтересовать игроков. Лучше всего, чтобы необычные предметы вводились в игру в качестве награды достаточно часто, а редкие лишь изредка. Эти награды особенно привлекательны, когда авантюристы получают предмет, победив или перехитрив врага, у которого есть предмет, соответствующий их предыстории или тематике.

Необычные или редкие формулы становятся отличными сокровищами для персонажа, Изготавливающего (Crafts) предметы. Обратите внимание, что если необычная или редкая формула широко распространяется, она в конечном итоге становится более распространенной. Это может занять месяцы или годы, но товар может начать появляться в магазинах по всему миру.

КОРРЕКТИРОВКА СОКРОВИЩ ADJUSTING TREASURE

Сокровища, которое вы вручаете группе, следует отслеживать и корректировать во время игры. Возможно, вам придется выдавать сокровища, которые вы изначально не планировали, в особенности если группа обходит часть приключения. Следите за ресурсами группы. Если у них заканчиваются расходимые предметы или деньги, или если у них проблемы в бою, потому что их предметы не соответствуют задаче, вы можете внести изменения.

Это особенно распространено в приключениях с малым количеством режима свободного времени или тех, которые происходят далеко от цивилизации. Если группа долгое время не может покупать или Изготовить (Craft) полезные предметы, персонажи игроков будут переполнены монетами и ценностями, оставаясь без полезного снаряжения. В подобной ситуации вы можете либо разместить в приключении более полезные сокровища, либо предоставить персонажей ведущего, готовых торговать.

МЕГАПОДЗЕМЕЛЬЯ И «ПЕСОЧНИЦЫ» MEGADUNGEONS AND SANDBOXES

Некоторые приключения предполагают, что персонажи игроков исследуют где хотят, и находят только то, что им позволяют их навыки, удача и изобретательность. Два распространенных примера таких видов приключений это обширные подземелья с множеством различных секций и путей, часто называемые мегаподземельем, и исследование в свободной форме, часто называемое «песочницей» и обычно происходящее в дикой местности. Если вы хотите создать такое приключение в свободной форме, где персонажи могут упустить хотя бы часть сокровищ, то увеличьте количество раскладываемых вами сокровищ. Однако имейте в виду, что дотошная группа может получить больше сокровищ, чем обычно, и будет иметь преимущества в последующих приключениях.

В этой ситуации простая рекомендация - увеличьте сокровище, как если бы в группе был еще 1 персонаж. Если структура еще более свободная, особенно в приключениях-песочницах, то вы можете увеличить это количество еще сильнее.

РАЗНЫЕ УРОВНИ ПРЕДМЕТОВ DIFFERENT ITEM LEVELS

Уровни, указанные для предметов в Таблице 10-9: Сокровища группы за уровень (Party Treasure by Level) не высечены в камне. Вы можете давать предметы чуть большего или чуть меньшего уровня, пока учитываете ценность выданных предметов. Например, предположим, вы подумываете дать группе игроков 11-го уровня *рунный камень* (runestone) с *руной укрепления* (fortification rune) (Ценой в 2.000 зм) как один из их предметов 12-го уровня, но вы понимаете, что они испытывали трудности с нахождением доспеха в недавних приключениях, поэтому вместо этого, вы решаете дать им *броня стойкости +2* (+2 resilient armor) 11-го уровня (1.400 зм). Так как доспех имеет более низкую Цену чем руна, вы так же можете добавить *теневою руну* (shadow rune) (650 зм), чтобы покрыть разницу. Общая сумма не точно такая же, но это не страшно.

Однако, если вы хотите положить в сокровищницу постоянный предмет 13-го уровня, вы можете убрать два постоянных предмета 11-го уровня, чтобы произвести примерно эквивалентный обмен. Когда вы делаете обмен в большую сторону, как этот, будьте осторожны: вы можете не только ввести в игру предмет с эффектами, способными быть разрушительными на текущем уровне группы, но так же вы можете дать удивительный предмет одному персонажу игрока, в то время как другие персонажи совсем не получают никаких новых предметов!

Если вы играете в длительную кампанию, то можете распределять сокровища с течением времени. Важный этап может дать дополнительные сокровища на одном уровне, а на следующем уровне последует более сложное подземелье с меньшим количеством новых предметов. Время от времени проверяйте, сопоставимы ли сокровища каждого персонажа с суммой, которую они получили бы, если бы создали нового персонажа на своем текущем уровне, как описано далее в разделе Сокровища для новых персонажей (Treasure for New Characters). Они должны иметь чуть больше, но если есть значительные расхождения, соответствующим образом скорректируйте награды-сокровища за предстоящие приключения.

ГРУППЫ ДРУГОГО РАЗМЕРА DIFFERENT PARTY SIZES

Если в группе более 4 персонажей, добавьте следующее за каждого дополнительного персонажа:

- 1 постоянный предмет уровня группы, или на 1 уровень выше;
- 2 расходимых предмета, обычно одного уровня с группой и 1 на 1 уровень выше;
- Наличие равную значению в столбце «Наличие за дополнительного персонажа» из Таблицы 10-9: Сокровища группы за уровень (Party Treasure by Level).

Если в группе меньше 4 персонажей, вы можете вычесть такое же количество за каждого отсутствующего персонажа, но так как игра в меньшей группе сложнее, и нельзя эффективно охватить все роли, вы можете рассмотреть возможность вычесть меньше сокровищ и позволить группе дополнительное снаряжение, чтобы помочь скомпенсировать меньший размер группы.

СОКРОВИЩА ДЛЯ НОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ TREASURE FOR NEW CHARACTERS

Когда ваша новая кампания начинается на более высоком уровне, новый игрок присоединяется к существующей группе, или текущий персонаж игрока умирает и им нужен новый, ваша кампания будет иметь одного или более персонажей игроков, которые начинают не с 1-го уровня. В этих случаях, смотрите Таблицу 10-10: Богатство персонажа (Character Wealth), которая показывает сколько обычных постоянных предметов разных уровней должно быть у персонажа игрока, в дополнение к наличности. Один предмет в этой таблице - всегда базовый. Если игрок хочет доспех или оружие с *рунами свойств*, он должен купить эти *руны свойств* отдельно, а для доспеха или оружия, сделанного из драгоценного материала, он тоже должен оплачиваться отдельно.

Эти значения указаны для персонажа игрока только начинающего с данного уровня. Если персонаж игрока присоединяется к группе, которая уже немного продвинулась к следующему уровню, рассмотрите возможность выдать персонажу дополнительный предмет их текущего уровня. Если ваша группа сохранила сокровища умерших или выбывших персонажей и передала их новым персонажам, вам может потребоваться дать новому персонажу меньше имущества, указанного в таблице, или уменьшить некоторые награды-сокровища в нескольких следующих приключениях.

ТАБЛИЦА 10-10: БОГАТСТВО ПЕРСОНАЖА (CHARACTER WEALTH)

Уровень	Постоянные предметы	Наличность	Общая сумма
1	—	15 зм	15 зм
2	1й: 1	20 зм	30 зм
3	2й: 1, 1й: 2	25 зм	75 зм
4	3й: 1, 2й: 2, 1й: 1	30 зм	140 зм
5	4й: 1, 3й: 2, 2й: 1, 1й: 2	50 зм	270 зм
6	5й: 1, 4й: 2, 3й: 1, 2й: 2	80 зм	450 зм
7	6й: 1, 5й: 2, 4й: 1, 3й: 2	125 зм	720 зм
8	7й: 1, 6й: 2, 5й: 1, 4й: 2	180 зм	1.100 зм
9	8й: 1, 7й: 2, 6й: 1, 5й: 2	250 зм	1.600 зм
10	9й: 1, 8й: 2, 7й: 1, 6й: 2	350 зм	2.300 зм
11	10й: 1, 9й: 2, 8й: 1, 7й: 2	500 зм	3.200 зм
12	11й: 1, 10й: 2, 9й: 1, 8й: 2	700 зм	4.500 зм
13	12й: 1, 11й: 2, 10й: 1, 9й: 2	1.000 зм	6.400 зм
14	13й: 1, 12й: 2, 11й: 1, 10й: 2	1.500 зм	9.300 зм
15	14й: 1, 13й: 2, 12й: 1, 11й: 2	2.250 зм	13.500 зм
16	15й: 1, 14й: 2, 13й: 1, 12й: 2	3.250 зм	20.000 зм
17	16й: 1, 15й: 2, 14й: 1, 13й: 2	5.000 зм	30.000 зм
18	17й: 1, 16й: 2, 15й: 1, 14й: 2	7.500 зм	45.000 зм
19	18й: 1, 17й: 2, 16й: 1, 15й: 2	12.000 зм	69.000 зм
20	19й: 1, 18й: 2, 17й: 1, 16й: 2	20.000 зм	112.000 зм

ВЫБОР ПРЕДМЕТОВ ITEM SELECTION

Вы должны поработать с игроком, чтобы решить, какие предметы есть у его персонажа. Позвольте игроку вносить предложения, и если он знает, какие предметы хочет получить его персонаж, уважайте его выбор, если только вы не уверены, что этот выбор окажет негативное влияние на вашу игру. По своему усмотрению вы можете предоставить персонажу игрока необычные или редкие предметы, соответствующие его предыстории и концепции, учитывая, сколько предметов этих редкостей вы добавили в свою игру. Игрок также может потратить наличность на расходимые или постоянные предметы более низкого уровня, оставив остальное в виде монет. Как обычно, вы определяете, какие предметы персонаж может найти для покупки.

Персонаж игрока может добровольно выбрать предмет, более низкого уровня, чем любой или все перечисленные предметов, но при этом он не получает больше наличных.

Если вы решите, то можете разрешить игроку вместо этого начать с единовременной суммы наличности и покупать любые обычные предметы, которые он хочет, с максимальным уровнем предмета на 1 ниже, чем уровень персонажа. Этот подход имеет меньшую общую ценность, чем обычное распределение постоянных предметов и наличности, но при этом игрок может выбрать более высокое соотношение предметов высокого уровня.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ BUYING AND SELLING ITEMS

Обычно персонажи могут покупать и продавать предметы только в режиме свободного времени. Как правило, предмет можно продать только за половину его Цены, однако предметы искусства, драгоценные камни и сырье можно продать по их полной Цене (Price).

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА ENVIRONMENT

Используемые в основном во время исследования, правила окружающей среды оживляют места, по которым путешествует ваша группа. Часто вы сможете использовать здравый смысл, чтобы судить о том, как работает среда, но вам понадобятся особые правила для действительно выделяющейся окружающей среды.

Каждая среда из представленных в этом разделе, разными способами использует правила местности (которые резюмированы в сноске на стр. 514 и полностью описаны в разделе Местность (Terrain) на стр. 475), так что убедитесь, что вы знакомы с ними, прежде чем приступите к чтению этого раздела. Некоторые окружающие среды ссылаются на правила по Климату (Climate) и Стихийным бедствиям (Natural Disasters) на стр. 517. Многие места имеют атрибуты нескольких окружающих сред; например, покрытые снегом горы могут одновременно иметь морозную и горную среды. Для особенностей окружающей среды с эффектами, зависящими от их высоты или глубины, эти эффекты сильнее варьируются в зависимости от размера существа. Например, мелкая трясина для существа среднего размера, может быть глубокой трясинной для более маленьких существ, а глубокая трясина для существа среднего размера, может быть лишь мелкой трясинной для более крупного существа (и настолько незначительной для поистине массивного существа, что даже не будет для него пересеченной местностью).

Таблица 10-12: Особенности среды (Environmental Features) перечисляет особенности различных сред, для быстрого ознакомления. В столбце «Диапазон СЛ мастерства» указан диапазон подходящих для данной особенности окружающей среды простых СЛ, а также дает приблизительную оценку опасности или сложности этой особенности.

УРОН ОТ ОКРУЖЕНИЯ ENVIRONMENTAL DAMAGE

Некоторые особенности окружающей среды или стихийные бедствия наносят урон. Поскольку размер урона может варьироваться в зависимости от определенных обстоятельств, правила для конкретной окружающей среды и стихийных бедствий, используют категории урона для его описания, а не точные числа. Используйте Таблицу 10-11: Урон от окружения (Environmental Damage), чтобы определить урон от окружения или стихийного бедствия. При определении точного количества урона руководствуйтесь здравым смыслом, исходя из того, насколько серьезной вы считаете опасность.

ПРАВИЛА МЕСТНОСТИ TERRAIN RULES

Окружающая среда часто использует правила для пересеченной местности, особо пересеченной местности и опасной местности, поэтому эти правила кратко изложены здесь.

Пересеченная местность - любая местность, затрудняющая перемещение, варьирующаяся от особенно неровных или неустойчивых поверхностей до плотного растительного покрова и других бесчисленных препятствий. Перемещение в квадрат пересеченной местности стоит дополнительных 5 футов движения (или если вы не используете сетку, перемещение на 5 футов в пересеченную местность или по 5 футам в области пересеченной местности). Перемещение в квадрат **особо пересеченной местности** стоит дополнительные 10 футов движения. Эта дополнительная стоимость не увеличивается при движении по диагонали. Существа обычно не могут сделать Шаг (Step) на и по пересеченной местности.

Любое перемещение, которое существо совершает когда прыгает, игнорирует характер перепрыгиваемой местности. Некоторые возможности (такие как полет или бестелесность) позволяют существам избегать замедления перемещения от некоторых видов пересеченной местности. Другие определенные возможности позволяют существам игнорировать пересеченную местность при путешествии пешком; такие умения так же позволяют существу двигаться по особо пересеченной местности со стоимостью перемещения как для просто пересеченной местности, хотя и не позволяют игнорировать особо пересеченную местность, если только это прямо не указано в описании способности.

Опасная местность наносит урон существам, каждый раз, когда они двигаются по ней. Например, бассейн кислоты, яма горящих углей, и проход с шипами, все являются примерами опасной местности. Количество и тип урона зависит от конкретной опасной местности.

ТАБЛИЦА 10-11: УРОН ОТ ОКРУЖЕНИЯ (ENVIRONMENTAL DAMAGE)

Категория	Урон
Незначительный (Minor)	1d6 - 2d6
Умеренный (Moderate)	4d6 - 6d6
Значительный (Major)	8d6 - 12d6
Огромный (Massive)	18d6 - 24d6

ВОДНАЯ СРЕДА AQUATIC

Водная среда является для персонажей игроков одной из самых сложных, за исключением других миров и необычных Планов. Персонажам игроков в водной среде нужен способ дышать (обычно с помощью заклинания *дыхание под водой (water breathing)*) и обычно необходимо Плавать (Swim), чтобы двигаться, однако персонажи, опускающиеся на дно, могут неуклюже ходить, используя правила пересеченной местности. Персонажи в водной среде часто используют правила Водного боя (Aquatic Combat) и подраздела «Тонуть и задыхаться» (Drowning and Suffocation) на стр. 478.

ТЕЧЕНИЯ И ТЕКУЩАЯ ВОДА CURRENTS AND FLOWING WATER

Океанические течения, текущие реки и подобная движущаяся вода представляет собой пересеченную местность или особо пересеченную местность (в зависимости от скорости течения) для существа Плывущего (Swimming) против течения. В конце хода существа, оно перемещается на определенное расстояние, в зависимости скорости потока. Например, поток, текущий со скоростью 10 футов, в конце хода существа, перемещает существо на 10 футов в направлении потока.

ВИДИМОСТЬ VISIBILITY

Под водой гораздо труднее видеть на расстоянии, чем на суше, и особенно трудно, если вода мутная или полна каких-либо посторонних частиц. В чистой воде максимальная дальность видимости составляет примерно 240 футов, чтобы увидеть небольшой объект, а в мутной воде видимость может быть уменьшена всего до 10 футов или даже меньше.

МОРОЗНАЯ СРЕДА ARCTIC

Основная проблема морозной среды - низкая температура, но морозная среда также содержит лед и снег. Бедствия, которые чаще всего происходят в морозных условиях - лавины (avalanches), метели (blizzards) и наводнения (floods).

ЛЕД ICE

Ледяная поверхность это одновременно неровная и пересеченная местность, так как персонажи катятся и скользят из-за плохого сцепления.

СНЕГ SNOW

В зависимости от глубины снежного покрова и его структуры, большая часть заснеженной поверхности может быть либо пересеченной местностью, либо особо пересеченной местностью. В более плотном снегу персонажи могут попытаться пройти по поверхности, не проваливаясь, но некоторые участки могут быть рыхлыми или достаточно мягкими, чтобы считаться неровной поверхностью.

ТАБЛИЦА 10-12: ОСОБЕННОСТИ ОКРУЖЕНИЯ (ENVIRONMENTAL FEATURES)

Особенность	Страница	Диапазон СЛ Мастерства
Лавина (Avalanche)	518	Эксперт - Легенда
Метель (Blizzard)	518	—
Трясина (Bog)	514	Не Обучены - Обучены
Лесной полог (Canopy)	513	Обучены - Мастер
Ущелье (Chasm)	513	—
Утес (Cliff)	513	Обучены - Мастер
Обрушение (Collapse)	518	Эксперт - Легенда
Толчея (Crowd)	514	Обучены - Мастер
Течение, поток (Current)	512	Обучены - Мастер
Дверь (Door)	515	см. сноску на стр. 515
Землетрясение (Earthquake)	518	Обучены - Легенда
Наводнение (Flood)	518	Эксперт - Легенда
Пол (Floor)	515, 516	Не Обучены - Эксперт

Особенность	Страница	Диапазон СЛ Мастерства
Туман (Fog)	517	—
Ворота (Gate)	515	—
Стража (Guard)	515	—
Живая изгородь (Hedge)	514	Не Обучены - Обучены
Лед (Ice)	512	Обучены - Мастер
Лава (Lava)	519	Эксперт - Легенда
Уступ (Ledge)	516	Не Обучены - Мастер
Решетка (Portcullis)	515	см. сноску н стр. 515
Атмосферные осадки (Precipitation)	517	—
Кровля (Rooftop)	515	Обучены - Мастер
Щебень, россыпь камней (Rubble)	513, 516	Не Обучены - Эксперт
Песок (Sand)	513	Не Обучены - Эксперт
Песчаная буря (Sandstorm)	519	Обучены - Мастер
Канализация (Sewer)	515	—
Откос (Slope)	514	Не Обучены - Обучены
Снег (Snow)	512	Не Обучены - Эксперт
Лестницы (Stairs)	516	Не Обучены - Обучены
Сталагмит (Stalagmite)	516	Обучены - Эксперт
Улица (Street)	516	Не Обучены - Обучены
Температура (Temperature)	517	—
Торнадо (Tornado)	519	Мастер - Легенда
Дерево (Tree)	513	Не Обучены - Мастер
Цунами (Tsunami)	519	Мастер - Легенда
Подлесок (Undergrowth)	513, 514	Не Обучены - Эксперт
Видимость под водой (Underwater Visibility)	512	—
Извержение вулкана (Volcanic Eruption)	519	Обучены - Легенда
Стена (Wall)	517	см. сноску на стр. 516
Лесной пожар (Wildfire)	519	Эксперт - Легенда
Ветер (Wind)	517	Не Обучены - Легенда

ПУСТЫННАЯ СРЕДА DESERT

Пустыня включает в себя песчаные и каменистые пустыни, а также бесплодные земли. Хотя тундра технически представляет собой пустыню, она классифицируется как морозная, поскольку климат в таких районах является основной проблемой. Из опасностей, в песчаных пустынях часто встречаются зыбучий песок (quicksand) (стр. 526) и песчаные бури (sandstorms).

ЩЕБЕНЬ RUBBLE

Скалистые пустыни усыпаны щебнем, что представляет собой пересеченную местность. Щебень, достаточно плотный, чтобы по нему можно было идти, а не полноценно перемещаться - неровная поверхность.

ПЕСОК SAND

Утрамбованный песок обычно не сильно затрудняет движения персонажа, но рыхлый песок - это либо пересеченная местность (если он неглубокий), либо неровная поверхность (если он глубокий). Ветер в пустыне часто превращает песок в дюны - холмы из рыхлого песка с неровной поверхностью, обращенной к ветру, и более крутыми склонами со стороны без ветра.

ЛЕСНАЯ СРЕДА FOREST

Эти разнообразные окружающие среды включают в себя джунгли и другие лесные массивы. Иногда их поражают Лесные пожары (Wildfires).

ЛЕСНОЙ ПОЛОГ CANOPIES

В особо густых лесах, например, в тропических лесах, образуется полог над землей. Существо, пытающееся достичь полога или пройти по нему, должно Лазать (Climb). Раскачивание на лианах и ветках обычно требует проверки Акробатики или Атлетики. Полог дает укрытие, а более толстый даже может препятствовать тому, чтобы существа в пологе видели тех, кто находится на земле, и наоборот.

ДЕРЕВЬЯ TREES

Не смотря на то, что деревья в лесу повсюду, они обычно не служат укрытием, если только персонаж не использует действие «Занять Укрытие» (Take Cover). Только более крупные деревья, занимающие на карте весь квадрат площадью 5 футов (или более), достаточно велики, чтобы автоматически обеспечивать укрытие.

ПОДЛЕСОК UNDERGROWTH

Легкий подлесок - это пересеченная местность, которая позволяет персонажу использовать действие Занять Укрытие (Take Cover). Густой подлесок - особо пересеченная местность, которая автоматически обеспечивает укрытие. Некоторые виды подлеска, такие как терновник, также могут быть опасной местностью, а участки с большим количеством извилистых корней могут быть неровной поверхностью.

ГОРНАЯ СРЕДА MOUNTAIN

Горная среда также включает холмы, которые имеют много общего с горами, но не их более экстремальные особенности. Самыми частыми бедствиями здесь являются лавины (avalanches).

УЩЕЛЬЯ CHASMS

Ущелья это естественные впадины, обычно длиной не менее 20 футов и четко видимые (за исключением обычных или магических способов скрыть их). Основная опасность, которую представляет ущелье, заключается в том, что персонажи должны Прыгать в Длину (Long Jump), чтобы перебраться через нее. В качестве альтернативы, персонажи могут выбрать более безопасный, но и более медленный путь – Карабкаться вниз (Climb) по ближней стороне ущелья, а затем подняться по дальней стороне, чтобы перебраться через нее.

УТЕСЫ CLIFFS

Утесы и каменные стены требуют от существ умения Лазать (Climb) вверх или вниз. Без тщательных мер безопасности, критический провал во время Лазания (Climb) может привести к значительному урону от падения.

ЩЕБЕНЬ RUBBLE

В горах часто бывает экстремально каменистая местность или подвижная гравийная осыпь, которая создает пересеченную местность. Особенно густо разбросанный повсюду щебень - неровная поверхность.

ОТКОСЫ SLOPES

Откосы варьируются от пологих подъемов обычной местности до пересеченной местности и склонов, в зависимости от угла подъема. Спуск по откосу, как правило, является обычной местностью, но персонажам может потребоваться Лезть (Climb) вверх по особенно крутым откосам.

ПОДЛЕСОК UNDERGROWTH

В горах распространен легкий подлесок. Это пересеченная местность, позволяющая персонажу Занять Укрытие (Take Cover).

РАВНИННАЯ СРЕДА PLAINS

Окружающая среда с равнинами включает в себя луга, такие как саванны и сельхозугодья. Наиболее распространенными бедствиями на равнинах являются торнадо (tornado) и лесные пожары (wildfires).

ЖИВЫЕ ИЗГОРОДИ HEDGES

Живые изгороди - растущие рядами кусты, кустарники и деревья. Их каноничный облик в приключениях - высокие живые изгороди, образующие лабиринты. Типичная изгородь имеет высоту от 2 до 5 футов, занимает ряд квадратов и обеспечивает укрытие. Персонаж, пытающийся пробраться через изгородь, сталкивается с особо пересеченной местностью; иногда бывает быстрее Перелезть (Climb over).

ПОДЛЕСОК UNDERGROWTH

Легкий подлесок - пересеченная местность, которая позволяет персонажу Занять Укрытие (Take Cover). Густой подлесок - это особо пересеченная местность, которая автоматически обеспечивает укрытие. Подлесок на равнинах обычно легкий, с несколькими рассеянными участками густого подлеска, но поля некоторых посевных культур, таких как кукуруза, полностью являются густым подлеском.

БОЛОТНАЯ СРЕДА SWAMP

Заболоченные места являются наиболее распространенным видом болотной местности, но в эту категорию также входят и подсохшие болота, такие как торфяники. Болота часто содержат опасности в виде зыбучих песков (quicksand) (стр. 526). Несмотря на свою сырой характер, болота вряд ли испытают сильные затопления, поскольку они действуют как естественные губки и поглощают большое количество воды прежде чем, его начнет затопливать.

ТРАСИНЫ BOGS

Также называемые топиями, трясина - водянистые участки, которые накапливают торф, покрыты кустарником и мхом, а иногда имеют плавучие островки растительности, покрывающие более глубокие бассейны. Мелкая трясина - пересеченная местность для существа среднего размера, а глубокая трясина особо пересеченная местность. Если трясина достаточно глубокая, что существо не может достать до дна, оно должно Плыть (Swim). Трясина также бывает кислотной, поэтому особенно экстремальная или волшебная трясина может быть опасной местностью.

ПОДЛЕСОК UNDERGROWTH

Легкий подлесок - пересеченная местность, которая позволяет персонажу Занять Укрытие (Take Cover), в то время как густой подлесок - особо пересеченная местность, которая автоматически обеспечивает укрытие. Некоторые виды подлеска, такие как терновник, также могут быть опасной местностью, а участки с большим количеством извилистых корней могут быть неровной поверхностью.

ГОРОДСКАЯ СРЕДА URBAN

Городская среда включает в себя открытые городские пространства, а также здания. Информация о зданиях в этом разделе также относится к руинам и построенным подземельям. В зависимости от их построения и местоположения, города могут быть уязвимы для многих видов стихийных бедствий, особенно пожаров и наводнений (floods).

ТОЛЧЕЯ CROWDS

Переполненные улицы и подобные места представляют собой пересеченную местность или особо пересеченную местность, если местность действительно наполнена людьми. Вы можете позволить персонажу заставить расступиться толпу, используя Дипломатию, Запугивание или Выступление.

Толпа, подверженная очевидной опасности, такой как пожар или свирепое чудовище, пытается как можно быстрее уйти от опасности, но ее замедляет своя собственная плотность. Убегающая толпа обычно движется каждый раунд со Скоростью среднего представителя (обычно 25 футов), потенциально топчя или оставляя позади более медленно движущихся членов толпы.

ДВЕРИ DOORS

Для открытия незапертой двери требуется действие Взаимодействие (Interact) (или более одного для особенно сложной или большой двери). Заклинившие двери необходимо Открыть Силой (Force Open), а запертые требуют, чтобы персонаж применил действие Вскрыть Замок (Pick a Lock) или попытался Открыть Силой (Force Open).

ПОЛ FLOORS

По деревянным полам легко ходить, равно как и по мощеным полам из подогнанных камней. Однако полы с изношенной каменной кладкой часто содержат участки неровной поверхности.

ДВЕРИ, ВОРОТА И СТЕНЫ DOORS, GATES, AND WALLS

Некоторые из наиболее распространенных препятствий, с которыми персонажи сталкиваются в городских районах и подземельях это двери, ворота и стены.

Лазание (Climbing)

В таблице ниже приведены типичные СЛ для проверок Атлетики, чтобы Лазать (Climb) на строение, которые обычно представляют собой простую СЛ. Вы можете скорректировать сложность в зависимости от особенностей строения и окружения.

Разрушение (Demolishing)

Персонаж может захотеть пробить себе путь через дверь, окно или определенные стены. Значения Твердости, Пунктов Здоровья и Предела Прочности приведенные в таблице ниже зависят от материалов из которых обычно сделана конструкция, поэтому подъемная решетка сделанная, например, из железа, имеет более высокую Твердость, чем деревянная. Больше о нанесении урона объектам смотрите в разделе Урон предметам (Item Damage) на стр. 272.

Прочные стены, такие как ухоженная кладка или тесаный камень, невозможно сломать без тщательной работы и надлежащих инструментов. Пробивание таких стен требует использование режима свободного времени.

Дверь	СЛ Лазания	Твердость, ПЗ (ПП)
Деревянная	20	10, 40 (20)
Каменная	30	14, 56 (28)
Укрепленное дерево	15	15, 60 (30)
Железная	30	18, 72 (36)

Стена	СЛ Лазания	Твердость, ПЗ (ПП)
Осыпающаяся кладка	15	10, 40 (20)
Деревянные рейки	15	10, 40 (20)
Каменная кладка	20	14, 56 (28)
Высеченный камень	30	14, 56 (28)
Железо	40	18, 72 (36)

Решетка	СЛ Лазания	Твердость, ПЗ (ПП)
Деревянная	10	10, 40 (20)
Железная	10	18, 72 (36)

Открытие силой (Forcing Open)

Открываемые конструкции, такие как двери, ворота и окна, можно Открыть Силой (Force Open) с помощью Атлетики. Это особенно необходимо только если они заперты или заклинили. СЛ конструкции для действия Открыть Силой (Force Open) использует СЛ Воровства ее замка, но скорректированная в сторону усложнения (увеличивая СЛ на 5). Если там нет замка, используйте следующую таблицу; при подъеме решетки, используйте СЛ замка или СЛ из таблицы, в зависимости от того, что больше.

Конструкция	СЛ Открытия силой
Заклинившая дверь или окно	15
Особенно заклинившая конструкция	20
Поднять деревянную решетку	20
Поднять железную решетку	30
Согнуть металлический прут	30

ВОРОТА GATES

У обнесенных стеной поселений часто есть ворота, которые город может закрыть для защиты или открыть для прохода. Типичные ворота состоят из одной опускающейся решетки на каждом конце сторожки, с бойницами между ними или другими элементами укреплений, из которых охранники могут атаковать неприятелей.

СТРАЖА GUARDS

В большинстве населенных пунктов достаточного размера есть стражники, работающие посменно для охраны поселения в любое время суток, патрулируя улицы и охраняя на различных постах. Размер этих вооруженных сил варьируется от 1 стражника на каждые 1.000 жителей, до отрядов, в 10 раз больше этого количества.

РЕШЕТКИ PORTCULLISES

Опускающаяся решетка это деревянная или железная решетка, закрывающая ворота или проход. Большинство из них поднимается на веревках или цепях, приводимых в движение лебедкой, и у них есть механизмы блокировки, которые не позволяют их просто так легко поднять. Правила подъема решетки или сгибания ее прутьев описаны в сноске далее. Если решетка падает на существо, используйте ловушку Хлопающая Плита (Slamming Door) на стр. 523.

КРОВЛЯ ROOFTOPS

Крыши помогают устроить незабываемые засады, сцены погони, проникновения и драки на бегу. По плоским крышам легко перемещаться, но они редко встречаются в любом населенном пункте, где выпадают значительные снегопады, поскольку большие скопления снега могут обрушить крышу. Наклонные крыши - это неровные поверхности или склоны, если они особенно крутые. Конек наклоненной крыши - это узкая поверхность.

Чтобы перескочить с крыши на крышу, часто требуется Прыжок в Длину (Long Jump), однако некоторые здания расположены достаточно близко, что между ними можно просто Перепрыгнуть (Leap). Чтобы достичь более высокой крыши может быть необходим Прыжок в Высоту (High Jump), либо Прыжок (Leap), за которым следует Ухватиться за Край (Grab an Edge) и Карабкаться (Climb) вверх.

КАНАЛИЗАЦИЯ SEWERS

Канализация обычно находится ниже уровня улицы, на глубине 10 футов или более, и оборудована лестницами или другими средствами для подъема и спуска. Возвышающиеся пути вдоль стен дают проходы канализационным работникам, а каналы в центре несут сами отходы. Более простые канализации или участки, в которые рабочие обычно не попадают, могут потребовать преодоления заразных отходов. Доступ к канализации можно получить через канализационную решетку, для открытия которой обычно требуется 2 или более действий Взаимодействие (Interact).

КАНАЛИЗАЦИОННЫЙ ГАЗ SEWER GAS

Канализационный газ часто содержит очаги легковоспламеняющегося газа. Очаг канализационного газа, подвергшийся воздействию источника пламени, взрывается, нанося существам в этой области умеренный урон от огня от окружения.

ЛЕСТНИЦЫ STAIRS

Лестницы - пересеченная местность для персонажей, поднимающихся по ним, а некачественные ступеньки также могут быть неровной поверхностью. В некоторых храмах и гигантских сооружениях есть огромные лестницы, которые представляют собой особо пересеченную местность как при подъеме, так и при спуске, или могут потребовать Карабкаться (Climb) на каждую ступеньку.

УЛИЦЫ STREETS

В большинстве поселений есть узкие извилистые улочки, которые в значительной степени органично возникли по мере роста поселения. Ширина этих дорог редко превышает 20 футов, а ширина переулков достигает 5 футов. Большие улицы обычно вымощены булыжником. Если булыжник находится в плохом состоянии, это может быть пересеченной местностью или неровной поверхностью.

В особо регламентированных или хорошо спроектированных городах есть крупные транспортные магистрали, по которым повозки и торговцы могут добраться до рынков и других важных районов города. Они должны быть не менее 25 футов в ширину, чтобы вмещать повозки, движущиеся в обоих направлениях, и они часто имеют узкие тротуары, позволяющие пешеходам избегать движения телег.

СТЕНЫ WALLS

Хорошо построенные конструкции имеют внешние стены из кирпича или камня. Малые, низко качественные или временные постройки могут иметь деревянные стены. Внутренние стены имеют тенденцию быть менее прочными; они могут быть сделаны из деревянных досок или даже из толстой непрозрачной бумаги, заключенной в деревянную раму. У подземного сооружения могут быть толстые стены, вырезанные из твердой горной породы, чтобы предотвратить обрушение верхней конструкции под тяжестью земли. Правила лазания и разбивания стен находятся в сноске на стр. 515.

ПОДЗЕМНАЯ СРЕДА UNDERGROUND

Подземная среда состоит из пещер и естественных подземных областей. Искусственные подземелья и руины сочетают в себе черты подземелья с такими городскими особенностями, как лестницы и стены. Глубокие подземные области имеют некоторые из особенностей горного ландшафта, такие как ущелья и утесы. Самое распространенное бедствие под землей - обрушения (Collapses).

ПОДЗЕМЕЛЬЯ DUNGEONS

Подземелья, которые включают руины и современные здания, построенные в дикой местности, являются довольно распространенным местом для приключений. В качестве окружающей среды они сочетают в себе городские элементы, такие как двери и здания, с элементами подземелья, а иногда и с элементами из другой среды. Хотя подземные подземелья особенно распространены, вы также можете подумать о том, чтобы провести свое приключение в руинах, в лесу, с гигантскими деревьями, уходящими своими корнями через стены, или руинами глубоко в болоте, с трясинной, закрывающей доступ к некоторым скрытым тайнам руин.

ПОЛЫ FLOORS

В естественной подземной среде полы редко бывают плоскими, вместо этого характерны резкие перепады высот, которые приводят к возникновению пересеченной местности, неровной поверхности и склонов.

УСТУПЫ LEDGES

Уступы это узкие поверхности, которые ведут на более нижнюю область или являются единственным способом передвижения по краю ущелья. Перемещение по узкому уступу требует использования Акробатики, чтобы Балансировать (Balance).

ЩЕБЕНЬ RUBBLE

Пещеры могут быть покрыты щебнем, что является пересеченной местностью. Густо разбросанный повсюду щебень также является неровной поверхностью.

СТАЛАГМИТЫ И СТАЛАКТИТЫ STALAGMITES AND STALACTITES

Сталагмиты - сужающиеся кверху колонны, которые возвышаются из пола пещеры. Области, заполненные сталагмитами, представляют собой особо пересеченную местность, а особенно большие сталагмиты необходимо обходить или Перелезать (Climbed). Сталагмиты могут быть достаточно острыми, их можно использовать в некоторых обстоятельствах как опасную местность, как и сталактиты (образования в форме сосулек, которые свисают со сводов пещеры), если их сбить с потолка или навеса.

СТЕНЫ WALLS

Естественные пещерные стены неровные, с закрутками, щелями и уступами. Так как большинство пещер образовано водой, стены пещер часто бывают влажными, что затрудняет Лазание (Climb) по ним.

КЛИМАТ CLIMATE

Погода это больше, чем просто набор одежды для создания настроения - она обладает игромеханическими эффектами, которые можно комбинировать с компонентами окружающей среды, чтобы сделать столкновение более запоминающимся. Погода может налагать ситуативные штрафы на определенные проверки, от -1 до -4 в зависимости от серьезности.

ТУМАН FOG

Туман накладывает ситуативный штраф на визуальные проверки Восприятия, в зависимости от своей плотности; из-за этого, он делает существ плохо видимыми (concealed), если смотреть на них через значительную пелену тумана; и он полностью перекрывает видимость на расстоянии полумили или меньше, возможно, намного меньше. Условия, ограничивающие видимость до примерно 1 мили, называются мглой, а условия, при которых видимость составляет около 3 миль, называются дымкой.

АТМОСФЕРНЫЕ ОСАДКИ PRECIPITATION

Осадки включают в себя дождь, а также снег, мокрый снег и град. Влажные осадки тушат пламя, а морозные осадки могут образовывать на земле участки снега или льда. Морось или небольшой снег не имеют большого игромеханического эффекта, кроме ограниченной видимости.

ВИДИМОСТЬ VISIBILITY

Большинство форм осадков накладывает ситуативные штрафы на визуальные проверки Восприятия. Град часто бывает более редким, но громким, вместо этого давая штраф слуховым проверкам Восприятия. Особенно сильные осадки, такие как ливень или сильный снегопад, могут сделать существ плохо видимыми (concealed), если они находятся далеко.

УСТАЛОСТЬ FATIGUE

Осадки вызывают дискомфорт и утомляемость. Все, что сильнее мороси или легкого снегопада, сокращает время, необходимое для получения персонажем состояния «утомлен» (fatigued) во время сухопутных путешествий, до 4 часов. Сильные осадки могут быть опасны в холодных условиях, когда персонажи остаются без защиты. Промокшие персонажи считают воздействие температуры как на одну ступень

холоднее (от умеренной до сильной, от сильной до экстремальной (в случае с морозной окружающей средой); см. далее Температура (Temperature)).

ГРОЗЫ THUNDERSTORMS

Сильный ветер и сильные осадки сопровождаются грозами. Также существует очень небольшая вероятность, что во время шторма персонаж может быть поражен молнией. Удар молнии обычно наносит умеренный урон от электричества или значительный урон от электричества во время сильной грозы.

ТЕМПЕРАТУРА TEMPERATURE

Часто, температура не оказывает достаточного игромеханического воздействия, о котором можно было бы беспокоиться, помимо описания одежды, которую персонажи должны носить, чтобы чувствовать себя комфортно. Особенно жаркая и холодная погода может привести существ к более быстрому получению состояние «утомлен» (fatigued) во время сухопутных путешествий и может вызвать урон, если они достаточно суровые, как показано в Таблице 10-13: Температурные эффекты (Temperature Effects) на стр. 518.

Подходящее снаряжение для холодной погоды (например, зимняя одежда) может свести на нет урон от сильного холода, или частично уменьшить урон от экстремального холода, до сильного холода.

ТАБЛИЦА 10-13: ТЕМПЕРАТУРНЫЕ ЭФФЕКТЫ (TEMPERATURE EFFECTS)

Категория	Температура	Утомление	Урон
Невероятный холод	-62.2° C (-80° F) или холоднее	2 часа	Умеренный урон от холода каждую минуту
Экстремальный холод	-61.6° C (-79° F) до -29.4° C (-21° F)	4 часа	Незначительный урон от холода каждые 10 минут
Сильный холод	-28.8° C (-20° F) до -11.1° C (12° F)	4 часа	Незначительный урон от холода каждый час
Умеренный холод	-10.5° C (13° F) до 0° C (32° F)	4 часа	Нет
Нормальная	0.5° C (33° F) до 34.4° C (94° F)	8 часов	Нет
Умеренная жара	35° C* (95° F*) до 40° C* (104° F*)	4 часа	Нет
Сильная жара	40.5° C (105° F*) до 45.5° C (114° F)	4 часа	Незначительный урон от огня каждый час
Экстремальная жара	46° C (115° F) до 59° C (139° F)	4 часа	Незначительный урон от огня каждые 10 минут
Невероятная жара	60° C (140° F) или горячее	2 часа	Умеренный урон от огня каждую минуту

* Уменьшите температуру на 15° F (~8.3° C) в областях с высокой влажностью.

ВЕТЕР WIND

Ветер, в зависимости от своей силы, накладывает ситуативный штраф на слуховые проверки Восприятия. Он также мешает физическим дистанционным атакам, таким как стрелы, накладывая ситуативный штраф на броски атаки с использованием такого оружия, и потенциально делая атаки с его помощью невозможными в сильные ураганы. Ветер гасит ручные факелы; фонари защищают свое пламя от ветра, но особенно сильный ветер может погасить и его.

ДВИЖЕНИЕ ПРИ ВЕТРЕ MOVING IN WIND

Ветер является пересеченной или особо пересеченной местностью во время Полета (Flying). Для передвижения при достаточно сильном ветре требуется использовать действие «Маневрирование в Полете» (Maneuver in Flight), и летунов сдувает при критическом провале, или если им не удастся выполнить как минимум одну такую проверку каждый раунд.

Даже на земле, особенно сильный ветер может потребовать от существа успешной проверки Атлетики чтобы двигаться, отталкивая существо назад и приводя в состояние «распластан» (prone) при критическом провале. При таких проверках существа маленького размера обычно получают ситуативный штраф -1, а крошечные существа обычно получают штраф -2.

СТИХИЙНЫЕ БЕДСТВИЯ NATURAL DISASTERS

Климат и особенности окружающей среды могут быть препятствием или долгосрочной угрозой, но стихийные бедствия представляют собой серьезную опасность, особенно для тех, кто непосредственно подвергается их ярости. Урон в следующих разделах использует категории, указанные в Таблице 10-11: Урон от окружения (Environmental Damage) на стр. 512.

ЛАВИНЫ AVALANCHES

Хотя термин «лавина» конкретно относится к сходящему потоку льда и снега, спускающемуся по склону горы, те же правила действуют для обвалов, оползней и других подобных катастроф. Лавины мокрого снега обычно движутся со Скоростью вплоть до 200 футов за раунд,

хотя рыхлый снег может перемещаться в 10 раз быстрее. Обвалы и оползни более медленные, иногда даже достаточно медленные, чтобы персонаж мог обогнать их бегом.

Лавина наносит существам и объектам, на своем пути, значительный или даже огромный дробящий урон. Эти жертвы также становятся погребены под большой массой. Существа, попавшие на путь лавины, могут выполнить спасбросок Рефлексов; если они преуспевают, то получают только половину дробящего урона, а если они получают критический успех, то также избегают погребения под лавиной.

ПОГРЕБЕНИЕ BURIAL

Погребенные существа каждую минуту получают незначительный дробящий урон, и потенциально могут получить незначительный урон от холода, если погребены под снежной лавиной. На усмотрение Ведущего, существа без достаточного количества воздуха, еще могут подвергнуться риску задохнуться (Тонуть и Задохнуться (Drowning and Suffocation) на стр. 478). Погребенное существо получает состояние «стеснен» (restrained) и обычно не может само освободиться.

Союзники или прохожие могут попытаться выкопать погребенное существо. Каждое откапывающее существо очищает примерно квадрат 5 на 5 футов каждые 4 минуты при успешной проверке Атлетики (или каждые 2 минуты при критическом успехе). Использование лопаты или других подходящих инструментов сокращает время вдвое.

МЕТЕЛИ BLIZZARDS

Метели сочетают в себе холодную погоду, сильный снегопад и сильный ветер. Они не представляют единственной прямой угрозы, как другие бедствия; вместо этого, одновременное сочетание этих факторов создает существенное препятствие для персонажей.

ОБРУШЕНИЯ COLLAPSES

Обрушения и обвалы происходят, когда падают пещеры или здания, обрушивая тонны камня или другого материала на тех, кто застрял под ними или внутри них. Существа, находящиеся под обрушением, получают значительный или огромный дробящий урон и оказываются погребенными, как и при сходе лавины. К счастью, обрушения не распространяются, если только они не ослабляют общую структурную целостность области и не приводят к дальнейшим обрушениям.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЯ EARTHQUAKES

Землетрясения часто вызывают другие стихийные бедствия в виде лавин, обрушений, наводнений и цунами, но они также представляют уникальные угрозы, такие как трещины, разжижение почвы и толчки.

ТРЕЩИНЫ FISSURES

Трещины и другие разрывы в земле могут дестабилизировать строения, но напрямую, они приводят к тому, что существа получают дробящий урон от падения в трещину.

РАЗЖИЖЕНИЕ ПОЧВЫ SOIL LIQUEFACTION

Разжижение случается, когда гранулированные частицы встряхиваются до такой степени, что они временно теряют свою твердую форму и действуют как жидкости. Когда это происходит с почвой, это может привести к тому, что существа и даже целые здания погрузятся в землю. Вы можете использовать описание заклинания *землетрясение (earthquake)* для более конкретных правил, хотя это заклинание и представляет только один конкретный вид локального землетрясения.

ТОЛЧКИ TREMORS

Толчки сбивают существ в состояние «распластан» (prone), заставляя их падать или налетать на другие объекты, что может нанести дробящий урон, соответствующий силе землетрясения.

НАВОДНЕНИЯ FLOODS

Хотя более постепенные наводнения могут повредить строения и утопить существ, внезапные наводнения похожи на лавины, за исключением того, что они имеют жидкую массу вместо твердой. Вместо того, чтобы погребать существ, внезапное наводнение уносит их и даже массивные объекты, ударяя по существам и потенциально топя их. Правила утопления приведены в разделе «Тонуть и задохнуться» (Drowning and Suffocation) на стр. 478.

ПЕСЧАНЫЕ БУРИ SANDSTORMS

Умеренные песчаные и пыльные бури не представляют большей опасности, чем ветреный ливень, но они могут нанести урон дыхательным путям существа (органам) и распространять болезни на большие расстояния. Сильные песчаные бури наносят каждый раунд незначительный режущий урон тем, кто попадает под песок, заставляют существ задерживать дыхание, чтобы избежать удушья, или и то, и другое.

ТОРНАДО TORNADOES

На пути торнадо, условия ветра накладывают серьезные ситуативные штрафы, но существа, которые обычно были бы унесены ветром, вместо этого втягиваются в воронку торнадо, где они получают огромный дробящий урон от летающих обломков, по мере подъема по конусу, пока в конечном итоге не будут выброшены (получая дробящий урон от падения).

Торнадо обычно перемещаются со скоростью около 300 футов за раунд (примерно 30 миль/час (~48.3 км/ч)). Обычно они проходят несколько миль, прежде чем рассеяться. Некоторые торнадо неподвижны или движутся намного быстрее.

ЦУНАМИ TSUNAMIS

Цунами представляют собой многие из тех же опасностей, что и внезапные наводнения, но они намного масштабнее и более разрушительны. Волны цунами могут достигать в высоту 100 футов и более, разрушая как здания, так и существ, нанося огромный дробящий урон как самой волной, так и обломками, захваченными на своем разрушительном пути.

ИЗВЕРЖЕНИЯ ВУЛКАНА VOLCANIC ERUPTIONS

Извержения вулканов могут содержать любую комбинацию пепла, лавовых бомб, потоков лавы, пирокластических потоков и жерл.

ПЕПЕЛ ASH

Пепел от вулканических извержений достаточно горячий, чтобы каждую минуту наносить незначительный урон от огня. Он ограничивает видимость, как густой туман, и может сделать воздух непригодным для дыхания, заставляя персонажей задерживать дыхание или задыхаться (см. стр. 478). Облака пепла генерируют удары молнии, которые обычно наносят умеренный урон от электричества, но вряд ли поразят отдельное существо. Накопление золы на земле создает участки неровной поверхности, пересеченной местности или особо пересеченной местности, а пепел в атмосфере может блокировать солнце на недели или даже месяцы, что приводит к понижению температуры и более длительным зимам.

ЛАВОВЫЕ БОМБЫ LAVA BOMBS

Давление может запускать в воздух лаву, которая падает в виде лавовых бомб: масс лавы, которые затвердевают во время полета и разбиваются при ударе, нанося как минимум умеренный дробящий урон и умеренный урон от огня.

ЛАВОВЫЕ ПОТОКИ LAVA FLOWS

Потоки лавы представляют собой каноничную вулканическую угрозу; они обычно перемещаются со скоростью от 5 до 60 футов за раунд по обычной земле, поэтому часто персонажи могут обогнать их. Однако потоки могут двигаться со скоростью вплоть до 300 футов за раунд в крутой лавовой трубке или канале. От лавы исходит жар, который наносит незначительный урон от огня еще до того, как вступит в контакт с существами, а погружение в лаву наносит огромный урон от огня каждый раунд.

ПИРОКЛАСТИЧЕСКИЕ ПОТОКИ PYROCLASTIC FLOWS

Пирокластические потоки – это смесь горячих газов и обломков горных пород, распространяющиеся намного быстрее, чем лава, иногда более 4.000 футов за раунд. Хотя они холоднее, чем самая горячая лава, но они способны захлестнуть целые поселения. Они действуют как лавины, но наносят половину своего урона в виде урона от огня.

ЖЕРЛА VENTS

Жерла пара выстреливают из под земли, нанося умеренный огненный урон, или больше, в форме широкой колонны. Кислотные и ядовитые газы, выделяющиеся из-под поверхности, могут создавать участки обширной опасной местности, которые наносят, по крайней мере, незначительный урон от кислоты или яда.

ЛЕСНЫЕ ПОЖАРЫ WILDFIRES

Лесные пожары распространяются в основном вдоль фронта, двигаясь в одном направлении. В лесу фронт может двигаться со скоростью вплоть до 70 футов за раунд (7 миль в час (~11.3 км/ч)). По равнинам они могут двигаться в два раза быстрее из-за отсутствия тени и относительно низкой влажности. Угли от огня, разносимые ветром и поднимающимся горячим воздухом, могут распространяться, образуя точечные пожары на расстоянии до 10 миль от основного пожара. Лесные пожары представляют три основных угрозы: пламя, жар и дым.

ПЛАМЯ FLAMES

Пламя - опасная местность, обычно наносящая умеренный урон и потенциально поджигающая персонажа, нанося умеренный продолжительный урон от огня. Пламя небольшого огня часто менее опасно, чем распространяющийся жар от большого огненного фронта.

ЖАР HEAT

Лесные пожары повышают температуру перед фронтом, достигая почти 1.500° F (815.5° C) в момент появления огня, горячего, как лава. Это начинается как незначительный урон от огня каждый раунд на разумном расстоянии от фронта, и увеличивается до огромного урона от огня для находящихся внутри лесного пожара.

ДЫМ SMOKE

Ветер может разносить дым далеко впереди от самого пожара. Дым, в зависимости от густоты, накладывает ситуативный штраф на визуальные проверки Восприятия. Из-за этого, он делает существ плохо видимыми (concealed), если смотреть на них через значительное количество дыма, и он полностью перекрывает видимость на расстоянии полумили или меньше. Рядом с лесным пожаром или внутри него, сочетание дыма и горячего воздуха заставляет персонажей задерживать дыхание или задыхаться (стр. 478).

ОПАСНОСТИ HAZARDS

Подземелья изобилуют хитрыми ловушками, предназначенными для защиты сокровищ внутри. Они варьируются от механических устройств, которые стреляют дротиками или бросают тяжелые блоки, до магических рун, которые взрываются вспышками пламени. Помимо ловушек, искатели приключений могут наткнуться на другие типы опасностей, включая естественные опасности окружающей среды, таинственные привидения и многое другое.

ОБНАРУЖЕНИЕ ОПАСНОСТИ DETECTING A HAZARD

У каждой опасности есть свой триггер, который приводит в действие ее угрозы. Для ловушек это может быть механизм, такой как растяжка или нажимная пластина, в то время как для естественной опасности или призрачного стража (haunt), триггером может быть просто приближение. Когда персонажи приближаются к опасности, у них есть шанс найти область триггера или механизм, до того, как опасность сработает. Они автоматически получают проверку на обнаружение опасностей, если только они не требуют для этого минимального ранга мастерства.

Во время исследования определите, занимается ли группа обнаружением опасности, когда персонажи игроков впервые входят в область, в которой она появляется. Если опасность не указывает минимальный ранг мастерства, киньте для каждого персонажа игрока тайную проверку Восприятия против СЛ Скрытности опасности. Для опасностей с минимальным рангом мастерства, киньте проверку только если кто-то осуществляет активный поиск (используя активность Обыск (Search) во время исследования или действие Поиск (Seek) в столкновении), и только если он обладает указанным рангом мастерства, или лучше. Любой, кто успешно проходит проверку, становится осведомлен об опасности и вы можете описать то, что они заметили.

Магические опасности, не имеющие минимального ранга мастерства могут быть обнаружены использованием заклинания *обнаружение магии (detect magic)*, но это заклинание не дает достаточно информации для понимания или обезвреживания опасности, оно лишь раскрывает присутствие опасности. Для тщательного определения свойств магической опасности, достаточного, чтобы ее обезвредить, требуется либо использование более мощной магии, либо успешная проверка Навыка, вероятно, с использованием Оpoznание Магии (Identify Magic) или Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Магические опасности с минимальным рангом мастерства не могут быть обнаружены при помощи заклинания *обнаружение магии (detect magic)*.

МОНСТРЫ И ОПАСНОСТИ MONSTERS AND HAZARDS

Характеристики для персонажей ведущего обычно не указывают их ранги мастерства. В большинстве случаев, им не нужно иметь дело с обнаружением или обезвреживанием опасностей, как это просто необходимо персонажам игроков, поэтому вам не нужна эта информация. Однако, если персонаж игрока повторно запускает ловушку на пути монстра или планирует заманить монстра в опасность, то вы можете симпровизировать эту информацию.

В случае с Восприятием, монстр обычно является Экспертом на 3-м или 4-м уровне, Мастером на 8-м или 9-м уровне, и Легендой на 16-м или 17-м уровне. Если монстр среди перечисленных Навыков имеет Воровство, то он обладает наибольшим рангом мастерства для своего уровня (Обучены на 1-м, Эксперт на 3-м, Мастер на 7-м, и Легенда на 15-м); в противном случае, он Не Обучен. Разумеется, конкретный монстр может отклониться от этих рекомендаций, особенно если он неразумный или не очень проницательный.

СРАБАТЫВАНИЕ ОПАСНОСТИ TRIGGERING A HAZARD

Если группа проваливает обнаружение опасности и опасность срабатывает от стандартного следования через ее область (наступление на плиту пола или прохождение через магический сенсор), то происходит реакция опасности. Опасности, которые бы сработали только при чем-то непосредственном взаимодействии с окружением, например при открытии двери, используют свои реакции только если персонаж игрока явно выполняет это действие.

РЕАКЦИЯ ИЛИ СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ REACTION OR FREE ACTION

Большинство опасностей имеют реакции, которые происходят когда они спровоцированы. Для простых опасностей, реакция - целый эффект опасности. Для комплексных опасностей, реакция может заставить опасность выполнить бросок Инициативы, либо начиная боевое столкновение, либо присоединяясь к уже идущему, и опасность продолжает представлять угрозу в течение нескольких раундов. Некоторые опасности вместо реакции, имеют обусловленное свободное действие; например, зыбучий песок может засосать несколько существ за раунд.

АЛГОРИТМ ROUTINE

Комплексная опасность обычно выполняет набор заранее заданных действий, называемых алгоритмом. Как только спровоцирована, опасность в начале выполняет свою начальную реакцию; потом, если персонажи игроков еще не в режиме столкновения, они должны

совершить бросок Инициативы (если они уже в режиме столкновения, то их Инициатива остается прежней). Активация опасности может потребовать от вас броска Инициативы, в этом случае, бросок Инициативы для опасности выполняется, используя ее модификатор Скрытности.

После того как это произойдет, опасность следует своему алгоритму каждый раунд в порядке своей Инициативы. Количество действий, которая опасность имеет каждый раунд, а так же то, на что их можно использовать, зависит от опасности.

ПОВТОРНЫЙ ЗАПУСК ОПАСНОСТИ **RESETTING A HAZARD**

Некоторые опасности можно повторно запустить, что позволит снова их активировать. Это может случить автоматически, как в случае с зыбучим песком, поверхность которого оседает через 24 часа, или вручную, как со скрытой ямой, люк которой должен быть закрыт, чтобы она снова стала незаметна.

ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ОПАСНОСТИ **DISABLING A HAZARD**

Самый универсальный способ обезвреживания ловушки - это действие Отключить устройство (Disable a Device) навыка Воровство, однако большинство механических ловушек просто можно разломать, а магическим ловушкам можно противодействовать. Опасности окружающей среды часто можно преодолеть при помощи навыков Природа или Выживание, а призрачных стражей с помощью Оккультизма или Религии. Конкретный Навык и СЛ требуемый для обезвреживания опасности, указан в блоке параметров опасности. Как и использование Отключить Устройство (Disable a Device), применение этих Навыков для обезвреживания ловушки это активность на 2 действия (◆◆) с такими же степенями успеха, однако она может иметь другие атрибуты, определяемые Ведущим. Как и с обнаружением опасности, обезвреживание опасности может потребовать от персонажа обладать определенным рангом мастерства в указанном Навыке.

Чтобы попытаться деактивировать опасность, персонаж сначала должен обнаружить ее (или чтобы ему указали на нее). Персонаж может попытаться деактивировать опасность независимо от того, сработала она или нет, однако некоторые опасности перестают представлять угрозу после того, как их реакции произошли, особенно если нет возможности их запустить повторно.

Для большинства опасностей, успешная проверка указанного Навыка, против СЛ в блоке параметров, обезвреживает опасность не активируя ее. Любые другие способы деактивации опасности включены в ее блок параметров, а так же любые другие дополнительные шаги, требуемые для корректной деактивации. Критический провал любого броска обезвреживания опасности активирует ее, включая критический провал броска противодействия магической опасности.

Некоторые опасности требуют несколько успешных проверок деактивации, обычно потому что они обладают особенно сложным компонентом или имеют несколько отдельных частей. Для опасностей с комплексным компонентом, критический успех проверки обезвреживания опасности, считается как два успеха на одном компоненте.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ОПАСНОСТИ **DAMAGING A HAZARD**

Вместо того, чтобы пытаться аккуратно обезвредить опасность, персонаж может просто разбить ее. Повреждение механической ловушки или другой физической опасности, работает как повреждение объектов: опасность уменьшает получаемый урон за счет своей Твердости. В большинстве случаев попадание по опасности также активирует ее, как описано далее в разделе «Атака опасности». Если Пункты Здоровья опасности уменьшаются до ее Предела Прочности (ПП) или ниже, опасность получает состояние «сломана» и не может быть активирована, хотя ее все еще можно отремонтировать. Если ее ПЗ уменьшено до 0, она уничтожается и не подлежит ремонту (см. Урон предметам (Item Damage) для получения дополнительной информации о повреждении объектов.);

КБ опасности, применяемые модификаторы сбросов, Твердость, ПЗ и ПП перечислены в ее блоке характеристик. На опасность, у которой не указан один из этих показателей, нельзя воздействовать ничем, что выбирает целью этот показатель. Например, нельзя сломать опасность, у которой есть ПЗ, но нет ПП, но ее все еще можно уничтожить. Опасности иммунны ко всему, к чему иммунны объекты, если только не сказано иначе, и их нельзя выбирать целью ничем, что не может выбрать целью объекты. Некоторые опасности могут обладать дополнительными иммунитетами, а так же сопротивлениями или слабостями.

АТАКА ОПАСНОСТИ **ATTACKING A HAZARD**

Если кто-нибудь попадает по опасности, в особенности если это механическая ловушка, это обычно активирует ее, хотя в некоторых случаях вы можете рассудить иначе. Атака, которая ломает опасность, в зависимости от обстоятельств, может предотвратить ее срабатывание. Если опасность состоит из нескольких частей, поломка одной из них все еще может привести к срабатыванию ловушки. Например, если ловушка имеет растяжку в одном месте, а атакует выстрелом из другого места, разрыв растяжки все равно может спровоцировать атаку. Уничтожение ловушки одним ударом почти никогда не активирует ее. Еще, в дополнение к атакам, эти правила применяются к большинству наносящих урон заклинаний или другим эффектам.

РЕМОНТ ОПАСНОСТИ **REPAIRING A HAZARD**

Вы можете позволить персонажу отремонтировать поврежденную опасность, чтобы восстановить ее функциональность. Конкретику этого определяете вы, поскольку она может варьироваться в зависимости от ловушки. Действия Починить (Repair) может оказаться недостаточно, если для ремонта ловушки требуется собрать разбросанные компоненты или что-то подобное. Если у предмета есть пункт «Повторный запуск», то в дополнение к ремонту повреждений, персонаж должен сделать все, что там указано.

ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ МАГИЧЕСКОЙ ОПАСНОСТИ **COUNTERACTING A MAGICAL HAZARD**

Некоторым магическим опасностям можно противодействовать используя заклинание *рассеять магию (dispel magic)*, и правила, которые можно найти в разделе Противодействие (Counteracting) на стр. 458. Круги заклинаний и СЛ противодействия этих опасностей указаны в

их блоках параметров. В остальном, противодействие опасности работает как использование проверки Навыка для обезвреживания опасности.

ОПЫТ ЗА ОПАСНОСТЬ HAZARD EXPERIENCE

Персонажи получают Пункты Опыта за преодоление опасности, независимо от того, обезвредили ее, избежали, или просто выстояли перед ее атаками. Если после этого они активируют ту же самую опасность, то не получают опыт за нее снова. Значения опыта для опасностей разных уровней так же есть в Таблице 10-8: Опыт за опасность, но для удобства приведены здесь еще раз. Опыт за комплексную опасность равен опыту за монстра такого же уровня, а опыт за простую опасность - 1/5 (одна пятая) от этого. Опасности уровней более низких, чем уровень группы - 4, тривиальные и не дают опыта.

ТАБЛИЦА 10-14: ОПЫТ ЗА ОПАСНОСТЬ (HAZARD XP)

Уровень опасности	Награда опытом	
	Простая опасность	Комплексная опасность
Уровень группы - 4	2	10
Уровень группы - 3	3	15
Уровень группы - 2	4	20
Уровень группы - 1	6	30
Уровень группы	8	40
Уровень группы + 1	12	60
Уровень группы + 2	16	80
Уровень группы + 3	24	120
Уровень группы + 4	32	160

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ ОПАСНОСТИ HAZARD FORMAT

Опасности представлены в виде блока параметров, похожих на тот, что используется для монстров. Несколько заметок относительно формата идут после примера блока параметров.

НАЗВАНИЕ ОПАСНОСТИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ

ОПАСНОСТЬ (УРОВЕНЬ)

АТРИБУТ

Скрытность: Эта запись указывает модификатор Скрытности для Инициативы комплексной опасности или СЛ Скрытности для обнаружения простой опасности, после которого в скобках идет минимальный ранг мастерства для обнаружения опасности (если есть). Если *обнаружение магии (detect magic)* может быть использовано для обнаружения опасности, эта информация так же указывается здесь.

Описание: Оно объясняет, как выглядит опасность и может включать в себя особые правила

Обезвреживание: Здесь указан СЛ проверок любых Навыков, требуемых для обезвреживания опасности; если опасности можно противодействовать, ее уровень заклинания и СЛ противодействия указаны в скобках;

КБ: КБ опасности;

Спасброски: Спасброски опасности. Обычно только призрачный страж требует спасброска Воли;

Твердость: Твердость опасности;

ПЗ: Пункты Здоровья опасности с Пределом Прочности в скобках;

Невосприимчивость: Невосприимчивости опасности;

Уязвимость: Уязвимости опасности, если есть;

Соппротивление: Соппротивления опасности, если есть;

Тип действия: Это реакция  или свободное действие , которое использует опасность;

Триггер: Здесь описаны условия, выполнение которых активирует опасность;

Эффект: Для простой опасности, этот эффект зачастую является всем, что делает опасность. Для комплексной опасности, он так же может заставить опасность совершить бросок Инициативы

Алгоритм: Этот пункт описывает, что делает комплексная опасность во время каждого своего хода в течение столкновения; число в скобках после слова «Алгоритм», указывает сколько действий каждый ход может использовать опасность. У простых опасностей нет этой записи.

Действие: Здесь указывается любое действие, которое может использовать опасность. Обычно это Удар (Strike) ближнего боя или дистанционный

Повторный запуск: Если опасность можно снова привести в действие, то эта информация указана здесь.

ОПАСНОСТИ ПО НАЗВАНИЯМ (HAZARDS BY NAME)

Опасности этой Главы сгруппированы по уровням и комплексности. Если требуется просмотреть опасность по ее названию, используйте следующую таблицу.

Название опасности	Ур.	Комплексность	Страница
Бездонная яма (Bottomless Pit)	9	Простая	524
Второй шанс (Second Chance)	21	Простая	525
Галерея отравленных дротиков (Poisoned Dart Gallery)	8	Комплексная	528
Желтая плесень (Yellow Mold)	8	Простая	524
Застывший момент (Frozen Moment)	17	Простая	525
Защелка с электрической руной (Electric latch rune)	3	Простая	523
Защита фараона (Pharaoh's Ward)	7	Простая	524
Зеркало темной стороны (Darkside Mirror)	14	Комплексная	528
Зыбучий песок (Quicksand)	3	Комплексная	526
Колесо страдания (Wheel of Misery)	6	Комплексная	527
Копьемет (Spear Launcher)	2	Простая	523
Косящие лезвия (Scythe Blades)	4	Простая	523
Кровожадный порыв (Bloodthirsty Urge)	10	Простая	524
Ловушка с галлюциногенным порошком (Hallucination Powder Trap)	6	Простая	524
Молот запрета (Hammer of Forbiddance)	11	Простая	525
Отравленный замок (Poisoned Lock)	1	Простая	522
Планарный разлом (Planar Rift)	13	Простая	525
Превращающая ловушка (Polymorph Trap)	12	Простая	525
Руна огненного шара (Fireball Rune)	5	Простая	524
Руна призыва (Summoning Rune)	1	Комплексная	526
Симфония баньши (Banshee's Symphony)	18	Комплексная	529
Скрытая яма (Hidden Pit)	0	Простая	522
Столб с вращающимся лезвием (Spinning Blade Pillar)	4	Комплексная	527
Стрижающий палач (Vorpal Executioner)	19	Простая	525
Сфера армагеддона (Armageddon Orb)	23	Простая	526
Телекинетический рой (Telekinetic Swarm Trap)	12	Комплексная	528
Трубы лавовых потоков (Lava Flume Tubes)	10	Комплексная	528
Хлопающая плита (Slamming Door)	1	Простая	523
Яма для утопления (Drowning Pit)	3	Комплексная	526

УРОВЕНЬ LEVEL

Уровень опасности указывает, на уровень группы, для которой она является хорошим испытанием. Если опасность включает в себя токсин, проклятие или другую особенность, не связанную с заклинаниями, то уровень этой особенности равен уровню опасности.

АТРИБУТЫ TRAITS

Наиболее примечательные атрибуты опасности это «ловушка» (созданная, чтобы наносить вред злоумышленникам), «окружение» (природная опасность), и «призрачный страж» (haunt) (призрачное явление). Ловушки имеют атрибут для обозначения того, являются ли они «магическими» (magical) или «механическими» (mechanical). Опасности, которые обладают порядком Инициативы и алгоритмом, имеют атрибут «комплексная» (complex).

СКРЫТНОСТЬ ИЛИ СЛ СКРЫТНОСТИ STEALTH OR STEALTH DC

Комплексные опасности вместо своей СЛ Скрытности указывают модификатор Скрытности, который они используют для определения порядка Инициативы. Если вам нужна СЛ, то она равна этому модификатору + 10.

ПРОСТЫЕ ОПАСНОСТИ SIMPLE HAZARDS

Простая опасность использует свою реакцию только 1 раз, после чего она не представляет угрозы, если только ее не запустят повторно.

БЕЗДОННАЯ ЯМА BOTTOMLESS PIT

ОПАСНОСТЬ 9

МАГИЧЕСКАЯ **МЕХАНИЧЕСКАЯ** **ЛОВУШКА**

Скрытность: СЛ 30 (или 0 если люк отключен или сломан), или *обнаружение магии* (detect magic);

Описание: Железный люк закрывает бесконечно глубокую яму площадью 10 квадратных футов

Обезвреживание: Воровство СЛ 28 (Обучены), убрать люк;

КБ: 28; **Стойкости:** +12; **Рефлексов:** +12;

Твердость люка: 9; **ПЗ люка:** 36 (ПП 18);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Бесконечное падение в яму ➤; **Триггер:** Существо ступает на люк;

Эффект: Спровоцировавшее реакцию существо падает и продолжает падать, потенциально бесконечно. Это существо может попытаться Ухватиться за Край (Grab an Edge), чтобы избежать падения (стр. 472); СЛ 26 чтобы Лазать (Climb) по стенам или Ухватиться за Край (Grab an Edge);

В яме есть множество мест за которые можно ухватиться, поэтому падающее существо может снова попытаться Ухватиться за Край (Grab an Edge) каждые 6 секунд. Если существо преуспевает, оно может начать Карабкаться (Climb) вверх с этой точки (однако подъем может быть очень долгим, в зависимости от того, как далеко упало существо). Поскольку существо падает бесконечно, оно может отдыхать и даже готовить заклинания во время падения, однако предметы, выпавшие при падении, обычно теряются навсегда

Повторный запуск: Если существа упадут в нее, то ловушка все еще заставляет существ падать бесконечно, но люк должен быть установлен вновь вручную, чтобы ловушка снова стала скрытой.

ВТОРОЙ ШАНС SECOND CHANCE

ОПАСНОСТЬ 21

МАГИЧЕСКАЯ **ЛОВУШКА**

Скрытность: СЛ 44 (Легенда);

Описание: Мощная защитная магия, привязанная к объекту или области; пытается повернуть вспять возраст существа и его союзников

Обезвреживание: Воровство СЛ 46 (Легенда), с закрытыми глазами, разбирать заклинание по одному крошечному кусочку за раз, вспоминая все яркие жизненные моменты по порядку, начиная с самого раннего;

В самом начале... ➤ (сакральное, трансмутация); **Триггер:** Существо пытается украсть объект или вторгнуться в область. Если кто-то использует посредника или подставное лицо для кражи или вторжения, ловушка безошибочно нацелена на истинного преступника или преступников на любом расстоянии - даже через Планы;

Эффект: Спровоцировавшее реакцию существо и вплоть до 5 соучастников мгновенно превращаются в маленьких детей, теряя все воспоминания, способности Класса и другие Навыки, приобретенные в течение их жизни (спасбросок Стойкости СЛ 44 отменяет). Отменить этот эффект практически невозможно, для этого требуется мощная магия, такая как *желание* (wish).

ЖЕЛТАЯ ПЛЕСЕНЬ YELLOW MOLD

ОПАСНОСТЬ 8

ОКРУЖЕНИЕ **ГРИБ**

Скрытность: СЛ 28 (Обучены);

Описание: Споры ядовитой плесени поражают ближайших существ;

Обезвреживание: Выживание СЛ 26 (Эксперт), убрать плесень, не провоцируя споры;

КБ: 27; **Стойкости:** +17; **Рефлексов:** +13;

ПЗ: 70; **Невосприимчивость:** критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Взрыв спор ➤; **Триггер:** Существо попадает в пространство обитания плесени или наносит ей урон. Плесень не может использовать эту реакцию, если находится под прямыми лучами солнечного света или если урон был от огня;

Эффект: Спровоцировавшее реакцию существо и все существа в пределах 10 футов от него подвергаются воздействию спор желтой плесени;

Споры желтой плесени (яд, вдыхаемый) Любое полученное от спор состояние «истощен» (drained), остается после завершения продолжительности действия яда.

Спасбросок: Стойкости СЛ 26;

Максимальная **Длительность**: 6 раундов;

Стадия 1: 1d8 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 1 (1 раунд);

Стадия 2: 2d8 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 2 (1 раунд);

Стадия 3: 3d8 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 3 (1 раунд).

ЗАСТЫВШИЙ МОМЕНТ FROZEN MOMENT

ОПАСНОСТЬ 17

МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 40 (Мастер);

Описание: Защитная магия пытается поймать злоумышленников или потенциальных воров в искаженный поток времени

Обезвреживание: Воровство СЛ 38 (Легенда), в мгновение ока быстро разобрать мириады компонентов заклинания или *рассеять магию (dispel magic)* (9-й круг; противодействие СЛ 36), чтобы противодействовать ловушке до того, как она активируется, или противодействовать эффекту на одном существе, после того как ловушка сработала;

В плену времени ➡ (окультизм, трансмутация); **Триггер**: Существо касается охраняемого объекта или области;

Эффект: Спровоцировавшее реакцию существо и все существа в пределах 30 футов захвачены искаженным временным потоком (спасбросок Стойкости СЛ 38 отменяет). Разумы существ двигаются так быстро, что каждый раунд будто длится столетие, но их тела и магические энергии движутся так медленно, что они не могут использовать никакие действия кроме Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Существо подвергшееся воздействию сразу должно сделать спасбросок Воли СЛ 36 против заклинания *искривление разума (warp mind)*, и снова каждую минуту реального времени, которое проходит пока существо поймано в застывшем моменте. Этот эффект имеет бесконечную продолжительность, но ему можно противодействовать.

ЗАЩЕЛКА С ЭЛЕКТРИЧЕСКОЙ РУНОЙ ELECTRIC LATCH RUNE

ОПАСНОСТЬ 3

ЭВОКАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 20 (Обучены);

Описание: Невидимая руна, нанесенная на дверной защелке, испускающая мощный электрический разряд

Обезвреживание: Воровство СЛ 20 (Эксперт), соскрести руну не позволяя течь электричеству, или *рассеять магию (dispel magic)*; (2-й круг; противодействие СЛ 18), чтобы противодействовать руне;

Удар током ➡ (мистическая, эвокация, электричество); **Триггер**: Существо хватается за дверную защелку непосредственно или с помощью инструмента;

Эффект: Ловушка наносит спровоцировавшему реакцию существу 3d12 урона от электричества (фиксированный спасбросок Рефлексов СЛ 22).

ЗАЩИТА ФАРАОНА PHARAOH'S WARD

ОПАСНОСТЬ 7

МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 25 (Эксперт);

Описание: На пороге входа наложено проклятие

Обезвреживание: Воровство СЛ 27 (Мастер), тщательно удалить перемычку (печать), не активируя магию, или *рассеять магию (dispel magic)*; (4-й круг; противодействие СЛ 25), чтобы противодействовать руне;

Проклясть самозванцев ➡ (сакральное, некромантия, проклятие); **Триггер**: Печать гробницы разрушена снаружи;

Эффект: Каждое живое существо в пределах 60 футов должно успешно пройти спасбросок Воли СЛ 23, иначе подвергнется проклятию фараона. Проклятое существо получает статусный штраф -2 на спасброски Стойкости, и любое получаемое им естественное или магическое исцеление снижается наполовину. Проклятие остается пока не будет снято при помощи *снять проклятие (remove curse)* или подобной магии

Повторный запуск: Ловушка перезапускается при закрытии двери.

КОПЬЕМЕТ SPEAR LAUNCHER

ОПАСНОСТЬ 2

МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 20 (Обучены);

Описание: Отверстие в стене, за ним механизм, заряженный копьем, соединенный спусковым механизмом с одной напольной 5-футовой квадратной плитой

Обезвреживание: Воровство СЛ 18 (Обучены), на напольной плите или стенном отверстии;

КБ: 18; **Стойкости**: +11; **Рефлексов**: +3;

Твердость: 8; **ПЗ**: 32 (ПП 16);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Копье ➡; **Триггер**: На напольную плиту оказывается давление;

Эффект: Ловушка выстреливает копье, совершая Удар (Strike) по существу или объекту, находящемуся на этой напольной плите.

Дистанционная атака: копье +14, **Урон**: 2d6+6 колющий.

КОСЯЩИЕ ЛЕЗВИЯ SCYTHE BLADES

ОПАСНОСТЬ 4

МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 23 (Обучены);

Описание: Два лезвия, каждое из которых скрыто в прорези потолка длиной 15 футов, соединены с растяжкой

Обезвреживание: Воровство СЛ 21 (Обучены), для обезвреживания каждого лезвия;

КБ: 21; **Стойкости**: +12; **Рефлексов**: +8;

Твердость: 11; **ПЗ**: 44 (ПП 22);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Падающие лезвия ➡ ; **Триггер:** Растяжка натянута или перерезана;

Эффект: Оба лезвия опускаются вниз, каждое совершает Удар (Strike) по всем существам под потолочными прорезами;

Ближний бой: коса +17 (смертоносное 1d12), **Урон:** 2d12+4, без штрафа за многократные атаки

Повторный запуск: Ловушка перезапускается через 15 минут.

КРОВОЖАДНЫЙ ПОРЫВ BLOODTHIRSTY URGE

ОПАСНОСТЬ 10

ПРИЗРАЧНЫЙ СТРАЖ

Скрытность: СЛ 31 (Обучены);

Описание: Объект, терзаемый какофонией губительных голосов, пытается убить всякого приближающегося

Обезвреживание: Религия СЛ 29 (Мастер), чтобы изгнать дух, или Дипломатия СЛ 31 (Эксперт) чтобы заговорить его;

Уход из жизни (Quietus) ➡ (окультизм, иллюзия, смерть, ментальный, эмоция, страх); **Триггер:** Существо проходит в пределах 10 футов от объекта, охраняемого призрачным стражем;

Эффект: Призрачный страж берет контроль над спровоцировавшим реакцию существом, заставляя его атаковать себя. Существо должно совершить спасбросок Воли СЛ 29.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Цель совершает Удар (Strike) по себе и автоматически попадает; также цель получает состояние «напуган» (frightened) 1;

Провал: Цель совершает Удар (Strike) по себе и автоматически критически попадает; также цель получает состояние «напуган» (frightened) 2;

Критический провал: Цель совершает спасбросок Стойкости. Если цель получает успех, то вместо этого подвергается эффектам провала. Если цель проваливает, то ее ПЗ снижаются до 0 и она умирает.

ЛОВУШКА С ГАЛЛЮЦИНОГЕННЫМ ПОРОШКОМ HALLUCINATION POWDER TRAP ОПАСНОСТЬ 6

МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 24 (Эксперт);

Описание: Трубка с галлюциногенным порошком, оборудованная миниатюрным взрывчатым веществом, соединена с дверной ручкой или аналогичной защелкой

Обезвреживание: Воровство СЛ 26 (Эксперт) отключить боек, который ударяет по капсюлю;

КБ: 24; **Стойкости:** +0; **Рефлексов:** +0;

Твердость: 0; **ПЗ:** 1;

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Взрыв порошка ➡ (ментальный, яд); **Триггер:** Открыта защелка или сломана трубка;

Эффект: Трубка взрывается, распыляя галлюциногенный порошок в 30-футовом конусе. Любое существо в области эффекта должно успешно пройти спасбросок Воли СЛ 24, иначе получит состояние «в замешательстве» (confused) на 1 раунд, и статусный штраф -2 на проверки Восприятия и спасброски против ментальных эффектов на 1d4 раунда. При критическом провале штраф становится -4.

МОЛОТ ЗАПРЕТА HAMMER OF FORBIDDANCE

ОПАСНОСТЬ 11

МАГИЧЕСКАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 30 (Эксперт);

Описание: Огромный молот у входа в сооружение обрушивается сверху вниз, в попытке нанести урон существу, входящему в область, оттолкнуть его и предотвратить возможность пройти дальше

Обезвреживание: Воровство СЛ 28 (Эксперт), один раз на самом молоте и один раз на шарнире, чтобы не дать ему совершать возвратно-поступательные движения;

КБ: 32; **Стойкости:** +24; **Рефлексов:** +15;

Твердость молота: 22; **ПЗ молота:** 88 (ПП 44);

Твердость шарнира: 16; **ПЗ шарнира:** 64 (ПП 32);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Запретить вход ➡ (сакральное, ограждение); **Триггер:** Существо пытается пройти через проход;

Эффект: Молот обрушивается вниз, совершая Удар (Strike) по спровоцировавшему реакцию существу.

Ближний бой: молот +28, **Урон:** 6d8+20 дробящий + цель отталкивается назад на 10 футов и должна успешно пройти спасбросок Воли СЛ 30, иначе в течение 24 часов не сможет входить в сооружение через любой вход (при критическом попадании цель автоматически проваливает спасбросок Воли); нет штрафа за многократные атаки

Повторный запуск: Ловушка перезапускается в течение 1 раунда и снова готова к взмаху через 1 раунд.

ОТРАВЛЕННЫЙ ЗАМОК POISONED LOCK

ОПАСНОСТЬ 1

МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 17 (Обучены);

Описание: Подпружиненный отравленный шип скрыт возле замочной скважины. Обезвреживание или разламывание ловушки, не вскрывает и не ломает замок (они независимы)

Обезвреживание: Воровство СЛ 17 (Обучены) для пружины механизма;

КБ: 15; **Стойкости:** +8; **Рефлексов:** +4;

Твердость: 6; **ПЗ:** 24 (ПП 12);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Пружина ➡ ; **Триггер:** Существо пытается отпереть замок или использовать Вскрыть Замок (Pick a Lock);

Эффект: Шип выдвигается, чтобы Ударить (Strike) спровоцировавшее реакцию существо;

Ближний бой: шип +13, **Урон:** 1 колющего урона + яд кладис

Яд кладис (яд):

Спасбросок: Стойкости СЛ 19;

Максимальная **Длительность:** 4 часа;

Стадия 1: 1d6 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 1 (1 час);

Стадия 2: 2d6 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 2 (1 час);

Стадия 3: 3d6 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 2 (1 час).

ПЛАНАРНЫЙ РАЗЛОМ PLANAR RIFT

ОПАСНОСТЬ 13

МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 35 (Обучены);

Описание: Разлом пытается втянуть существ на другой План (Ведущий выбирает конкретный План)

Обезвреживание: Воровство СЛ 33 (Мастер), запечатать разлома используя объекты, глубоко связанные с вашим Планом или заклинание *рассеять магию (dispel magic)* (7-й круг; противодействие СЛ 31), чтобы противодействовать разлому;

В Великое Запределье ➤ (окультизм, воплощение, телепортация); **Триггер:** Существо проходит в пределах 10 футов от разлома;

Эффект: Спровоцировавшее реакцию существо и все существа в пределах 30 футов от разлома затягиваются на другой План. Каждое существо может сделать спасбросок Рефлексов СЛ 33, чтобы избежать этой участи.

ПРЕВРАЩАЮЩАЯ ЛОВУШКА POLYMORPH TRAP

ОПАСНОСТЬ 12

МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 34 (Обучены);

Описание: Друидический защитный знак пытается превратить нарушителя в животное

Обезвреживание: Воровство СЛ 32 (Мастер), истощить силу защитного знака без вреда для себя, или *рассеять магию (dispel magic)* (6-й круг; противодействие СЛ 30), чтобы противодействовать защитному знаку;

Губительное превращение ➤ (первобытное, трансмутация); **Триггер:** Существо проходит в пределах 30 футов от защитного символа не говоря пароля на друидическом языке;

Эффект: Существо становится целью заклинания *губительное превращение (baleful polymorph)* (спасбросок Воли СЛ 32).

РУНА ОГНЕННОГО ШАРА FIREBALL RUNE

ОПАСНОСТЬ 5

ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 24 (Эксперт);

Описание: Невидимая руна создает невидимый сферический магический сенсор радиусом 20 футов

Обезвреживание: Воровство СЛ 22 (Эксперт), стереть руны не активируя сенсор, или *рассеять магию (dispel magic)*; (3-й круг; противодействие СЛ 20), чтобы противодействовать рунам;

Огненный шар ➤ (мистическое, эвокация, огонь); **Триггер:** Живое существо входит в область сенсора;

Эффект: Руна взрывается как *огненный шар (fireball)* с центром в квадрате спровоцировавшего реакцию существа. Это заклинание *огненный шар (fireball)* 3-го круга, которое наносит 6d6 урона от огня (фиксированный спасбросок Рефлексов СЛ 22).

СКРЫТАЯ ЯМА HIDDEN PIT

ОПАСНОСТЬ 0

МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 18 (или 0 если люк отключен или сломан);

Описание: Деревянный люк закрывает яму площадью 10 квадратных футов и глубиной 20 футов

Обезвреживание: Воровство СЛ 12, убрать люк;

КБ: 10; **Стойкости:** +1; **Рефлексов:** +1;

Твердость люка: 3; **ПЗ люка:** 12 (ПП 6);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Падение в яму ➤; **Триггер:** Существо проходит по люку;

Эффект: Спровоцировавшее реакцию существо падает в яму и получает урон от падения (обычно 10 дробящего урона). Это существо может использовать реакцию *Ухватиться за Край (Grab an Edge)*, чтобы избежать падения

Повторный запуск: Существа все еще могут упасть в ловушку, но люк нужно установить на место вручную, чтобы ловушка снова стала скрытой.

СТРИЖАЮЩИЙ ПАЛАЧ VORPAL EXECUTIONER

ОПАСНОСТЬ 19

МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: СЛ 43 (Эксперт);

Описание: Ужасающе острое лезвие пилы спускается и перемещается по желобам в сложной траектории по всей комнате, пытаясь обезглавить всех, кто находится внутри

Обезвреживание: Воровство СЛ 41 (Эксперт), на четырех разных соединениях, чтобы заклинить все возможные пути лезвия, не позволяя ему перемещаться по комнате;

КБ: 43; **Стойкости:** +32; **Рефлексов:** +32;

Твердость: 30; **ПЗ:** 120 (ПП 60) для каждого соединения;

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Полное обезглавливание ➤; **Триггер:** Существо пытается выйти из комнаты;

Эффект: Лезвие пилы движется по своему пути, нанося один Удар (Strike) каждому существу в комнате, поворачиваясь и меняя свою высоту, чтобы с максимальной вероятностью обезглавить цель.

Ближний бой: лезвие пилы +40 (смертоносное d12, смерть), **Урон:** 6d12+25 режущий + обезглавливание; нет штрафа за многократные атаки;

Обезглавливание: При критическом попадании, цель должна успешно пройти спасбросок Стойкости СЛ 36, иначе будет обезглавлена, мгновенно умирая, если только не может выжить без головы

Повторный запуск: Ловушка перезапускается в течение 1 раунда и может быть снова активирована через 1 раунд.

СФЕРА АРМАГЕДДОНА ARMAGEDDON ORB

ОПАСНОСТЬ 23

РЕДКАЯ **МАГИЧЕСКАЯ** **ЛОВУШКА**

Скрытность: СЛ 10 или обнаружение магии (detect magic);

Описание: Бурлящий красный шар, выкованный из капли крови бога Ровагуга, проливает с неба огненный дождь при выполнении определенного условия

Обезвреживание: Воровство СЛ 48 (Легенда), наполнить воровские инструменты аспектами Асмодея и Саренрэй и используя их для истощения силы сферы в течение 10 минут; персонаж, совершающий эту проверку, получает 5 урона от огня за каждый раунд, пока сфера не будет истощена;

Сжечь все ➡ (сакральное, эвокация, смерть, огонь); **Триггер:** Происходит особое условие, установленное создателем ловушки; обычно это событие связано с их смертью;

Эффект: В радиусе 100 миль, с неба идет огненный дождь, нанося существам и объектам в области 10d6 урона от огня. Каждое существо или объект может совершить фиксированный спасбросок Рефлексов СЛ 46. Любое существо, у которого от этого урона ПЗ снизились до 0, мгновенно умирает. Этого урона недостаточно, чтобы полностью сжечь лес или сравнять с землей целую гору или город, но он обычно убивает большинство существ в области.

ХЛОПАЮЩАЯ ПЛИТА SLAMMING DOOR

ОПАСНОСТЬ 1

МЕХАНИЧЕСКАЯ **ЛОВУШКА**

Скрытность: СЛ 17 (Обучены);

Описание: Чувствительные к давлению панели в полу соединены с каменной плитой, скрытой в потолке коридора

Обезвреживание: Воровство СЛ 15 (Обучены), на напольных панелях, до того, как упадет плита;

КБ: 16; **Стойкости:** +10; **Рефлексов:** +2;

Твердость: 5; **ПЗ:** 20 (ПП 10);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Захлопывание ➡; **Триггер:** На любую из напольных панелей оказывается давление;

Эффект: Плита падает, закрывая коридор. При падении каменная плита наносит 3d8 дробящего урона всем, кто находится под ней или рядом, и толкает их из своего пространства в случайном направлении. Существо, которое успешно проходит спасбросок Рефлексов СЛ 17 не получает урон, и откатывается в случайном направлении. При критическом успехе, оно может выбрать направление.

Поднятие упавшей плиты требует успешной проверки Атлетики СЛ 25. Попадание по напольной панели активирует ловушку. Потолочная плита использует такой же КБ и спасброски, что и ловушка, но обладает Твердостью 12, ПЗ 48 (ПП 24).

КОМПЛЕКСНЫЕ ОПАСНОСТИ COMPLEX HAZARDS

Комплексные опасности функционируют почти как монстры во время столкновений, так как они совершают бросок Инициативы и имеют свои действия, однако обычно они автоматизированы в виде алгоритма.

ГАЛЕРЕЯ ОТРАВЛЕННЫХ ДРОТИКОВ POISONED DART GALLERY

ОПАСНОСТЬ 8

КОМПЛЕКСНАЯ **МЕХАНИЧЕСКАЯ** **ЛОВУШКА**

Скрытность: +16 (Эксперт) или СЛ 31 (Мастер) обнаружить панель управления;

Описание: Бесчисленные отверстия для запуска ядовитых дротиков вдоль длинного коридора, со скрытой панелью управления в дальнем конце

Обезвреживание: Воровство СЛ 21 (Эксперт) на панели управления, чтобы деактивировать ловушку;

КБ: 27; **Стойкости:** +13; **Рефлексов:** +17;

Твердость: 14; **ПЗ:** 56 (ПП 28) уничтожить панель управления для отключения ловушки;

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Залп дротиков ➡; **Триггер:** Существо попадает в коридор или заканчивает свой ход в коридоре;

Эффект: Ловушка совершает Удар (Strike) отравленным дротиком по спровоцировавшему реакцию существу, а затем совершает бросок Инициативы

Алгоритм (1 действие): За 1 действие ловушка выпускает один дротик в каждое существо в галерее. Так как она постоянно выпускает дротики, ловушка еще может использовать свободное действие «Постоянный обстрел» (см. далее), чтобы выпускать дротики в каждое существо во время хода этого существа.

Дистанционная: отравленный дротик +21, **Урон:** 3d4 колющий + флессетский яд; нет штрафа за многократные атаки;

Постоянный обстрел ♦; **Триггер:** Существо заканчивает действие внутри активированной галереи;

Эффект: Ловушка совершает Удар (Strike) отравленным дротиком по спровоцировавшему реакцию существу

Флессетский яд (яд);

Спасбросок: Стойкости СЛ 22;
Максимальная Длительность: 6 раундов;
Стадия 1: 1d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 1 (1 раунд);
Стадия 2: 2d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 2 (1 раунд);
Стадия 3: 3d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 3 (1 раунд)
Повторный запуск: Ловушка деактивируется и перезапускается через 1 минуту.

ЗЕРКАЛО ТЕМНОЙ СТОРОНЫ DARKSIDE MIRROR

ОПАСНОСТЬ 14

КОМПЛЕКСНАЯ МАГИЧЕСКАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: +24 (Мастер) заметить, что это не простое зеркало;

Описание: Магическое зеркало заменяет персонажей злыми зеркальными двойниками из другого измерения

Обезвреживание: Воровство СЛ 34 (Легенда) вытащить существо из другого измерения в течение 10 минут после замены (это возможно только если их зеркальный двойник мертв), Воровство СЛ 39 (Мастер) навсегда обезвредить зеркало как только все двойники мертвы, или *рассеять магию (dispel magic)* (7-й круг; противодействие СЛ 32) противодействовать зеркалу 1 минуту и в течение этого времени предотвратить дополнительные подмены;

КБ: 34; **Стойкости:** +25; **Рефлексов:** +20;

Твердость: 1; **ПЗ:** 4 (ПП 2); зеркалу нельзя нанести урон пока жив любой из зеркальных двойников;

Отражения зла ☞ (мистическое, воплощение, телепортация); **Триггер:** В зеркале отражается не злое существо;

Эффект: Зеркало поглощает существо внутрь зеркала, заменяя его злым зеркальным двойником (спасбросок Рефлексов СЛ 34, чтобы избежать поглощения зеркалом), и совершает бросок Инициативы

Алгоритм (1 действие): Зеркало поглощает другое отраженное существо и заменяет его зеркальным двойником. Зеркальные двойники атакуют во время своего хода, очередность определяется броском Инициативы, используя те же характеристики, что и оригинальные существа, но со злым мировоззрением (изменяя только способности, которые меняются с изменением мировоззрения). Зеркальный двойник может потратить 3 действия контактируя с зеркалом, чтобы вернуться в свое измерение и отпустить существо, которое он копирует, но большинство зеркальных двойников предпочитают этого не делать

Повторный запуск: Зеркало всегда готово поглощать существ в другое измерение. Через 10 минут, после того, как существо засасывается в зеркало, если союзник не спасет существо с помощью навыка Воровство, оно достигает другого измерения, где может быть схвачено или убито. В зеркальном измерении, оно само считается зеркальным двойником, поэтому обитатели другого измерения не могут уничтожить зеркало на их стороне, пока поглощенное существо там. Эти измерения являются альтернативными реальностями, а не Планами, поэтому даже заклинания, такие как *вознесение (plane shift)* не могут достичь их.

ЗЫБУЧИЙ ПЕСОК QUICKSAND

ОПАСНОСТЬ 3

КОМПЛЕКСНАЯ ОКРУЖЕНИЕ

Скрытность: +12 (Обучены) (или -10 и без минимального ранга мастерства если поверхность песка потревожена);

Описание: Пятно из воды и песка шириной 15 футов пытается затянуть наступающих на него существ

Обезвреживание: Выживание СЛ 18 (Обучены) потревожить поверхность;

Погружение ♦; **Триггер:** Существо огромного размера или менее заходит на зыбучий песок;

Эффект: Вступившее в область существо тонет в зыбучем песке по пояс. Зыбучий песок совершает бросок Инициативы, если еще этого не сделал

Алгоритм (1 действие): Во время своего хода, зыбучий песок затягивает вниз каждое существо внутри себя. Существо, которое было погружено по пояс погружается по шею, а существо, которое было погружено по шею полностью затягивается в песок и должно задержать свое дыхание, чтобы не задохнуться (стр. 478).

Существо в зыбучем песке может совершить проверку Атлетики СЛ 20, чтобы Плыть (Swim) либо подняв себя на одну ступень, если погружено по шею или хуже, либо, чтобы двигаться 5 футов, если погружено лишь по пояс. При критическом провале, существо погружается на 1 ступень. Существо, которое Выплывает из зыбучего песка, выбирается из опасности и лежит распластавшись (prone) в пространстве рядом с пятном зыбучего песка. Другие существа могут оказать этому существу Помощь (Aid), обычно используя веревку или совершая подобное содействие, или попытавшись вытянуть существо своими собственными проверками Атлетики СЛ 20, с теми же результатами, как если бы существо само совершало эту проверку.

Повторный запуск: Опасность все еще затягивает любого, кто зайдет в нее, но поверхность не становится снова скрытой (hidden) пока не уляжется в течение 24 часов.

КОЛЕСО СТРАДАНИЯ WHEEL OF MISERY

ОПАСНОСТЬ 6

КОМПЛЕКСНАЯ МАГИЧЕСКАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: +16 (Эксперт) обнаружить магический сенсор; заметить колесо - СЛ 0;

Описание: В стене установлен украшенный круг, разделенный на 6 секторов, с цветными рунами на каждом, управляемый магическим сенсором, который реагирует на любое существо в пределах 100 футов перед ним

Обезвреживание: Воровство СЛ 26 (Эксперт) остановить круг чтобы он не вращался, Воровство СЛ 22 (Мастер) стереть каждую руну, или *рассеять магию (dispel magic)* (4-й круг; противодействие СЛ 22), чтобы противодействовать каждой руне;

КБ: 24; **Стойкости:** +15; **Рефлексов:** +13;

Твердость: 14; **ПЗ:** 56 (ПП 28);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Вращение колеса ☞; **Триггер:** Существо попадает в зону обнаружения сенсора;

Эффект: Колесо начинает вращаться и совершает бросок Инициативы

Алгоритм (2 действия): Во время своего хода, ловушка использует свое 1-е действие для вращения, а затем останавливается. Бросьте 1d6, чтобы определить, какой сектор находится сверху в момент остановки круга. Круг использует свое 2-е действие, чтобы сотворить заклинание, указанное на этом секторе (3-й круг, СЛ 24, атака заклинанием +14). Цель этого заклинания является центром, или иным образом включает ближайшее существо в области. При необходимости, это увеличивает дистанцию заклинания до 100 футов. Любое заклинание, сотворенное этой ловушкой, является мистическим.

1: сон (*sleep*);

2: паралич (*paralyze*);

3: удар молнии (*lightning bolt*) (100-футовая линия);

4: слепота (*blindness*);

5: кислотная стрела (*acid arrow*);

6: ослабляющий луч (*ray of enfeeblement*)

Повторный запуск: Ловушка деактивируется и перезапускается, если в течение 1 минуты в пределах ее сенсора не проходит существ.

УЛУЧШЕННЫЕ РУНЫ ПРИЗЫВА UPGRADED SUMMONING RUNES

Вы можете создать руну призыва почти любого уровня. Она призывает существо, уровень которого равен уровню ловушки. Используйте Таблицу 10-5: СЛ по уровню (DCs by Level), чтобы определить СЛ Воровства и СЛ заклинания, используя уровень ловушки и применяя корректировку сложности (+2). Модификатор Скрытности ловушки равен этому числу - 10. Более сильные руны призыва обычно требуют ранг мастерства - Эксперт или лучше для обнаружения Восприятием, и могут требовать более высокое ранга навыка Воровство для обезвреживания.

РУНА ПРИЗЫВА SUMMONING RUNE

ОПАСНОСТЬ 1

КОМПЛЕКСНАЯ МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: +7 (Обучены);

Описание: Облако невидимых магических сенсоров 10-футовым радиусом окружает невидимую руну на стене или полу, размером с призываемое существо

Обезвреживание: Акробатика СЛ 15, приблизиться не провоцируя ловушку, потом Воровство СЛ 17 (Обучены), стереть руну, или *рассеять магию* (*dispel magic*) (1-й круг; противодействие СЛ 15), чтобы противодействовать руне;

Призыв монстра ➡ (мистическое, воплощение, призыв); **Триггер:** Существо попадает в облако магических сенсоров;

Эффект: Эта ловушка призывает конкретное существо 1-го уровня, определенное при создании ловушки. Существо совершает бросок Инициативы и остается на 2d6 раундов, после которых заклинание заканчивается и существо исчезает. Еще существо исчезает, если кто-то отключает ловушку до завершения заклинания. В отличие от большинства призванных существ, оно каждый раунд может использовать 3 действия и реакции

Повторный запуск: Ловушка перезапускается каждый день на рассвете.

СИМФОНИЯ БАНЬШИ BANSHEE'S SYMPHONY

ОПАСНОСТЬ 18

КОМПЛЕКСНАЯ МАГИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: +30 (Легенда);

Описание: Магически заразное заклинание *вой баньши* (*wail of the banshee*) застряло в горле невидимого мумифицированного эльфа

Обезвреживание: Воровство СЛ 42 (Мастер) пронзить невидимое горло так точно, чтобы магия высвободилась тонкой струйкой до того, как сработает ловушка, Воровство СЛ 44 (Легенда) 3 раза, разрушить гортань, пока ловушка активна, чтобы разорвать заклинание на части, или *рассеять магию* (*dispel magic*) (9-й круг; противодействие СЛ 38) противодействовать *вою баньши* до того как ловушка активируется;

Крик ➡ **Триггер:** Три или больше живых существ остаются в пределах 100 футов от ловушки в течение 6 секунд или дольше;

Эффект: Ловушка творит мистическое заклинание *вой баньши* (*wail of the banshee*) (СЛ 40) с эманацией 100-футового радиуса, вместо 40 футов, выбирая целью всех живых существ в области и совершая бросок Инициативы

Алгоритм (1 действие): Ловушка использует свое действие, чтобы заставить одно случайное существо, которое провалило свой спасбросок против заклинания *вой баньши* (*wail of the banshee*) в прошлый ход, издать *вой баньши* (*wail of the banshee*) с теми же характеристиками, что и исходный. Существо воет даже если оно мертво или не может говорить, независимо от того, как далеко оно от ловушки. В отличие от стандартного сотворения этого заклинания, состояние «истощен» (*drained*) от заклинаний *вой баньши* (*wail of the banshee*) этой ловушки, увеличивает у целей значение степени состояния «истощен» (*drained*). Существо, которое критически успешно сделало любой из своих спасбросков, все еще может быть подвержено ловушке в дальнейших раундах, но ловушка не может заставить его воет

Повторный запуск: Ловушка деактивируется когда больше не может заставить существо кричать (обычно потому что нет существ проваливших свой спасбросок в прошлый ход, или потому что ранее все существа получили критический успех). Затем она перезапускается в течение 24 часов, пока в мумифицированном горле собирается новый крик.

СТОЛБ С ВРАЩАЮЩИМСЯ ЛЕЗВИЕМ SPINNING BLADE PILLAR

ОПАСНОСТЬ 4

КОМПЛЕКСНАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: +11 (Обучены) или СЛ 26 (Эксперт) заметить панель управления;

Описание: В полу скрыт металлический столб с тремя острыми как бритва вращающимися лезвиями, соединен с напольными пусковыми пластинами (до восьми плит), и скрытой панелью управления в пределах 30 футов

Обезвреживание: Воровство СЛ 21 (Обучены) дважды на столбе, или Воровство СЛ 19 (Эксперт) 1 раз на панели управления отключает всю ловушку. Сломанная панель управления не позволяет никому отключить ловушку используя панель управления и не дает ловушке отключиться автоматически (см. «Повторный запуск»).

КБ: 21; **Стойкости:** +10; **Рефлексов:** +12;

Твердость столба: 12; **ПЗ столба:** 48 (ПП 24);

Твердость панели: 5; **ПЗ панели:** 20 (ПП 10);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Подъем столба ➤; **Триггер:** Существо наступает на одну из напольных пусковых пластин;

Эффект: Ловушка появляется на пересечении сетки и совершает Удар (Strike) вращающимся лезвием по 1 существу рядом (если есть), затем совершает бросок Инициативы

Алгоритм (3 действия): Ловушка использует свое 1-е действие, чтобы нанести Удар (Strike) вращающимся лезвием по всем существам рядом, 2-е действие, чтобы двигаться прямо в случайном направлении (киньте 1d4 для определения направления), и свое 3-е действие, чтобы нанести Удар вращающимся лезвием по всем существам рядом. Эта ловушка не получает штраф за многократные атаки.

Скорость: 10 футов;

Ближний бой: ➤ вращающееся лезвие +12, **Урон:** 2d10+5 режущий;

Повторный запуск: Ловушка отключается и перезапускается через 1 минуту.

ТЕЛЕКИНЕТИЧЕСКИЙ РОЙ TELEKINETIC SWARM TRAP

ОПАСНОСТЬ 12

КОМПЛЕКСНАЯ **МАГИЧЕСКАЯ** **МЕХАНИЧЕСКАЯ** **ЛОВУШКА**

Скрытность: +24 (Эксперт);

Описание: Три безобидных декорации, наполненные телекинетической магией, тянут объекты и части самой комнаты в крутящиеся каскады - облака пыли и поднятых обломков породы и мусора у основания смерча, которые атакуют всех существ в комнате

Обезвреживание: Воровство СЛ 27 (Эксперт) разобрать телекинетическое облако, Воровство СЛ 32 (Мастер) отключить каждую телекинетическую декорацию, или *рассеять магию (dispel magic)* (6-й круг; противодействие СЛ 30) противодействовать каждой телекинетической декорации;

КБ: 33; **Стойкости:** +24; **Рефлексов:** +19;

Твердость: 22; **ПЗ:** 88 (ПП 44) у каждого телекинетического облака;

Вспокоить ➤ (мистическое, эвокация); **Триггер:** Существо остается в комнате хотя бы на 6 секунд;

Эффект: Каждая телекинетическая декорация собирает в комнате каскад (всего 3 облака) и ловушка совершает бросок Инициативы. Когда ловушка спровоцирована, существа в комнате становятся ее целями, независимо от того, покидают ли они комнату или в нее позднее входят другие существа. Все декорации целятся в разных существ, если это возможно. Целевое существо, которое уходит хотя бы на 1 милю от ловушки, перестает быть целью, после чего ловушка выбирает новую цель

Алгоритм (9 действий): Каждая декорация использует каждый ход 3 действия ловушки, и за каждую обезвреженную декорацию, ловушка теряет 3 действия каждый ход. Декорация использует свое 1-е действие, чтобы переместить ее каскад на расстояние вплоть до 200 футов, свое 2-е действие, чтобы нанести Удар (Strike) объектами затянутыми каскадом, а свое 3-е действие, чтобы добавить в каскад больше объектов, увеличивая его урон на 1d12 (до максимальных 4d12+10). Если облако декорации уже обладает максимальным уроном, то оно не использует 3-е действие.

Если каскад был уничтожен, то вместо этого она тратит свое 1-е действие на создание нового каскада в комнате (используя начальное значение урона) и затем 2-е и 3-е действия на перемещение облака и Удар.

Ближний бой: ➤ объекты +24, **Урон:** 2d12+10 дробящий

Повторный запуск: Ловушка деактивируется и перезапускается через 10 минут после того, как у нее не остается целевых существ (по причине удаленности, либо смерти).

ТРУБЫ ЛАВОВЫХ ПОТОКОВ LAVA FLUME TUBES

ОПАСНОСТЬ 10

КОМПЛЕКСНАЯ **МЕХАНИЧЕСКАЯ** **ЛОВУШКА**

Скрытность: +19 (Обучены);

Описание: Четыре закрытых, вырезанных в камне, канала, позволяют лаве течь в комнату высотой 15 футов; пол может отодвигаться, чтобы затвердевшая лава упала в нижнюю камеру

Обезвреживание: Воровство СЛ 29 (Эксперт) заблокировать канал или Воровство СЛ 31 (Мастер) открыть защелку пола и сбежать в нижнюю камеру;

КБ: 30; **Стойкости:** +20; **Рефлексов:** +16;

Твердость канала: 12; **ПЗ канала:** 48 (ПП 24) это уничтожает заслонку канала (предотвращает обезвреживание этого канала и останавливает перезапуск ловушки);

Твердость пола: 18; **ПЗ пола:** 72 (ПП 36);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Активация потоков ➤; **Триггер:** Существо пытается покинуть комнату;

Эффект: Выходы мгновенно запечатываются и ловушка совершает бросок Инициативы

Алгоритм (4 действия): Ловушка теряет 1 действие в ход за каждый отключенный канал. Каждым действием, разные каналы извергают лаву, нанося 4d6 урона от огня каждому существу в пределах 10 футов от этого канала (фиксированный сбросок Рефлексов СЛ 27), и увеличивая глубину лавы в комнате на 1 фут (4 фута/раунд, если активны все каналы).

Существо, которое начинает свой ход в лаве получает 8d6 урона от огня и состояние «обездвижен» (immobilized) пока не сможет Вырваться (Escape) из затвердевающей лавы (СЛ 27). Существо может начать задыхаться, если покрыто лавой (стр. 478). В

начале хода ловушки, лава с прошлого хода полностью затвердевает, фактически поднимая пол комнаты. Как только комната заполнена лавой, ловушка перестает получать действия, но существа в комнате остаются застрявшими, пока не откроется пол и ловушка не перезапустится

Повторный запуск: Ловушка деактивируется и перезапускается через 1 час, когда пол сдвигается, раскалывая и сбрасывая затвердевшую лаву в камеру (со всеми оказавшимися внутри существами). Существа падают 40 футов, получая урон от падения (обычно 17 дробящего урона).

ЯМА ДЛЯ УТОПЛЕНИЯ DROWNING PIT

ОПАСНОСТЬ 3

КОМПЛЕКСНАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ ЛОВУШКА

Скрытность: +10 (Обучены); СЛ 22 (Эксперт) заметить струи воды, когда яма открывается;

Описание: Люк закрывает яму площадью 10 квадратных футов, глубиной 30 футов, и с 5 футами воды на дне. Четыре водосточных трубы в стенах соединяются со скрытыми резервуарами для воды. Каждая труба выходит из разных стен, в 6 дюймах от верха ямы

Обезвреживание: Воровство СЛ 18 (Обучены) запечатать каждую водосточную трубу, Воровство СЛ 22 (Обучены) открыть люк, или Атлетика СЛ 22; Открыть силой (Force Open) люк;

КБ: 19; **Стойкости:** +8; **Рефлексов:** +5;

Твердость люка: 15; **ПЗ люка:** 60 (ПП 30);

Твердость трубы: 8; **ПЗ трубы:** 32 (ПП 16);

Невосприимчивость: критические попадания, невосприимчивость объекта, точный урон;

Падение в яму ➤; **Триггер:** Существо проходит по люку;

Эффект: Спровоцировавшее реакцию существо падает и получает урон от падения, сниженный на 5 футов из-за падения в воду (обычно 12 дробящего урона). Чтобы избежать падения, существо может Ухватиться за Край (Grab an Edge). После этого люк захлопывается и опасность совершает бросок Инициативы

Алгоритм (4 действия): Каждый ход ловушка теряет 1 действие за каждую отключенную трубу. За каждое из действий ловушки, труба выливает воду, увеличивая глубину воды на 5 футов. Как только яма заполнена водой, она перестает использовать действия, но существа в яме начинают тонуть (стр. 478)

Повторный запуск: Ловушка может быть перезапущена, если вручную открыть дверь и заново наполнить резервуары для воды; ее можно перезапустить без осушения ямы, но это делает ее менее эффективной.

ГЛАВА 11: РЕМЕСЛО И СОКРОВИЩА CRAFTING & TREASURE

Персонажи получают сокровища в сверкающих сокровищницах своих врагов, в качестве награды за защиту невинных и в знак расположения великих личностей, с которыми они обращаются. По мере того, как они продвигаются в своих приключениях и улучшают свое положение в мире, персонажи собирают все более невероятные предметы от зачарованных доспехов и оружия до наполненных магией посохов.

Сокровища бывают самых разных форм, от скромных медных монет до невероятно мощных и ценных магических предметов. Ведущий управляет появлением предметов в игре, поскольку игроки получают их в приключениях, находят для покупки или добывают формулы для создания предметов самим.

Предметы могут поддерживать персонажа, давая бонусы к их параметрам, позволяя им творить больше заклинаний и создавать всевозможные эффекты, которые не могут быть сотворены другим способом. Магические предметы бывают разных видов, от зачарованных мечей, которые ранят даже бестелесную нежить, до сумок, которые могут вместить сокровища короля в крошечном пространстве; многие из них являются постоянными предметами, которые могут быть использованы повторно. Алхимические же составы, напротив, не являются магическими по своей сути и часто расходуются при их использовании. И те и другие имеют различное применение, от исцеления болезней до поджигания врагов. Некоторые сокровища не являются ни магическими, ни алхимическими, но вместо этого изготовлены из драгоценных материалов или с использованием специальных знаний.

Эта Глава содержит правила для использования различных видов предметов, встречающихся в игре. Правила распределения сокровищ и создания кладов можно найти на стр. 508 Главы 10: Ведение Игры.

- Использование предметов (Using Items), описывает как активировать предметы и объясняет их параметры;
- Таблица 11-1: Сокровища по уровням (Treasure by Level) – на стр. 536, перечисляет варианты сокровищ, организованных по уровням, двум большим категориям и названиям;
- Каталог предметов – на стр. 543, упорядоченный по категориям, дает описания и правила для всевозможных сокровищ, которые могут появиться в игре (стр. 533 содержит список ключевых категорий и подкатегорий). Так же он включает раздел о драгоценных материалах присутствующих в игровом мире, которые могут дать предметам особые свойства. Предметы внутри категории организованы не в алфавитном порядке названий, а по уровням предметов для удобства.

Предметы в этой Главе разбиты на следующие разделы и подразделы:

- Алхимические предметы (Alchemical Items):
 - Алхимические бомбы (Alchemical Bombs);
 - Алхимические эликсиры (Alchemical Elixirs);
 - Алхимические яды (Alchemical Poisons);
 - Алхимические приспособления (Alchemical Tools).
- Броня (Armor);
- Жезлы (Wands);
- Капканы (Snares);
- Материалы (Materials);
- Носимые предметы (Worn Items);
- Оружие (Weapons);
- Посохи (Staves);
- Расходуемые предметы (Consumables):
 - Боеприпасы (Ammunition);
 - Зелья (Potions);
 - Масла (Oils);
 - Свитки (Scrolls);
 - Талисманы (Talismans);
 - Другие расходуемые предметы (Other Consumables).
- Руны (Runes);
- Строения (Structures);
- Удерживаемые предметы (Held Items);
- Щиты (Shields).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТОВ USING ITEMS

В этом разделе представлены правила использования персонажами алхимических, магических и других особых предметов во время игры.

Бесчисленное множество разновидностей предметов предоставляют свои мощные преимущества по-разному. Некоторые действуют автоматически, в то время как другим требуется активация. В то время как вам необходимо лишь размахивать *пылающим двуручным топором (flaming greataxe)*, чтобы обжечь противников, вам необходимо настраивать *диадему интеллекта (diadem of intellect)*, чтобы она признала вас, выпить эликсир жизни (elixir of life), чтобы исцелить себя, активировать *паучьи башмаки (slippers of spider climbing)*, чтобы взойти по стене, активировать ваш *пластинчатый доспех удачи (mail of luck)*, чтобы защитить себя, или Сотворить Заклинание (Cast A Spell), используя магический свиток.

КАТЕГОРИИ ПРЕДМЕТОВ ITEM CATEGORIES

Предметы сгруппированы в следующие категории, показанные здесь с номером страницы, где эти элементы появляются, и кратким описанием категории.

- **Алхимические предметы (Alchemical Items):** (стр. 543) приводятся в действие реакциями алхимических реагентов. Почти все алхимические составы являются расходуемыми предметами, которые расходуются при их активации. К этой категории относятся бомбы, эликсиры (включая мутагены), яды и алхимические приспособления;
- **Боеприпасы (Ammunition):** (стр. 559), в разделе расходуемых предметов, включают различные типы магических стрел, арбалетных болтов и других типов боеприпасов;
- **Броня (Armor):** (стр. 555) включает в себя правила для основной магической брони, а также специальной брони;
- **Жезлы (Wands):** (стр. 597) содержат заклинание по выбору создателя и могут быть использованы для многократного сотворения этого заклинания;
- **Зелья (Potions):** (стр. 562) - это расходуемые магические жидкости, которые вы пьете для активации;
- **Капканы (Snares):** (стр. 589) - это одноразовые ловушки, которые обычно ставят Рейнджеры;
- **Масла (Oils):** (стр. 561) - это расходуемые предметы, наносимые на поверхность объекта или человека;
- **Материалы (Materials):** (стр. 577) могут быть использованы для изготовления предметов с уникальными свойствами и другими преимуществами;
- **Носимые предметы (Worn Items):** (стр. 603) состоят из обширной коллекции одежды и других предметов, которые вы носите на своем теле;
- **Оружие (Weapons):** (стр. 599) включает в себя правила для основного магического оружия, оружия, изготовленного из драгоценных материалов, и специфического магического оружия;
- **Повышающие предметы (Apex Items):** (стр. 603) - это подкатегория носимых предметов высокого уровня, которые повышают показатели Характеристики;
- **Посохи (Staves):** (стр. 592) обеспечивают гибкие возможности заклинаний;
- **Предметы компаньонов (Companion Items):** (стр. 604) - это категория носимых предметов, предназначенных для верных зверей, верховых животных и других видов существ, помогающих вам;
- **Расходуемые предметы (Consumables):** (стр. 559) тратятся, когда вы их активируете, и включают в себя, среди прочего, боеприпасы, масла, зелья, свитки и талисманы. Категории предметов, которые являются расходными материалами, но имеют определенные правила, такие как алхимические составы, представлены отдельно;
- **Руны (Runes):** (стр. 580) изменяют броню и оружие, когда они выгравированы на них. Этот раздел включает в себя фундаментальные руны для оружия (*силы оружия и мощи*) и брони (*силы брони и стойкости*);
- **Свитки (Scrolls):** (стр. 564) - это расходуемые предметы, которые позволяют заклинателям творить больше заклинаний;
- **Строения (Structures):** (стр. 596) включают здания, палатки и другие более крупные объекты;
- **Талисманы (Talismans):** (стр. 565) - это расходуемые предметы, которые прикрепляются к предметам и затем активируются для получения одноразового боевого или физического преимущества;
- **Удерживаемые предметы (Held Items):** (стр. 572) включают в себя широкий спектр предметов, которые вы используете руками. Это не включает в себя более узкие категории удерживаемых предметов, таких как оружие;
- **Щиты (Shields):** (стр. 586) включают в себя более прочные щиты и щиты с особой магической силой.

ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ CONSTANT ABILITIES

Некоторые магические предметы имеют способности, которые действуют всегда. Вам не надо использовать никакие действия, чтобы сделать что-то особое (помимо ношения и настройки носимого предмета или владения удерживаемым предметом) и заставить эти способности работать. Например, *неугасимый факел (everburning torch)* всегда светится, а *пылающее (flaming)* оружие причиняет урон от огня каждый раз, когда наносит повреждения.

НАСТРОЙКА МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ INVESTING MAGIC ITEMS

Некоторые магические предметы раскрывают свои магические свойства только тогда, когда их носят и настраивают с помощью активности Настроить Предмет (Invest An Item), связывая их с вашими внутренними силами. Эти предметы имеют атрибут «настраиваемый». Многие настраиваемые предметы обладают постоянными способностями, работающие все время или всегда реагирующие при их использовании, но только когда они настроены. Если предмет не настроен вами, эти способности не работают. Если настроенный предмет может быть активирован, вы должны настраивать его для активации.

Вы можете каждый день получать преимущества не более, чем от 10 настроенных магических предметов. Так как это ограничение достаточно низкое и поскольку оно имеет значение только для носимых предметов, вам не надо волноваться о срабатывании этого ограничения до достижения высоких уровней, когда вы получаете множество полезных магических носимых предметов.

Вы все еще можете получить повседневные преимущества от предмета, если вы не настраиваете его. Комплект *брони стойкости +1 (+1 resilient armor)* все еще дает вам его бонус предмета к КБ, даже когда не настроен, но он не предоставляет свои магические бонусы к

спасброскам, а *крылатые сапоги (winged boots)* все еще защищают ваши ноги, хотя вы не можете активировать их для полета. Совершенно немагические предметы не нуждаются в настройке.

НАСТРОИТЬ ПРЕДМЕТ INVEST AN ITEM

ДЕЙСТВИЕ

Когда вы надеваете предмет с атрибутом «настраиваемый», то вкладываете в него свою энергию. Этот процесс требует одного или более действий Взаимодействие (Interact), обычно занимая то же количество времени что и надевание предмета. Как только вы Настроили Предмет, то получаете преимущества его постоянных магических способностей до тех пор, пока соответствуете требованиям (для большинства настраиваемых предметов, единственное требование - это ношение предмета). Эта настройка длится пока вы не снимете предмет.

Вы можете настраивать не более 10 предметов в день. Если вы снимаете настроенный предмет, он теряет свою настройку. Этот предмет все еще учитывается при расчете ограничения числа ежедневно настраиваемых предметов, даже после потери им настройки. Вы обнуляете это ограничение во время ваших ежедневных приготовлений, когда вы заново Настраиваете Предметы. Если вы все еще носите надетыми предметы, которые настроили в прошлый день, то обычно вы можете оставить их настроенными в новый день, но они все еще учитываются при расчете ограничения.

АКТИВАЦИЯ ПРЕДМЕТОВ ACTIVATING ITEMS

Некоторые предметы создают свои эффекты только в момент правильного использования. Другие всегда предоставляют те же преимущества, когда их носят, как и их обычные аналоги, но имеют магические свойства, которые вы можете применить, используя действия. В любом случае требуется использовать активность Активировать Предмет (Activate an Item). Активирование предмета работает почти как Сотворение Заклинания (Cast A Spell), так как активность требует разного количества действий и может иметь различные компоненты, в зависимости от того, как активируется предмет. Эта информация указывается в графе «Активация» описания предмета.

Если предмет расходуется при активации, как в случае расходимых предметов, его графа «Активация» отображается в верхней части блока параметров. Для постоянных предметов с активируемой способностью, графа «Активация» указывается в описании. Активации не обязательно магические, например, выпивание алхимического эликсира обычно не является магическим эффектом.

ПРЕРЫВАНИЕ АКТИВАЦИИ DISRUPTING ACTIVATIONS

Некоторые способности или эффекты могут прерывать процесс Активации Предмета. Если что-то прерывает вашу активацию предмета, вы проваливаете ее и теряете затраченные действия. Если предмет может быть активирован только определенное количество раз в день, провал активации все равно идет в счет этого ограничения. Если предмет требует от вас потратить действия на Поддержание Активации (Sustain an Activation) и одно из таких действий прервано, то эффект предмета заканчивается.

АКТИВИРОВАТЬ ПРЕДМЕТ ACTIVATE AN ITEM

ДЕЙСТВИЕ

Требование: Вы можете Активировать Предмет с атрибутом «настраиваемый» только если он настроен вами. Если предмет требует, чтобы вы использовали Взаимодействие (Interact) на него, то вы должны владеть им (если он удерживаемый) или коснуться его свободной рукой (если это другой вид предмета)

Как правило, активировав предмет, вы призываете его эффект. Это особая активность, которая занимает различное количество действий, указанное в блоке параметров предмета.

Некоторые предметы могут быть активированы реакцией или свободным действием. В этом случае, вы Активируете Предмет как реакцию или свободное действие (в зависимости от требований), вместо активности. Такие случаи указаны в графе «Активация» в блоке параметров предмета, например, «Активация: 🌀 команда».

Длительная активация (Long Activation Times): Активация некоторых предметов занимает минуты или часы. Процесс активации таких предметов включает в себя смесь перечисленных компонентов активации, но не обязательно указано какой из них используется в какое время. Во время активации такого предмета, вы не можете использовать другие действия или реакции, хотя на усмотрение Ведущего, вы можете сказать пару предложений. Если завязывается бой, когда вы активируете такой предмет, активация прерывается (см. сноску «Прерывание активации (Disrupting Activations)»).

Компоненты активации (Activation Components): Каждая запись об активации перечисляет компоненты, участвующие в ней, сразу после пиктограммы действия или текста, как например «🔮 команда». Компоненты, требующиеся для активации, описанные далее, добавляют атрибуты (указанные в скобках). Если вы не можете предоставить компоненты, то проваливаете Активацию Предмета.

- Взаимодействие (Interact) (манипуляция);
- Команда (Command) (слух, концентрация);
- Представить (Envision) (концентрация);
- Сотворить Заклинание (Cast A Spell).

КОМПОНЕНТЫ АКТИВАЦИИ ACTIVATION COMPONENTS

Описание активации предмета перечисляет требующиеся компоненты. Каждый компонент добавляет определенный атрибут к активности «Активировать Предмет», а некоторые компоненты имеют особые требования. Компоненты, содержащиеся в этой книге, перечислены далее.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ INTERACT

Этот компонент работает как простое действие Взаимодействие (Interact). Активация Предмета получает атрибут «манипуляция» и требует иметь свободную руку, как и для действия Взаимодействие (Interact).

КОМАНДА COMMAND

Этот компонент представляет собой особое высказывание, которое вы должны произнести громким и сильным голосом. Активация Предмета получает атрибуты «слух» и «концентрация». Вы должны быть способны говорить, чтобы обеспечить этот компонент.

ПРЕДСТАВИТЬ ENVISION

Этот компонент - особый образ или явление, которое вам надо представить. Активация Предмета получает атрибут «концентрация».

СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ CAST A SPELL

Если в графе описания предмета «Активация» указана активность Сотворить Заклинание (Cast A Spell), то ее использование необходимо для активации предмета. Этот компонент используется в случае, когда предмет воспроизводит заклинание. У вас должна быть Особенность Класа позволяющая творить заклинания, чтобы активировать предмет с этим компонентом. Если предмет может быть использован для конкретного заклинания, указывается пиктограмма действия этого заклинания. Если этот предмет как посох, который может быть использован для многих заклинаний, пиктограмма опускается и вы должны обращаться к описанию каждого заклинания для определения действий, необходимых для Активации Предмета при сотворении заклинания.

В этом случае, действие «Активировать Предмет» (Activate an Item) получает все атрибуты от соответствующих компонентов активности «Сотворить Заклинание» (Cast a Spell).

ОГРАНИЧЕННЫЕ АКТИВАЦИИ LIMITED ACTIVATIONS

Некоторые предметы могут быть активированы только ограниченное число раз в день, как указано в описании этих предметов. Это ограничение независимо от любой стоимости активации этого предмета. Ограничение обнуляется во время ваших ежедневных приготовлений. Это ограничение присуще самому предмету, поэтому если использована его способность, которую можно было использовать только раз в день, она не обновляется, если позднее другое существо настроит предмет или попытается активировать его.

ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ АКТИВАЦИИ SUSTAINING ACTIVATIONS

Некоторые предметы после активации обладают эффектом, который может быть поддержан если вы концентрируетесь на нем. Это работает как действие «Поддержание Заклинания» (Sustain a Spell). Если описание предмета гласит, что вы можете поддерживать эффект, то он длится до конца вашего следующего хода в раунде, после которого вы использовали Активацию Предмета. Вы можете использовать действие «Поддержание Активации» (Sustain an Activation) на этом ходу, чтобы увеличить длительность.

ПОДДЕРЖАНИЕ АКТИВАЦИИ SUSTAIN AN ACTIVATION ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Требования: У вас есть хотя бы одна активация магического предмета, которую вы можете поддерживать и вы не имеете состояние «утомлен» (fatigued)

Выберите одну действующую активацию вашего магического предмета с поддерживаемой длительностью. Длительность этой активации продолжается до конца вашего следующего хода. Некоторые активации могут иметь немного другие или расширенные эффекты, если вы поддерживаете их. Поддержание активации более чем 10 минут (100 раундов) завершает активацию и вы получаете состояние «утомлен» (fatigued), если только описание предмета не гласит о иной максимальной длительности (например, «вплоть до 1 минуты» или «вплоть до 1 часа»).

Если ваше действие «Поддержание Активации» прервано, то эффект предмета мгновенно заканчивается.

ОТМЕНА АКТИВАЦИЙ DISMISSING ACTIVATIONS

Эффекты некоторых предметов могут быть отменены, что завершает их работу раньше из-за ваших действий или цели. Отмена активации требует использовать действие «Отменить» (Dismiss).

ОТМЕНИТЬ DISMISS ➡

ДЕЙСТВИЕ

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Вы заканчиваете действие одного заклинания или магического эффекта предмета. Это должен быть эффект, который вы можете отменить, как определено заклинанием или предметом. Прерывание может полностью отменить действие или может прекратить его только для определенной цели или целей, в зависимости от заклинания или предмета.

ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТОВ READING ITEMS

Впереди ждут сотни предметов. Каждый из них представлен блоком параметров, как заклинания или Черты. Пример ниже показывает структуру блока параметров предмета и дает краткое описание каждой графы. Графы появляются только когда применимы, так что не все предметы имеют все описанные здесь пункты. Подробные правила, регулирующие аспекты блока параметров предмета описаны после него.

РЕДКОСТЬ ПРЕДМЕТОВ ITEM RARITY

Как и другие аспекты правил, предметы обладают редкостью. Персонажи игроков могут найти в продаже необычные магические предметы, но не часто и скорее всего у частных продавцов на подпольных рынках. Обычно, их формулы охраняются и не всегда легко доступны. Если Ведущий не решил иначе, то персонажи не могут купить редкие предметы, а их формулы утеряны в веках.

Редкость необычных и редких сокровищ указывается первым атрибутом в блоке параметров. Уникальные предметы отображаются таким же образом, хотя их нет в этой книге.

НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТ [УРОВЕНЬ]

АТРИБУТ

Цена: В этой графе указана Цена предмета. Предмет, у которого несколько видов, включает в эту запись цену для каждого из них;

Боеприпасы: указываются виды боеприпасов, доступных для этого вида предмета;

Использование: Эта графа описывает является ли предмет удерживаемым, носимым, прикрепляемым или гравированным на другом предмете;

Нагрузка: Нагрузка предмета указывается здесь (правила о Нагрузке смотрите в соответствующем разделе - Нагрузка (Bulk) на стр. 271). Руны не имеют этой графы;

Активация: Здесь указывается количество действий и компоненты, требуемые для Активации Предмета. Вы можете найти правила активации в разделе «Активация предметов» (Activating Items) на стр. 532. Для расходимых предметов эта графа появляется здесь, а для постоянных предметов, которые можно активировать - ниже в описании. При необходимости, этот раздел так же может иметь графы: **Частота**, **Триггер** или **Требования**;

Проявление: Эта графа появляется если эффект предмета проявляется не сразу, что часто случается с алхимическими ядами.

Период проявления - это время, которое проходит между Активацией Предмета персонажем и проявлением эффекта

Этот раздел после линии описывает сам предмет и его постоянные свойства. Если предмет может быть активирован и не имеет графы «Активация» выше, то она появляется здесь в начале параграфа

Вид: Если существуют несколько видов предмета, графы здесь указывают название каждого вида, его уровень, Цену и другие относящиеся к нему подробности или изменения относительно описания выше

Требования для создания: Если у предмета есть особые требования, чтобы его можно было Изготовить (Craft), то они перечислены здесь.

УРОВЕНЬ LEVEL

Уровень предмета указывает для какого уровня авантюриста он больше всего подходит. Однако нет ограничения на то, какого уровня предметы может использовать персонаж. Персонаж 3-го уровня, обретя во время приключения предмет 4-го уровня или выше, может использовать его как обычно. Точно так же он может приобрести этот предмет, если сможет найти его в продаже и позволить это себе.

При создании предметов, персонаж должен быть равен или выше уровня предмета чтобы Изготовить (Craft) его. Дополнительно к тому, что указано в графе «Требования для создания» блока параметров предмета, ремесленник должен иметь подходящий ранг мастерства и Черта, а также формулу предмета; см. активность Изготовить (Craft) для подробностей об этих требованиях.

РАЗНЫЕ ВИДЫ MULTIPLE TYPES

Если существуют разные виды предмета, то название предмета содержит минимальный уровень, за которым следует знак «+». Описание включает информацию об основной версии предмета и графу «Вид» в конце блока параметров, указывающую особенности каждой версии, в том числе уровень, цену и любые измененные или добавляемые способности другого вида предмета. Для некоторых предметов, виды указывают улучшения его основной версии. Для других предметов, таких как *камни эонов (aeon stones)* и *чудесные статуэтки (wondrous figurines)*, каждый вид является отдельным от другого.

ЦЕНА PRICE

Если предмет доступен для покупки, то обычно персонаж может купить его за указанную Цену, и использовать ее, когда использует активность Изготовить (Craft), чтобы создать его. Если персонаж хочет продать предмет, он может продать за половину этой Цены (или полную цену, если он был сделан на заказ), предполагая, что может найти покупателя. Ведущий определяет есть ли покупатель.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ USAGE

Блок параметров предмета включает графу «Использование», которая указывает должен ли персонаж держать или надеть предмет для его использования, или же быть гравирован или прикреплен к другому предмету.

УДЕРЖИВАЕМЫЙ ИЛИ НОСИМЫЙ HELD OR WORN

Если для использования предмета, персонаж должен держать в руке, то эта графа имеет слово «удерживаемый» вместе с количеством рук, которым персонаж должен держать предмет, как например «удерживаемый 1 рукой». Правила для переноса и использования предметов смотрите на стр. 271.

В случае носимого предмета, который должен быть надет для использования, указано «надет». После этого следует другое слово, если персонаж ограничен только одним видом этого предмета. Например, персонаж может носить любое количество колец, поэтому описание кольца содержит только условие - «носимый». Однако, если в графе «Использование» было: «надет плащ», тогда персонаж не может носить

другой плащ поверх этого. Предполагается, что предметы надеваются гуманоидными существами; любой предмет, который может или должен быть надет другим видом существ, или указывает это в своем описании или имеет атрибут «компаньон». Большинство магических предметов, которые персонаж должен носить имеют атрибут «настраиваемый», как описано на стр. 531.

ПРИКРЕПЛЕННЫЙ ИЛИ ВЫГРАВИРОВАННЫЙ AFFIXED OR ETCHED

Некоторые предметы усиливают другие. Талисманы работают только если прикреплены к другим предметам. Они содержат указание видов предметов, к которым персонаж может прикрепить их, в графе «Использование», например, «прикрепляемый к броне». Правила о прикреплении талисманов описаны на странице 565.

Руны должны быть гравированы на постоянном предмете, таком как броня, оружие, или *рунный камень* (runestones) (стр. 571), чтобы давать свои преимущества. Добавление или перенос рун осуществляется в режиме свободного времени. Графа «Использование» указывает вид(ы) предметов на которые может быть выгравирована руна, например, «выгравирована на оружии». Больше информации о гравировке рун на странице 580.

ЗНАЧИМЫЕ АТРИБУТЫ ПРЕДМЕТОВ NOTABLE ITEM TRAITS

К предметам применяются следующие атрибуты. Некоторые особые категории предметов имеют специальные атрибуты, такие как эликсиры или свитки, описанные в их разделах.

Алхимический (Alchemical): Алхимические составы и приспособления усилены реакциями алхимических реагентов. Такие предметы не магические, и они не излучают магических аур. Персонажи могут Изготовить (Craft) эти предметы только если у них есть черта Алхимическое Ремесло (Alchemical Crafting) стр. 258.

Магический (Magical): Предметы с этим атрибутом наполнены магической энергией. Каждый из них излучает магическую ауру, наполненную своей доминирующей школой магии (ограждения, воплощения, прорицания, очарования, эвокации, иллюзии, некромантии или трансмутации; они описаны на стр. 297-298). Персонаж может создавать эти предметы только если у него есть черта Магическое Ремесло (Magical Crafting) стр. 263.

Некоторые предметы тесно связаны с определенной магической традицией. В этих случаях, этот предмет имеет атрибут «мистический», «сакральный», «окультный» или «первобытный», вместо атрибута «магический». Любой из этих атрибутов говорит о том, что предмет магический.

Настраиваемый (Invested): Персонаж может носить только 10 магических предметов с атрибутом «настраиваемый». Никакой из магических эффектов предмета не применяется, если персонаж не настроил его, однако персонаж все еще получает любые обычные преимущества от ношения физического предмета (шляпа по-прежнему защищает голову от дождя).

Расходуемый (Consumable): Предмет с этим атрибутом может быть использован только один раз. Если не сказано иначе, предмет уничтожается после активации, хотя, его часть может быть использована повторно. Например, хотя зелье и расходуемое, склянка, в которой оно было, не уничтожается после выпивания. Расходуемые предметы включают в себя алхимические, амуницию, масла, зелья, свитки, капканы, талисманы и другие магические расходники (стр. 559).

Когда персонаж создает расходуемые предметы, он может изготовить их партиями по 4, как описано в активности Изготовить (Craft), в сноске «Расходуемые предметы и боеприпасы» (Consumables and Ammunition) на стр. 245.

Фокусирующий (Focused): Предмет с этим атрибутом может предоставить вам дополнительный Пункт Фокуса. Этот Пункт Фокуса отделен от вашего запаса фокуса и не учитывается при отслеживании максимума вашего запаса. Вы можете получить это преимущество только если у вас есть запас Пунктов Фокуса, а так же могут быть ограничения того как этот ПФ можно использовать. Вы не можете получить от фокусирующих предметов более 1 ПФ в день, независимо от того, как много таких предметов у вас есть.

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ CRAFT REQUIREMENTS

Для создания предмета могут понадобиться особые материалы, сотворение заклинаний, наличие определенного мировоззрения или соответствие другим особым требованиям, чтобы Изготовить (Craft) его. Они указываются в графе «Требования для создания». Еще, каждый предмет имеет требования по умолчанию. Ремесленник должен предоставить половину Цены предмета в виде материалов сырья (как описано в активности Изготовить (Craft) на стр. 244). Дополнительно, создание алхимических предметов требует черты Алхимическое Ремесло (Alchemical Crafting), создание магических предметов – черты Магическое Ремесло (Magical Crafting), а создание капканов и силков – Изготовление Капканов (Snare Crafting). И наконец, создание предметов высокого уровня требует более высокого ранга мастерства навыка Ремесло. Если не сказано иначе, для создания предметов 9-го уровня и выше, требуется быть Мастером, а для предметов 16-го уровня и выше быть Легендой.

Ведущий может разрешить вам Изготовить постоянный предмет из его низкоуровневой версии, в качестве улучшения предмета. Например, вы можете улучшить *бездонную сумку* (bag of holding) с *вида I* до *вида II*, но не можете улучшить *камень эонов прозрачный стержень* (clear spindle aeon stone) до *оранжевой призмы* (orange prism aeon stone). Стоимость этого улучшения равна разнице Цен предметов, а СЛ проверки Ремесла использует уровень нового предмета.

ТАБЛИЦА СОКРОВИЩ TREASURE TABLE

Таблица 11-1: Сокровища по уровню (Treasure by Level) перечисляет предметы и руны, описанные в этой Главе. Таблица включает все варианты данного уровня предметов, упорядоченные по категориям и имени. Каждый уровень имеет раздел для расходуемых предметов,

после которого идет раздел для постоянных предметов. Надстрочное «Н» ^(Н) говорит, что предмет необычный, а надстрочное «Р» ^(Р) о том, что он редкий.

ТАБЛИЦА 11-1: СОКРОВИЩА ПО УРОВНЯМ (TREASURE BY LEVEL)

1 УРОВЕНЬ		
Расходуемые предметы	Категория	Цена
Алхимический огонь, малый (Alchemist's fire, lesser)	бомба	3 зм
Ампула боязни, малая (Dread ampoule, lesser)	бомба	3 зм
Волчий клык (Wolf fang)	талисман	4 зм
Гниlostная бомба, малая (Blight bomb, lesser)	бомба	3 зм
Громовой камень, малый (Thunderstone, lesser)	бомба	3 зм
Дымовая шашка, малая (Smokestick, lesser)	приспособление	3 зм
Защитная мазь (Shielding Salve)	масло	4 зм
Зелье быстрого отступления (Potion of Expeditious Retreat)	зелье	4 зм
Зелье возмездия, слабое (Potion of Retaliation, minor)	зелье	4 зм
Зелье геккона (Gecko Potion)	зелье	4 зм
Зелье исцеления, слабое (Healing potion, minor)	зелье	4 зм
Зелье общих воспоминаний (Potion of Shared Memories)	зелье	4 зм
Змеиное масло (Snake oil)	приспособление	2 зм
Капкан с «чесноком» (Caltrop snare)	капкан	3 зм
Капкан с шипами (Spike snare)	капкан	3 зм
Капкан-тревога (Alarm snare)	капкан	3 зм
Коготь медведьсча (Owlbear claw)	талисман	3 зм
Колба кислоты, малая (Acid flask, lesser)	бомба	3 зм
Колба молний, малая (Bottled lightning, lesser)	бомба	3 зм
Криминалистический краситель (Forensic Dye)	приспособление	3 зм
Кристалл силы (Potency crystal)	талисман	4 зм
Масло не-жизни, слабое (Oil of unlife, minor)	масло	4 зм
Метящий капкан (Marking snare)	капкан	3 зм
Мешающий капкан (Hampering snare)	капкан	3 зм
Мешочек липучки, малая (Tanglefoot bag, lesser)	бомба	3 зм
Мутаген безмятежности, малый (Serene mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
Мутаген джаггернаута, малый (Juggernaut mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
Мутаген зверства, малый (Bestial mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
Мутаген красноречия, малый (Silvertongue mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
Мутаген мышления, малый (Cognitive mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
Мутаген ртути, малый (Quicksilver mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
Мутаген сердца дрейка, малый (Drakeheart mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
Мышьяк (Arsenic)	яд	3 зм
Нектар очищения (Nectar of purification)	масло	3 зм
Нечестивая вода (Unholy water)	расходуемый	3 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Перо-символ, лестница (Feather token, ladder)	расходуемый	3 зм
Питательный тоник (Ration Tonic)	зелье	3 зм
Препарат, малый (Lesser antiplague)	эликсир	3 зм
Призрачные чернила (Ghost Ink)	приспособление	3 зм
Призрачный заряд, малый (Ghost charge, lesser)	бомба	3 зм
Противоядие, малое (Lesser antidote)	эликсир	3 зм
Рунный камень (Runestone)	расходуемый	3 зм
Светящиеся боеприпасы (Shining Ammunition)	боеприпасы	3 зм
Свиток заклинания 1-го круга (Scroll of 1st-level spell)	свиток	4 зм
Святая вода (Holy water)	расходуемый	3 зм
Сигнальный капкан (Signaling snare)	капкан	3 зм
Склянка мороза, малая (Frost vial, lesser)	бомба	3 зм
Солнечный стержень (Sunrod)	приспособление	3 зм
Спичка (Tindertwig)	приспособление	2 см
Эликсир гепарда, малый (Cheetah's elixir, lesser)	эликсир	3 зм
Эликсир жизни, слабый (Elixir of life, minor)	эликсир	3 зм
Эликсир орлиного глаза, малый (Eagle-eye elixir, lesser)	эликсир	4 зм
Эликсир прыгуна, малый (Leaper's elixir, lesser)	эликсир	3 зм
Яд гигантской сороконожки (Giant centipede venom)	яд	4 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Камень эонов, тускло-серый (Aeon stone, dull gray) ^H	носимый	9 зм
Неугасимый факел (Everburning torch)	удерживаемый	15 зм
Пластинчатый доспех (Splint mail)	броня	13 зм
Полуплаты (Half plate)	броня	18 зм
Предсказуемая серебряная монета (Predictable Silver Piece)	удерживаемый	3 зм
Ходячий котел (Walking Cauldron)	удерживаемый	12 зм

2 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Белладонна (Belladonna)	яд	5 зм
Бронзовый кулон быка (Bronze bull pendant)	талисман	7 зм
Варево смельчака, малое (Bravo's brew, lesser)	эликсир	7 зм
Завораживающий опал (Mesmerizing opal)	талисман	7 зм
Заколка обезьяны (Monkey pin)	талисман	6 зм
Капкан с сигнальной ракетой (Flare Snare)	капкан	5 зм
Кулон плачущего ангела (Crying angel pendant)	талисман	7 зм
Летаргический яд (Lethargy poison) ^H	яд	7 зм
Мазь первоисточника (Origin Unguent)	приспособление	6 зм
Маска ищейки, малая (Bloodhound Mask, lesser)	приспособление	6 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Масло невесомости (Oil of weightlessness)	масло	6 зм
Масло силы (Oil of potency)	масло	7 зм
Нефритовый кот (Jade cat)	талисман	6 зм
Ониксовая пантера (Onyx panther)	талисман	7 зм
Отповедь охотника (Hunter's bane)	талисман	6 зм
Перо-символ, куст остролиста (Feather token, holly bush)	расходуемый	6 зм
Рогатая стрела (Antler Arrow)	боеприпасы	7 зм
Серебрин (Siversheen)	приспособление	6 зм
Спасительный шип (Savior spike)	талисман	7 зм
Сыворотка сосредоточения, малая (Focus Cathartic, lesser)	эликсир	5 зм
Сыворотка сухожилий, малая (Sinew-Shock Serum, lesser)	эликсир	5 зм
Шипучая ампула (Effervescent ampoule)	талисман	7 зм
Эликсир кошачьего глаза (Cat's eye elixir)	эликсир	7 зм
Эликсир лазутчика (Infiltrator's elixir)	эликсир	6 зм
Эликсир ночного зрения, малый (Darkvision elixir, lesser)	эликсир	6 зм
Эликсир понимания, малый (Comprehension elixir, lesser)	эликсир	7 зм
Яд черной гадюки (Black adder venom)	яд	6 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Баклер из серебра, низкопробный (Silver buckler, low-grade)	щит	30 зм
Баклер из холодного железа, низкопробный (Cold iron buckler, low-grade)	щит	30 зм
Бинты сокрушительных ударов +1 (+1 handwraps of mighty blows)	носимый	35 зм
Блистательный баклер (Glamorous Buckler)	щит	35 зм
Брошь защиты (Brooch of shielding) ^H	носимый	30 зм
Оружие +1 (+1 weapon)	оружие	35 зм
Оружие из серебра, низкопробное (Silver weapon, low-grade)	оружие	40+ зм
Оружие из холодного железа, низкопробное (Cold iron weapon, low-grade)	оружие	40+ зм
Полный латный доспех (Full plate)	броня	30 зм
Путеводный компас (Wayfinder) ^H	носимый	28 зм
Рука мага (Hand of the mage)	носимый	30 зм
Руна <i>силы оружия</i> +1 (+1 weapon potency)	руна	35 зм
Чудесная статуэтка, ониксовый пес (Wondrous figurine, onyx dog)	удерживаемый	34 зм
Шляпа маскировки (Hat of disguise)	носимый	30 зм
Щит из серебра, низкопробный (Silver shield, low-grade)	щит	34 зм
Щит из холодного железа, низкопробный (Cold iron shield, low-grade)	щит	34 зм

3 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Алхимический огонь, средний (Alchemist's fire, moderate)	бомба	10 зм
Ампула боязни, средняя (Dread ampoule, moderate)	бомба	10 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Боеприпасы сокрушающей магии, I (Spellstrike ammunition I)	боеприпасы	12 зм
Гниlostная бомба, средняя (Blight bomb, moderate)	бомба	10 зм
Громовой камень, средний (Thunderstone, moderate)	бомба	10 зм
Зелье возмездия, малое (Potion of Retaliation, lesser)	зелье	12 зм
Зелье дыхания под водой (Potion of water breathing)	зелье	11 зм
Зелье исцеления, малое (Healing potion, lesser)	зелье	12 зм
Камень легкой поступи (Feather step stone)	талисман	8 зм
Колба кислоты, средняя (Acid flask, moderate)	бомба	10 зм
Колба молний, средняя (Bottled lightning, moderate)	бомба	10 зм
Масло не-жизни, малое (Oil of unlife, lesser)	масло	12 зм
Масло починки (Oil of mending)	масло	9 зм
Мешочек липучки, средний (Tanglefoot bag, moderate)	бомба	10 зм
Могильный корень (Graveroot)	яд	10 зм
Мутаген безмятежности, средний (Serene mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
Мутаген джаггернаута, средний (Juggernaut mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
Мутаген зверства, средний (Bestial mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
Мутаген красноречия, средний (Silvertongue mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
Мутаген мышления, средний (Cognitive mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
Мутаген ртути, средний (Quicksilver mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
Мутаген сердца дрейка, средний (Drakeheart mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
Обвивающая стрела (Vine arrow)	боеприпасы	10 зм
Перо-символ, птичка (Feather token, bird)	расходуемый	8 зм
Перо-символ, сундук (Feather token, chest)	расходуемый	10 зм
Поглотитель запахов (Olfactory Obfuscator)	эликсир	9 зм
Призрачный заряд, средний (Ghost charge, moderate)	бомба	10 зм
Свиток заклинания 2-го круга (Scroll of 2nd-level spell)	свиток	12 зм
Сигнальная стрела (Beacon shot)	боеприпасы	10 зм
Склянка мороза, средняя (Frost vial, moderate)	бомба	10 зм
Усыпляющая стрела (Sleep arrow)	боеприпасы	11 зм
Цитиллешское масло (Cytillesh oil)	яд	10 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Амулет защиты жизненной энергии (Channel protection amulet) ^H	носимый	56 зм
Браслет стремительности (Bracelet of dashing)	носимый	58 зм
Возвращающая руна (Returning)	руна	55 зм
Жезл заклинания 1-го круга (Wand of 1st-level spell)	жезл	60 зм
Дублирующие кольца (Doubling rings)	носимый	50 зм
Инструмент маэстро, малый (Maestro's instrument, lesser)	удерживаемый	60 зм
Кольцо чревовещателя (Ventriiloquist's ring)	носимый	60 зм
Курильница откровения, малая (Thurible of revelation, lesser)	удерживаемый	55 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Лазающая веревка, малая (Rope of Climbing, lesser)	удерживаемый	45 зм
Наручи отклонения стрел (Bracers of missile deflection)	носимый	52 зм
Оккультный кулон (Pendant of the occult)	носимый	60 зм
Окуляр ремесленника (Crafter's eyepiece)	носимый	60 зм
Очки следопыта (Tracker's goggles)	носимый	60 зм
Плащ койота (Coyote cloak)	носимый	60 зм
Посох огня (Staff of fire)	посох	60 зм
Секира возмездия (Retribution axe)	оружие	60 зм
Театральная маска (Persona mask)	носимый	50 зм
Трезубец воина (Fighter's fork)	оружие	50 зм
Шарф танцев (Dancing scarf)	носимый	60 зм
Шляпа мага (Hat of the magi)	носимый	50 зм

4 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Болт скалолазания (Climbing bolt)	боеприпасы	15 зм
Вечные соли (Timeless Salts)	приспособление	14 зм
Запутывающий капкан (Hobbling snare) ^H	капкан	15 зм
Зелье дубовой кожи (Barkskin potion)	зелье	15 зм
Зелье невидимости (Invisibility potion) ^H	зелье	20 зм
Зубастый капкан (Biting snare)	капкан	15 зм
Капкан погибели сталкера (Stalker bane snare) ^H	капкан	15 зм
Кристаллические осколки, средние (Crystal Shards, moderate)	бомба	16 зм
Перо-символ, веер (Feather token, fan)	расходуемый	15 зм
Предупреждающий капкан (Warning snare)	капкан	15 зм
Самоцвет страха (Fear gem)	талисман	20 зм
Сбивающий капкан (Trip snare)	капкан	15 зм
Стрела-гадюка (Viper arrow)	боеприпасы	17 зм
Сыворотка сосредоточения, средняя (Focus Cathartic, moderate)	эликсир	15 зм
Сыворотка сухожилий, средняя (Sinew-Shock Serum, moderate)	эликсир	15 зм
Уменьшающее зелье, обычное (Shrinking potion, standard)	зелье	15 зм
Утяжеляющий ноги яд (Leadenleg)	яд	15 зм
Хоботок кровососа (Bloodseeker beak)	талисман	20 зм
Чешуйка драконьей черепахи (Dragon turtle scale)	талисман	13 зм
Эликсир бомбиста, малый (Bomber's eye elixir, lesser)	эликсир	14 зм
Эликсир зимнего волка, малый (Winter wolf elixir, lesser)	эликсир	15 зм
Эликсир каменных кулаков (Stone fist elixir)	эликсир	13 зм
Эликсир ночного зрения, средний (Darkvision elixir, moderate)	эликсир	11 зм
Эликсир саламандры, малый (Salamander elixir, lesser)	эликсир	15 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Эликсир туманной формы, малый (Mistform elixir, lesser)	эликсир	18 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Атлетический пояс (Lifting belt)	носимый	80 зм
Бездонная сумка, I (Bag of holding type I)	удерживаемый	75 зм
Бинты сокрушительных ударов мощи +1 (+1 striking handwraps of mighty blows)	носимый	100 зм
Жезл расширения 1-го крыга (Wand of widening 1st)	жезл	100 зм
Демоническая маска (Demon mask)	носимый	85 зм
Оружие мощи +1 (+1 striking weapon)	оружие	100 зм
Очки алхимика (Alchemist goggles)	носимый	100 зм
Перчатки целителя (Healer's gloves)	носимый	80 зм
Посох животных (Animal staff)	посох	90 зм
Посох исцеления (Staff of healing)	посох	90 зм
Посох менталиста (Mentalist's staff)	посох	90 зм
Прочный щит, слабый (Sturdy shield, minor)	щит	100 зм
Рукава хранения (Sleeves of Storage)	носимый	100 зм
Руна мощи (Striking)	руна	65 зм
Руна призрачного касания (Ghost touch)	руна	75 зм

5 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Боеприпасы сокрушающей магии, II (Spellstrike ammunition 2nd)	боеприпасы	30 зм
Замораживающие боеприпасы (Freezing Ammunition)	боеприпасы	25 зм
Зелье маскировки, малое (Potion of Disguise, lesser) ^H	зелье	30 зм
Зелье прыгучести (Potion of leaping)	зелье	21 зм
Изумрудный кузнечик (Emerald grasshopper)	талисман	30 зм
Мазь скользкости (Salve of slipperiness)	масло	25 зм
Масло разоблачения (Oil of Revelation)	масло	25 зм
Мэнуки в виде тигра (Tiger menuki)	талисман	30 зм
Оберег акульего зуба (Shark tooth charm)	талисман	23 зм
Свиток заклинания 3-го крыга (Scroll of 3rd-level spell)	свиток	30 зм
Скрытый ключ (Sneaky key)	талисман	22 зм
Универсальный растворитель, средний (Universal Solvent, moderate)	приспособление	21 зм
Эликсир гепарда, средний (Cheetah's elixir, moderate)	эликсир	25 зм
Эликсир жизни, малый (Elixir of life, lesser)	эликсир	30 зм
Эликсир касания моря, малый (Sea touch elixir, lesser)	эликсир	22 зм
Эликсир орлиного глаза, средний (Eagle-eye elixir, moderate)	эликсир	27 зм
Яд паука-охотника (Hunting spider venom)	яд	25 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Аксессуар лазутчика (Infiltrator's Accessory)	оружие	150 зм
Броня +1 (+1 armor)	броня	160 зм
Броня из холодного железа, низкопробная (Cold iron armor, low-grade)	броня	140+ зм
Взрывающийся щит (Exploding Shield)	щит	25 зм
Жезл заклинания 2-го круга (Wand of 2nd-level spell)	жезл	160 зм
Жезл многократных снарядов 1-го круга (Wand of manifold missiles 1st)	жезл	160 зм
Жезл продолжения 1-го круга (Wand of continuation 1st)	жезл	160 зм
Значок дипломата (Diplomat's badge)	носимый	125 зм
Карманная сцена (Pocket stage)	строение	138 зм
Кинжал яда (Dagger of venom)	оружие	150 зм
Лазающая веревка, средняя (Rope of Climbing, moderate)	удерживаемый	125 зм
Маскирующая руна (Glamerd rune)	руна	140 зм
Мастер-ключ, обычный (Skeleton key, standard)	удерживаемый	125 зм
Очки ночи (Goggles of night)	носимый	150 зм
Ожерелье огненных шаров I (Necklace of fireballs type I)	носимый	44 зм
Праща пронзительного звука (Caterwaul sling)	оружие	155 зм
Разрушающая руна (Disrupting rune)	руна	150 зм
Руна силы брони +1 (+1 armor potency)	руна	160 зм
Серебряный доспех, низкопробный (Silver armor, low-grade)	броня	140+ зм
Скользкая руна (Slick rune)	руна	45 зм
Теневая руна (Shadow)	руна	55 зм
Устрашающая руна (Fearsome rune)	руна	160 зм
Четки, обычные (Holy prayer beads, standard) ^H	удерживаемый	160 зм
Эльфийские сапоги (Boots of elvenkind)	носимый	145 зм

6 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Железный куб (Iron Cube)	талисман	50 зм
Зелье возмездия, среднее (Potion of Retaliation, moderate)	зелье	50 зм
Зелье исцеления, среднее (Healing potion, moderate)	зелье	50 зм
Зелье плавания, среднее (Potion of swimming, moderate)	зелье	50 зм
Зелье правды (Truth Potion) ^H	зелье	46 зм
Зелье сопротивления, малое (Potion of resistance, lesser)	зелье	45 зм
Мазь от паралича (Salve of Antiparalysis)	масло	40 зм
Маска ищейки, средняя (Bloodhound Mask, moderate)	приспособление	40 зм
Масло невесомости, превосходное (Oil of weightlessness, greater)	масло	36 зм
Масло не-жизни, среднее (Oil of unlife, moderate)	масло	50 зм
Перо-символ, дерево (Feather token, tree)	расходуемый	38 зм
Порошок видимости (Dust of Appearance)	расходуемый	50 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Препарат, средний (Antiplague, moderate)	эликсир	35 зм
Противоядие, среднее (Antidote, moderate)	эликсир	35 зм
Тошнотворный капкан (Nauseating Snare)	капкан	40 зм
Устрашающие боеприпасы (Terrifying Ammunition)	боеприпасы	50 зм
Эликсир туманной формы, средний (Mistform elixir, moderate)	эликсир	56 зм
Яд гигантского скорпиона (Giant Scorpion Venom)	яд	40 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Жезл беспросветной ночи 2-го крыга (Wand of Hopeless Night 2nd)	жезл	250 зм
Жезл расширения 2-го крыга (Wand of widening 2nd)	жезл	250 зм
Вьющийся посох (Twining Staff)	оружие	250 зм
Изменяющая руна (Shifting rune)	руна	225 зм
Инструментарий путешественника (Traveler's Any-Tool)	удерживаемый	200 зм
Камень эонов, золотое зерно (Aeon stone, gold nodule) ^H	носимый	230 зм
Колокольчик отпирания (Chime of Opening) ^H	удерживаемый	235 зм
Колье дикции (Choker of Elocution)	носимый	200 зм
Кольцо тарана (Ring of the Ram)	носимый	220 зм
Кольцо сопротивления энергии (Ring of Energy Resistance)	носимый	245 зм
Кровопускающий кукри (Bloodletting Kukri) ^H	оружие	240 зм
Первозданная омела, обычная (Primeval Mistletoe, standard)	удерживаемый	230 зм
Плащ незаметности (Clandestine Cloak) ^H	носимый	230 зм
Посох воплощения (Staff of Conjuration)	посох	230 зм
Посох зелени (Verdant Staff)	посох	225 зм
Посох иллюзии (Staff of Illusion)	посох	230 зм
Посох невероятных видений (Staff of Impossible Visions) ^H	посох	230 зм
Посох некромантии (Staff of Necromancy)	посох	230 зм
Посох ограждения (Staff of Abjuration)	посох	230 зм
Посох очарования (Staff of Enchantment)	посох	230 зм
Посох провидения (Staff of Providence)	посох	230 зм
Посох прорицания (Staff of Divination)	посох	230 зм
Посох трансмутации (Staff of Transmutation)	посох	230 зм
Посох эвокации (Staff of Evocation)	посох	230 зм
Рог тумана (Horn of Fog)	удерживаемый	230 зм
Руна готовности (Ready rune)	руна	200 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Шкура гуля (Ghoul Hide) ^H	броня	220 зм
Щит льва (Lion's Shield)	щит	245 зм
Щит от заклинаний (Spellguard Shield)	щит	250 зм

7 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Боеприпасы сокрушающей магии, III (Spellstrike ammunition 3rd)	боеприпасы	70 зм
Действенный клей (Sovereign Glue)	приспособление	55 зм
Дымовая шашка, превосходная (Smokestick, greater)	приспособление	53 зм
Зелье дыхания дракона, молодого (Dragon's Breath Potion, young)	зелье	70 зм
Кабошон быстрого блока (Swift Block Cabochon) ^H	талисман	70 зм
Мазь кожных швов (Skinstitch Salve)	приспособление	55 зм
Мрачный трофей (Grim Trophy)	талисман	55 зм
Паста из корня малясса (Malyass Root Paste)	яд	55 зм
Перо-символ, якорь (Feather token, anchor)	расходуемый	55 зм
Питательный тоник, превосходный (Ration Tonic, greater)	зелье	55 зм
Разоблачающая свеча (Candle of Revealing)	расходуемый	60 зм
Разъедающие боеприпасы (Corrosive Ammunition)	боеприпасы	70 зм
Свиток заклинания 4-го круга (Scroll of 4st-level spell)	свиток	70 зм
Сыворотка смены пола (Serum of Sex Shift)	зелье	60 зм
Узел убийцы (Murderer's Knot)	талисман	66 зм
Эликсир понимания, превосходный (Comprehension elixir, greater)	эликсир	54 зм
Эликсир прыгуна, превосходный (Leaper's elixir, greater)	эликсир	55 зм
Яд гигантской осы (Giant Wasp Venom)	яд	55 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Баклер из серебра, стандартный (Silver buckler, standard-grade)	щит	300 зм
Баклер из холодного железа, стандартный (Cold iron buckler, standard-grade)	щит	300 зм
Бездонная сумка, II (Bag of holding type II)	удерживаемый	300 зм
Ботинки прыжков (Boots of Bounding)	носимый	340 зм
Воздух в бутылке (Bottled Air)	удерживаемый	320 зм
Жезл заклинания 3-го круга (Wand of 3rd-level spell)	жезл	360 зм
Жезл паука 2-го круга (Wand of the Spider 2nd)	жезл	360 зм
Жезл продолжения 2-го круга (Wand of continuation 2nd)	жезл	360 зм
Графин с неиссякаемой водой (Decanter of Endless Water)	удерживаемый	320 зм
Камень эонов, прозрачный стержень (Aeon stone, clear spindle) ^H	носимый	325 зм
Камень эонов, турмалиновая сфера (Aeon stone, tourmaline sphere) ^H	носимый	350 зм
Клинок от заклинаний (Spellguard Blade)	оружие	320 зм
Кольцо волшебства (Ring of Wizardry, type I) ^H	носимый	360 зм
Кольцо поддержания (Ring of Sustenance) ^H	носимый	325 зм
Лазающая веревка, превосходная (Rope of Climbing, greater)	удерживаемый	300 зм
Лунная кольчужная рубаха (Moonlit Chain)	броня	360 зм
Ожерелье огненных шаров II (Necklace of fireballs type II)	носимый	115 зм
Перчатки хранения (Gloves of Storing) ^H	носимый	340 зм
Подковы скорости (Horseshoes of Speed)	компаньон	340 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Прочный щит, малый (Sturdy shield, lesser)	щит	360 зм
Ранящая руна (Wounding rune)	руна	340 зм
Паучьи башмаки (Slippers of Spider Climbing)	носимый	325 зм
Чудесная статуэтка, нефритовая змея (Wondrous figurine, jade serpent)	удерживаемый	340 зм
Шипастый щит (Spined Shield)	щит	360 зм
Шляпа маскировки, превосходная (Hat of disguise, greater)	носимый	340 зм
Щит из серебра, стандартный (Silver shield, standard-grade)	щит	340 зм
Щит из холодного железа, стандартный (Cold iron shield, standard-grade)	щит	340 зм
Эльфийский плащ (Cloak of Elvenkind)	носимый	360 зм

8 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Бьющий капкан (Striking Snare)	капкан	75 зм
Зелье маскировки, среднее (Potion of Disguise, moderate) ^H	зелье	100 зм
Зелье полета, обычное (Potion of Flying, standard)	зелье	100 зм
Зелье ускорения (Potion of Quickness)	зелье	90 зм
Зуб висельника (Gallows Tooth)	талисман	100 зм
Капкан с бомбами (Bomb Snare)	капкан	75 зм
Крапивный осадок (Nettleweed Residue)	яд	75 зм
Масло оживления объекта (Oil of Object Animation) ^H	масло	85 зм
Нефритовая безделушка (Jade Bauble)	талисман	100 зм
Перо-символ, лодка в форме лебедя (Feather token, swan boat)	расходуемый	76 зм
Пыль оживления трупа (Dust of Corpse Animation) ^H	расходуемый	100 зм
Свеча правды (Candle of Truth) ^H	расходуемый	75 зм
Уменьшающее зелье, превосходное (Shrinking potion, greater)	зелье	90 зм
Хватающий капкан (Grasping Snare) ^H	капкан	75 зм
Эликсир ночного зрения, превосходный (Darkvision elixir, greater)	эликсир	90 зм
Яд виверны (Wyvern Poison)	яд	80 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Арбалет призрачного взгляда (Spiritsight Crossbow) ^H	оружие	450 зм
Баклер из адамантина, стандартный (Adamantine buckler, standard-grade) ^H	щит	400 зм
Баклер из мифрала, стандартный (Mithral buckler, standard-grade) ^H	щит	400 зм
Баклер из сумеречного дерева, стандартный (Darkwood buckler, standard-grade) ^H	щит	400 зм
Баклер из кожи дракона, стандартный (Dragonhide buckler standard-grade) ^H	щит	400 зм
Башенный щит из сумеречного дерева, стандартный (Darkwood tower shield, standard-grade) ^H	щит	560 зм
Броня стойкости +1 (+1 resilient armor)	броня	500 зм
Жезл расширения 3-го круга (Wand of widening 3rd)	жезл	500 зм
Жезл сверкающей молнии 3-го круга (Wand of Crackling Lightning 3rd)	жезл	500 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Жезл тлеющих огненных шаров 3-го круга (Wand of Smoldering Fireballs 3rd)	жезл	500 зм
Скипетр удивления (Rod of Wonder) ^P	удерживаемый	465 зм
Морозная руна(Frost rune)	руна	500 зм
Наручи брони I (Bracers of armor type I)	носимый	450 зм
Ошейник неприметности (Collar of Inconspicuousness)	компаньон	475 зм
Перчатки возлюбленного (Lover's Gloves)	носимый	500 зм
Посох животных, превосходный (Animal staff, greater)	посох	460 зм
Посох иллюминации (Staff of Illumination)	посох	425 зм
Посох исцеления, превосходный (Staff of healing, greater)	посох	470 зм
Посох менталиста, превосходный (Mentalist's staff, greater)	посох	450 зм
Посох огня, превосходный (Staff of fire, greater)	посох	450 зм
Пылающая руна (Flaming rune)	руна	500 зм
Разъедающая руна (Corrosive rune)	руна	500 зм
Руна грома (Thundering rune)	руна	500 зм
Руна невидимости (Invisibility rune)	руна	500 зм
Руна сопротивления энергии (Energy-Resistant)	руна	420 зм
Руна стойкости (Resilient rune)	руна	340 зм
Скользкая руна, превосходная (Slick rune, greater)	руна	450 зм
Шокирующая руна (Shock rune)	руна	500 зм
Щит из адамантина, стандартный (Adamantine shield, standard-grade) ^H	щит	440 зм
Щит из мифрала, стандартный (Mithral shield, standard-grade) ^H	щит	440 зм
Щит из сумеречного дерева, стандартный (Darkwood shield, standard-grade) ^H	щит	440 зм
Щит из шкуры дракона, стандартный (Dragonhide shield, standard-grade) ^H	щит	440 зм

9 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Боеприпасы сокрушающей магии, IV (Spellstrike ammunition 4th)	боеприпасы	150 зм
Взрывающиеся боеприпасы, стандартные (Explosive ammunition, standard)	боеприпасы	130 зм
Глаз василиска (Basilisk eye)	талисман	150 зм
Копье молнии (Javelin of lightning)	расходуемый	110 зм
Масло мировоззрения (Aligned oil)	масло	140 зм
Паучий корень (Spider root)	яд	110 зм
Перо-символ, кнут (Feather token, whip)	расходуемый	130 зм
Порошок исчезновения (Dust of disappearance)	расходуемый	135 зм
Пыль лича (Lich dust)	яд	110 зм
Свиток заклинания 5-го круга (Scroll of 5th-level spell)	свиток	150 зм
Штормовая стрела (Storm arrow)	боеприпасы	130 зм
Эликсир гепарда, превосходный (Cheetah's elixir, greater)	эликсир	110 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Эликсир жизни, средний (Elixir of life, moderate)	эликсир	150 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Багровый меч (Crimson brand) ^H	оружие	700 зм
Жезл заклинания 4-го круга (Wand of 4th-level spell)	жезл	700 зм
Жезл многократных снарядов 3-го круга (Wand of manifold missiles 3rd)	жезл	700 зм
Жезл продолжения 3-го круга (Wand of continuation 3rd)	жезл	700 зм
Жезл струящейся жизни 3-го круга (Wand of overflowing life 3rd)	жезл	700 зм
Глаза орла (Eyes of the eagle)	носимый	700 зм
Звучный рог (Horn of blasting)	удерживаемый	700 зм
Кольцо посыльного (Messenger's ring)	носимый	700 зм
Кольцо чревоушателя, превосходное (Ventriloquist's ring, greater)	носимый	670 зм
Латы победы (Victory plate) ^H	броня	675 зм
Маска баньши (Mask of the banshee)	носимый	700 зм
Мрачный клинок (Gloom blade)	оружие	700 зм
Мучающая руна (Grievous)	руна	700 зм
Нарукавники атлетизма (Armbands of athleticism)	носимый	645 зм
Наручи отклонения стрел, превосходные (Bracers of missile deflection, greater)	носимый	650 зм
Недвижимый стержень (Immovable rod)	удерживаемый	600 зм
Ожерелье огненных шаров III (Necklace of fireballs type III)	носимый	300 зм
Оккультный кулон, превосходный (Pendant of the occult, greater)	носимый	650 зм
Очки следопыта, превосходные (Tracker's goggles, greater)	носимый	660 зм
Ошейник эмпатии (Collar of empathy)	компаньон	600 зм
Перчатки целителя, превосходные (Healer's gloves, greater)	носимый	700 зм
Плащ койота, превосходный (Coyote cloak, greater)	носимый	650 зм
Пояс пяти королей (Belt of the five kings) ^H	носимый	650 зм
Раковина тритона (Triton's conch)	удерживаемый	640 зм
Ранец полурослика (Knapsack of halflingkind) ^H	носимый	675 зм
Рукава хранения, превосходные (Sleeves of Storage, greater)	носимый	600 зм
Силовой щит (Force shield) ^H	щит	650 зм
Театральная маска, превосходная (Persona mask, greater)	носимый	650 зм
Теневая руна, превосходная (Shadow, greater)	руна	650 зм
Урна праха (Urn of ashes)	удерживаемый	700 зм
Филактерия верности (Phylactery of faithfulness)	носимый	680 зм
Шарф танцев, превосходный (Dancing scarf, greater)	носимый	650 зм
Шкатулка землевиденья (Earthsight box) ^H	удерживаемый	575 зм
Шкура носорога (Rhino hide)	броня	700 зм
Шляпа мага, превосходная (Hat of the magi, greater)	носимый	650 зм
Щит драконоборца (Dragonslayer's Shield) ^H	щит	670 зм

10 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Варево смельчака, среднее (Bravo's brew, moderate)	эликсир	150 зм
Волкобой (Wolfsbane)	яд	155 зм
Железный медальон (Iron medallion)	талисман	175 зм
Зелье сопротивления, среднее (Potion of resistance, moderate)	зелье	180 зм
Исчезающая монета (Vanishing coin)	талисман	160 зм
Капкан с цепляющимися крючками (Snagging hook snare)	капкан	180 зм
Мумифицированная летучая мышь (Mummified bat)	талисман	175 зм
Поглотитель запахов, превосходный (Olfactory Obfuscator, greater)	эликсир	225 зм
Препарат, превосходный (Antiplague, greater)	эликсир	160 зм
Противоядие, превосходное (Antidote, greater)	эликсир	160 зм
Стихийный самоцвет (Elemental gem)	расходуемый	200 зм
Теневой экстракт (Shadow Essence)	яд	160 зм
Эликсир орлиного глаза, превосходный (Eagle-eye elixir, greater)	эликсир	200 зм
Эликсир туманной формы, превосходный (Mistform elixir, greater)	эликсир	180 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Бардинг легкого ветра (Barding of the zephyr)	компаньон	900 зм
Бинты сокрушительных ударов мощи +2 (+2 striking handwraps of mighty blows)	носимый	1.000 зм
Ботинки смельчака (Daredevil boots)	носимый	900 зм
Жезл беспросветной ночи 4-го круга (Wand of Hopeless Night 4th)	жезл	1.000 зм
Жезл расширения 4-го круга (Wand of widening 4th)	жезл	1.000 зм
Жезл сверкающей молнии 4-го круга (Wand of Crackling Lightning 4th)	жезл	1.000 зм
Демоническая маска, превосходная (Demon mask, greater)	носимый	900 зм
Инструмент маэстро, средний (Maestro's instrument, moderate)	удерживаемый	900 зм
Колье дикции, превосходное (Choker of Elocution, greater)	носимый	850 зм
Кольцо волшебства, II (Ring of Wizardry, type II) ^H	носимый	1.000 зм
Кольцо контрзаклинаний (Ring of counterspells) ^H	носимый	925 зм
Кольцо лжи (Ring of lies) ^H	носимый	850 зм
Кольцо огненного прыжка (Fire-jump ring) ^H	носимый	940 зм
Кольцо сопротивления энергии, превосходное (Ring of Energy Resistance, greater)	носимый	975 зм
Крылатые ботинки (Winged boots)	носимый	850 зм
Курильница откровения, средняя (Thurible of revelation, moderate)	удерживаемый	900 зм
Нагрудник командования (Breastplate of command)	броня	1.000 зм
Накидка шарлатана (Cape of the mountebank) ^H	носимый	980 зм
Облачение друида (Druid's vestments)	носимый	1.000 зм
Оружие из серебра, стандартное (Silver weapon, standard-grade)	оружие	880+ зм
Оружие из холодного железа, стандартное (Cold iron weapon, standard-grade)	оружие	880+ зм
Оружие мощи +2 (+2 striking weapon)	оружие	1.000 зм
Плащ летучей мыши (Cloak of the bat)	носимый	950 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Плащ незаметности, превосходный (Clandestine Cloak, greater) ^H	носимый	900 зм
Посох воплощения, превосходный (Staff of Conjuration, greater)	посох	900 зм
Посох иллюзии, превосходный (Staff of Illusion, greater)	посох	900 зм
Посох мщения природы (Staff of nature's vengeance)	посох	900 зм
Посох некромантии, превосходный (Staff of Necromancy, greater)	посох	900 зм
Посох ограждения, превосходный (Staff of Abjuration, greater)	посох	900 зм
Посох очарования, превосходный (Staff of Enchantment, greater)	посох	900 зм
Посох провидения, превосходный (Staff of Providence, greater)	посох	900 зм
Посох прорицания, превосходный (Staff of Divination, greater)	посох	900 зм
Посох трансмутации, превосходный (Staff of Transmutation, greater)	посох	900 зм
Посох эвокации, превосходный (Staff of Evocation, greater)	посох	900 зм
Прочный щит, средний (Sturdy shield, moderate)	щит	1.000 зм
Руна невидимости, превосходная (Invisibility, greater)	руна	1.000 зм
Руна <i>силы оружия</i> +2 (+2 weapon potency)	руна	935 зм
Страж кузницы (Forge warden) ^H	щит	975 зм
Чудесная статуэтка, золотые львы (Wondrous figurine, golden lions)	удерживаемый	900 зм
Шкура электрического угря (Electric eelskin)	броня	950 зм
Юрта исследователя (Explorer's yurt)	строение	880 зм

11 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Алхимический огонь, превосходный (Alchemist's fire, greater)	бомба	250 зм
Ампула боязни, превосходная (Dread ampoule, greater)	бомба	300 зм
Боеприпасы сокрушающей магии, V (Spellstrike ammunition 5th)	боеприпасы	300 зм
Гниlostная бомба, превосходная (Blight bomb, greater)	бомба	250 зм
Громовой камень, превосходный (Thunderstone, greater)	бомба	250 зм
Зелье маскировки, превосходное (Potion of Disguise, greater) ^H	зелье	300 зм
Зелье плавания, превосходное (Potion of swimming, greater)	зелье	250 зм
Колба кислоты, превосходная (Acid flask, greater)	бомба	250 зм
Колба молний, превосходная (Bottled lightning, greater)	бомба	250 зм
Маска ищейки, превосходная (Bloodhound Mask, greater)	приспособление	250 зм
Масло острых краев (Oil of keen edges) ^H	масло	250 зм
Масло отторжения (Oil of repulsion)	масло	175 зм
Мешочек липучки, превосходный (Tanglefoot bag, greater)	бомба	250 зм
Мутаген безмятежности, превосходный (Serene mutagen, greater)	эликсир	300 зм
Мутаген джаггернаута, превосходный (Juggernaut mutagen, greater)	эликсир	300 зм
Мутаген зверства, превосходный (Bestial mutagen, greater)	эликсир	300 зм
Мутаген красноречия, превосходный (Silver tongue mutagen, greater)	эликсир	300 зм
Мутаген мышления, превосходный (Cognitive mutagen, greater)	эликсир	300 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Мутаген ртути, превосходный (Quicksilver mutagen, greater)	эликсир	300 зм
Мутаген сердца дрейка, превосходный (Drakeheart mutagen, greater)	эликсир	300 зм
Призрачный заряд, превосходный (Ghost charge, greater)	бомба	250 зм
Свиток заклинания 6-го круга (Scroll of 6th-level spell)	свиток	300 зм
Склянка мороза, превосходная (Frost vial, greater)	бомба	250 зм
Смола жгучей порчи (Blightburn resin)	яд	225 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Адамантиновое оружие, стандартное (Adamantine weapon, standard-grade) ^H	оружие	1.400+ зм
Аксиоматическая руна (Axiomatic)	руна	1.400 зм
Анархическая руна (Anarchic)	руна	1.400 зм
Бездонная сумка, III (Bag of holding type III)	удерживаемый	1.200 зм
Броня из холодного железа, стандартная (Cold iron armor, standard-grade)	броня	1.200+ зм
Броня стойкости +2 (+2 resilient armor)	броня	1.400 зм
Жезл заклинания 5-го круга (Wand of 5th-level spell)	жезл	1.500 зм
Жезл паука 4-го круга (Wand of the Spider 4th)	жезл	1.400 зм
Жезл продолжения 4-го круга (Wand of continuation 4th)	жезл	1.400 зм
Жезл струящейся жизни 4-го круга (Wand of overflowing life 4th)	жезл	1.400 зм
Горжет дикого рева (Gorget of the primal roar)	носимый	1.250 зм
Дублирующие кольца, превосходные (Doubling rings, greater)	носимый	1.300 зм
Кольцо маниакальных устройств (Ring of maniacal devices)	носимый	1.175 зм
Лук клятвы (Oathbow)	оружие	1.300 зм
Маска проекции (Envisioning mask)	носимый	1.200 зм
Мастер-ключ, превосходный (Skeleton key, greater)	удерживаемый	1.250 зм
Мифральное оружие, стандартное (Mithral weapon, standard-grade) ^H	оружие	1.400+ зм
Нечестивая руна (Unholy)	руна	1.400 зм
Очки ночи, превосходные (Goggles of night, greater)	носимый	1.250 зм
Ожерелье огненных шаров, IV (Necklace of fireballs type IV)	носимый	700 зм
Окуляр ремесленника, превосходный (Crafter's eyepiece, greater)	носимый	1.200 зм
Оружие из сумеречного дерева, стандартное (Darkwood weapon, standard-grade) ^H	оружие	1.400+ зм
Очки алхимика, превосходные (Alchemist goggles, greater)	носимый	1.400 зм
Парящий щит (Floating shield) ^H	щит	1.250 зм
Руна готовности, превосходная (Ready, greater)	руна	1.200 зм
Руна силы брони +2 (+2 armor potency)	руна	1.060 зм
Святая руна (Holy)	руна	1.400 зм
Серебряный доспех, стандартный (Silver armor, standard-grade)	броня	1.200+ зм
Сутана преданности (Cassock of devotion)	носимый	1.150 зм
Четки, превосходные (Holy prayer beads, greater) ^H	удерживаемый	1.400 зм
Щит ловли стрел (Arrow-catching shield)	щит	1.350 зм
Эльфийские сапоги, превосходные (Boots of elvenkind, greater)	носимый	1.250 зм

12 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Благовония сочащейся смерти (Incense of distilled death)	расходуемый	350 зм
Вино дремоты (Slumber wine)	яд	325 зм
Глаз опасения (Eye of apprehension)	талисман	400 зм
Железный балансир (Iron equalizer)	талисман	400 зм
Зелье возмездия, превосходное (Potion of Retaliation, greater)	зелье	400 зм
Зелье дыхания дракона, взрослого (Dragon's Breath Potion, adult)	зелье	400 зм
Зелье исцеления, превосходное (Healing potion, greater)	зелье	400 зм
Зелье языков (Potion of tongues) ^H	зелье	320 зм
Капкан косящих лезвий (Scything blade snare)	капкан	320 зм
Капкан кровопускающих шипов (Bleeding spines snare)	капкан	320 зм
Кристаллические осколки, превосходные (Crystal Shards, greater)	бомба	350 зм
Лента исчезновения (Fade band)	талисман	320 зм
Мазь от паралича, превосходная (Salve of Antiparalysis, greater)	масло	325 зм
Масло не-жизни, превосходное (Oil of unlife, greater)	масло	400 зм
Масло оживления (Oil of animation) ^H	масло	330 зм
Перо балисса (Balisse feather)	талисман	400 зм
Пробивающие боеприпасы (Penetrating ammunition)	боеприпасы	400 зм
Сыворотка сосредоточения, превосходная (Focus Cathartic, greater)	эликсир	325 зм
Сыворотка сухожилий, превосходная (Sinew-Shock Serum, greater)	эликсир	325 зм
Универсальный растворитель, превосходный (Universal Solvent, greater)	приспособление	325 зм
Шокирующий капкан (Stunning snare)	капкан	320 зм
Эликсир зимнего волка, средний (Winter wolf elixir, moderate)	эликсир	320 зм
Эликсир касания моря, средний (Sea touch elixir, moderate)	эликсир	300 зм
Эликсир саламандры, средний (Salamander elixir, moderate)	эликсир	320 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Адамантиновый доспех, стандартный (Adamantine armor, standard-grade) ^H	броня	1.600+ зм
Бинты сокрушающих ударов превосходной мощи +2 (+2 greater striking handwraps of mighty blows)	носимый	2.000 зм
Броня из сумеречного дерева, стандартный (Darkwood armor, standard-grade) ^H	броня	1.600+ зм
Броня из шкуры дракона, стандартный (Dragonhide armor, standard-grade) ^H	броня	1.600+ зм
Жезл расширения 5-го круга (Wand of widening 5th)	жезл	2.000 зм
Жезл тлеющих огненных шаров 5-го круга (Wand of Smoldering Fireballs 5th)	жезл	2.000 зм
Камень эонов, розовый ромбовидный (Aeon stone, pink rhomboid) ^H	носимый	1.900 зм
Кольцо волшебства, III (Ring of Wizardry, type III) ^H	носимый	2.000 зм
Кольцо лазания (Ring of climbing)	носимый	1.750 зм
Кольцо плавания (Ring of swimming)	носимый	1.750 зм
Летающая метла (Broom of flying)	удерживаемый	1.900 зм
Мифральный доспех, стандартный (Mithral armor, standard-grade) ^H	броня	1.600+ зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Оружие превосходной мощи +2 (+2 greater striking weapon)	оружие	2.000 зм
Плащ берсерка (Berserker's cloak)	носимый	2.000 зм
Посох животных, совершенный (Animal staff, major)	посох	1.900 зм
Посох зелени, превосходный (Verdant Staff, greater)	посох	1.750 зм
Посох исцеления, совершенный (Staff of healing, major)	посох	1.800 зм
Посох менталиста, совершенный (Mentalist's staff, major)	посох	1.800 зм
Посох невероятных видений, превосходный (Staff of Impossible Visions, greater) ^H	посох	1.800 зм
Посох огня, совершенный (Staff of fire, major)	посох	1.800 зм
Руна мощи, превосходная (Striking, greater)	руна	1.065 зм
Руна сопротивления энергии, превосходная (Energy-Resistant, greater)	руна	1.650 зм
Руна укрепления (Fortification)	руна	2.000 зм
Устрашающая руна (Fearsome)	руна	2.000 зм
Четверной песорез (Four-ways dogslicer) ^H	оружие	1.700 зм
Чудесные лекарства, стандартные (Marvelous medicines, standard)	удерживаемый	1.800 зм
Эльфийский плащ, превосходный (Cloak of Elvenkind, greater)	носимый	1.750 зм

13 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Боеприпасы сокрушающей магии, VI (Spellstrike ammunition 6th)	боеприпасы	600 зм
Взрывающиеся боеприпасы, превосходные (Explosive ammunition, greater)	боеприпасы	520 зм
Зелье щита времени (Time shield potion)	зелье	600 зм
Панацея (Panacea) ^H	зелье	450 зм
Порошок из бледной поганки (Deathcap powder)	яд	450 зм
Свиток заклинания 7-го круга (Scroll of 7th-level spell)	свиток	600 зм
Сетка починки (Mending lattice) ^H	талисман	525 зм
Эликсир жизни, превосходный (Elixir of life, greater)	эликсир	600 зм
Яд пурпурного червя (Purple worm venom)	яд	500 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Бездонная сумка, IV (Bag of holding type IV)	удерживаемый	2.400 зм
Ботинки адского пламени (Hellfire boots)	носимый	3.000 зм
Ботинки скорости (Boots of speed)	носимый	3.000 зм
Жезл заклинания 6-го круга (Wand of 6th-level spell)	жезл	3.000 зм
Жезл многократных снарядов 5-го круга (Wand of manifold missiles 5th)	жезл	3.000 зм
Жезл продолжения 5-го круга (Wand of continuation 5th)	жезл	3.000 зм
Жезл струящейся жизни 5-го круга (Wand of overflowing life 5th)	жезл	3.000 зм
Вопль медузы (Medusa's scream)	щит	3.000 зм
Глаз удачи (Eye of fortune)	носимый	2.700 зм
Дварфийский метатель (Dwarven thrower)	оружие	2.750 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Демонический доспех (Demon armor)	броня	2.500 зм
Доски далеких посланий (Slates of distant letters)	удерживаемый	2.450 зм
Доспех удачи (Mail of luck)	броня	2.600 зм
Камень эонов, бледно-лавандовый эллипсоид (Aeon stone, pale lavender ellipsoid) ^H	носимый	2.200 зм
Кольцо тарана, превосходное (Ring of the Ram, greater)	носимый	2.700 зм
Крылатая руна (Winged)	руна	2.500 зм
Небесный доспех (Celestial armor)	броня	2.500 зм
Ожерелье огненных шаров, V (Necklace of fireballs type V)	носимый	1.600 зм
Острая руна (Keen) ^H	руна	3.000 зм
Прочный щит, превосходный (Sturdy shield, greater)	щит	3.000 зм
Ранец полурослика, превосходный (Knapsack of halflingkind, greater) ^H	носимый	2.850 зм
Руна хранения заклинания (Spell-storing) ^H	руна	2.700 зм
Танцующая руна (Dancing) ^H	руна	2.700 зм
Чудесная статуэтка, мраморный слон (Wondrous figurine, marble elephant)	удерживаемый	2.700 зм
Эльфийская кольчуга, стандартная (Elven chain, standard-grade) ^H	броня	2.500 зм
Язык пламени (Flame tongue)	оружие	2.800 зм

14 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Железная дубина (Iron cudgel)	талисман	900 зм
Зелье сопротивления, превосходное (Potion of resistance, greater)	зелье	180 зм
Клык гадюки (Viper's fang)	талисман	850 зм
Препарат, совершенный (Antiplague, major)	эликсир	675 зм
Призрачные боеприпасы (Ghost ammunition)	боеприпасы	900 зм
Противоядие, совершенное (Antidote, major)	эликсир	675 зм
Шипастая клеть (Engulfing snare)	капкан	900 зм
Шокирующая спираль (Dazing Coil)	талисман	900 зм
Эликсир бомбиста, превосходный (Bomber's eye elixir, greater)	эликсир	700 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Ботинки прыжков, превосходные (Boots of Bounding, greater)	носимый	4.250 зм
Броня превосходной стойкости +2 (+2 greater resilient armor)	броня	4.500 зм
Жезл расширения 6-го круга (Wand of widening 6th)	жезл	4.500 зм
Жезл сверкающей молнии 6-го круга (Wand of Crackling Lightning 6th)	жезл	4.500 зм
Жезл снежных полей 5-го круга (Wand of the snowfields 5th)	жезл	4.500 зм
Скипетр отрицания (Rod of negation)	удерживаемый	4.300 зм
Кольцо волшебства, IV (Ring of Wizardry, type IV) ^H	носимый	4.500 зм
Кольцо сопротивления энергии, совершенное (Ring of Energy Resistance, major)	носимый	4.400 зм
Наручи брони II (Bracers of armor type II)	носимый	4.000 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Первозданная омега, превосходная (Primeval Mistletoe, greater)	удерживаемый	3.900 зм
Подковы скорости, превосходные (Horseshoes of Speed, greater)	компаньон	4.250 зм
Посох воплощения, совершенный (Staff of Conjuration, major)	посох	4.000 зм
Посох иллюзии, совершенный (Staff of Illusion, major)	посох	4.000 зм
Посох мщения природы, превосходный (Staff of nature's vengeance, greater)	посох	4.000 зм
Посох некромантии, совершенный (Staff of Necromancy, major)	посох	4.000 зм
Посох оградения, совершенный (Staff of Abjuration, major)	посох	4.000 зм
Посох очарования, совершенный (Staff of Enchantment, major)	посох	4.000 зм
Посох провидения, совершенный (Staff of Providence, major)	посох	4.100 зм
Посох прорицания, совершенный (Staff of Divination, major)	посох	4.000 зм
Посох трансмутации, совершенный (Staff of Transmutation, major)	посох	4.000 зм
Посох эвокации, совершенный (Staff of Evocation, major)	посох	4.000 зм
Разрушающая руна, превосходная (Disrupting, greater) ^H	руна	4.300 зм
Руна стойкости, превосходная (Resilient, greater)	руна	3.440 зм
Святой мститель (Holy avenger) ^H	оружие	4.500 зм
Хрустальный шар, чистый кварц (Crystal ball, clear quartz) ^H	удерживаемый	3.800 зм
Штормовая вспышка (Storm flash)	оружие	4.000 зм

15 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Боеприпасы сокрушающей магии, VII (Spellstrike ammunition 7th)	боеприпасы	1.300 зм
Болт дезинтеграции (Disintegration bolt) ^H	боеприпасы	1.300 зм
Варево смельчака, превосходное (Bravo's brew, greater)	эликсир	700 зм
Желчь дракона (Dragon bile)	яд	925 зм
Зелье полета, превосходное (Potion of Flying, greater)	зелье	1.000 зм
Масло запутывания (Obfuscation oil)	масло	1.200 зм
Свиток заклинания 8-го круга (Scroll of 8th-level spell)	свиток	1.300 зм
Снаряд окаменения (Stone bullet)	боеприпасы	1.300 зм
Туман разума (Mindfog mist)	яд	1.000 зм
Эликсир жизни, совершенный (Elixir of life, major)	эликсир	1.300 зм
Эликсир касания моря, превосходный (Sea touch elixir, greater)	эликсир	920 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Баклер из серебра, высококачественный (Silver buckler, high-grade)	щит	5.000 зм
Баклер из холодного железа, высококачественный (Cold iron buckler, high-grade)	щит	5.000 зм
Жезл заклинания 7-го круга (Wand of 7th-level spell)	жезл	6.500 зм
Жезл продолжения 6-го круга (Wand of continuation 6th)	жезл	6.500 зм
Жезл струящейся жизни 6-го круга (Wand of overflowing life 6th)	жезл	6.500 зм
Латный доспех глубин (Plate armor of the deep) ^H	броня	6.500 зм
Латы победы, превосходные (Victory plate, greater) ^H	броня	5.500 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Морозная руна, превосходная (Frost, greater)	руна	6.500 зм
Ожерелье огненных шаров, VI (Necklace of fireballs type VI)	носимый	4.200 зм
Плащ земляного скольжения (Earthglide cloak)	носимый	6.500 зм
Пылающая руна, превосходная (Flaming, greater)	руна	6.500 зм
Разъедающая руна, превосходная (Corrosive, greater)	руна	6.500 зм
Роба архимага (Robe of the archmagi) ^H	носимый	6.500 зм
Руна антимагии (Antimagic) ^H	руна	6.500 зм
Руна грома, превосходная (Thundering, greater)	руна	6.500 зм
Хрустальный шар, селенит (Crystal ball, selenite) ^H	удерживаемый	7.000 зм
Чудесная статуэтка, обсидиановый конь (Wondrous figurine, obsidian steed)	удерживаемый	6.000 зм
Шокирующая руна, превосходная (Shock, greater)	руна	6.500 зм
Щит из серебра, высококачественный (Silver shield, high-grade)	щит	5.500 зм
Щит из холодного железа, высококачественный (Cold iron shield, high-grade)	щит	5.500 зм

16 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Зелье истинного зрения (Truesight potion)	зелье	1.500 зм
Капкан града стрел (Hail of arrows snare)	капкан	1.500 зм
Капкан со всенаправленными копьями (Omnidirectional spear snare)	капкан	1.500 зм
Лазурная плеть (Cerulean scourge)	яд	1.450 зм
Масло оживления объекта, превосходное (Oil of Object Animation, greater) ^H	масло	1.400 зм
Пары кошмара (Nightmare vapor)	яд	1.400 зм
Пары серы (Brimstone fumes)	яд	1.500 зм
Пламенная маркиза (Flame navette)	талисман	1.800 зм
Призрачная пыль (Ghost dust)	талисман	1.800 зм
Пыль оживления трупа, превосходная (Dust of Corpse Animation, greater) ^H	расходуемый	1.500 зм
Свеча взывания (Candle of invocation) ^H	расходуемый	2.000 зм
Эликсир зимнего волка, превосходный (Winter wolf elixir, greater)	эликсир	1.400 зм
Эликсир орлиного глаза, совершенный (Eagle-eye elixir, major)	эликсир	2.000 зм
Эликсир саламандры, превосходный (Salamander elixir, greater)	эликсир	1.400 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Баклер из адамантина, высококачественный (Adamantine buckler, high-grade) ^H	щит	8.000 зм
Баклер из мифрала, высококачественный (Mithral buckler, high-grade) ^H	щит	8.000 зм
Баклер из сумеречного дерева, высококачественный (Darkwood buckler, high-grade) ^H	щит	8.000 зм
Баклер из шкуры дракона, высококачественный (Dragonhide buckler high-grade) ^H	щит	8.000 зм
Башенный щит из сумеречного дерева, высококачественный (Darkwood tower shield, high-grade) ^H	щит	11.200 зм
Бинты сокрушающих ударов превосходной мощи +3 (+3 greater striking handwraps of mighty blows)	носимый	10.000 зм
Жезл расширения 7-го круга (Wand of widening 7th)	жезл	10.000 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Жезл тлеющих огненных шаров 7-го круга (Wand of Smoldering Fireballs 7th)	жезл	10.000 зм
Жезл убийства 7-го круга (Wand of slaying 7th)	жезл	10.000 зм
Вопль медузы, превосходный (Medusa's scream, greater)	щит	9.000 зм
Камень эонов, оранжевая призма (Aeon stone, orange prism) ^H	носимый	9.750 зм
Латы дракона (Dragonplate) ^H	броня	10.000 зм
Мгновенная крепость (Instant fortress) ^H	строение	9.300 зм
Меч мороза (Frost brand)	оружие	10.000 зм
Оружие из серебра, высококачественное (Silver weapon, high-grade)	оружие	9.000+ зм
Оружие из холодного железа, высококачественное (Cold iron weapon, high-grade)	оружие	9.000+ зм
Оружие превосходной мощи +3 (+3 greater striking weapon)	оружие	10.000 зм
Парящий щит, превосходный (Floating shield, greater) ^H	щит	9.000 зм
Посох исцеления, истинный (Staff of healing, true)	посох	9.200 зм
Посох могущества (Staff of power) ^P	посох	10.000 зм
Посох невероятных видений, совершенный (Staff of Impossible Visions, major) ^H	посох	10.000 зм
Прочный щит, совершенный (Sturdy shield, major)	щит	10.000 зм
Руна силы оружия +3 (+3 weapon potency)	руна	8.935 зм
Руна скорости (Speed) ^P	руна	10.000 зм
Скользкая руна, совершенная (Slick, major)	руна	9.000 зм
Хрустальный шар, лунный камень (Crystal ball, moonstone) ^H	удерживаемый	7.500 зм
Щит из адамантина, высококачественный (Adamantine shield, high-grade) ^H	щит	8.800 зм
Щит из мифрала, высококачественный (Mithral shield, high-grade) ^H	щит	8.800 зм
Щит из сумеречного дерева, высококачественный (Darkwood shield, high-grade) ^H	щит	8.800 зм
Щит из шкуры дракона, высококачественный (Dragonhide shield, high-grade) ^H	щит	8.800 зм

17 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Алхимический огонь, совершенный (Alchemist's fire, major)	бомба	2.500 зм
Ампула боязни, совершенная (Dread ampoule, major)	бомба	3.000 зм
Боеприпасы сокрушающей магии, VIII (Spellstrike ammunition 8th)	боеприпасы	3.000 зм
Болиголов (Nemlock)	яд	2.250 зм
Гниlostная бомба, совершенная (Blight bomb, major)	бомба	2.500 зм
Громовой камень, совершенный (Thunderstone, major)	бомба	2.500 зм
Зелье дыхания дракона, древнего змея (Dragon's Breath Potion, wyrm)	зелье	3.000 зм
Колба кислоты, совершенная (Acid flask, major)	бомба	2.500 зм
Колба молний, совершенная (Bottled lightning, major)	бомба	2.500 зм
Мешочек липучки, совершенный (Tanglefoot bag, major)	бомба	2.500 зм
Мутаген безмятежности, совершенный (Serene mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
Мутаген джаггернаута, совершенный (Juggernaut mutagen, major)	эликсир	3.000 зм

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Мутаген зверства, совершенный (Bestial mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
Мутаген красноречия, совершенный (Silver tongue mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
Мутаген мышления, совершенный (Cognitive mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
Мутаген ртути, совершенный (Quicksilver mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
Мутаген сердца дрейка, совершенный (Drakeheart mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
Призрачный заряд, совершенный (Ghost charge, major)	бомба	2.500 зм
Рассеивающий осколок (Dispelling sliver)	талисман	2.400 зм
Свиток заклинания 9-го круга (Scroll of 9th-level spell)	свиток	3.000 зм
Склянка мороза, совершенная (Frost vial, major)	бомба	2.500 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Адамантиновое оружие, высококачественное (Adamantine weapon, high-grade) ^H	оружие	13.500+ зм
Баклер из орихалка, высококачественный (Orichalcum buckler, high-grade) ^P	щит	12.000 зм
Ботинки смельчака, превосходные (Daredevil boots, greater)	носимый	14.000 зм
Венок убеждения (Circlet of persuasion)	повышающий	15.000 зм
Жезл заклинания 8-го круга (Wand of 8th-level spell)	жезл	15.000 зм
Жезл многократных снарядов 7-го круга (Wand of manifold missiles 7th)	жезл	15.000 зм
Жезл продолжения 7-го круга (Wand of continuation 7th)	жезл	15.000 зм
Жезл струящейся жизни 7-го круга (Wand of overflowing life 7th)	жезл	15.000 зм
Диадема интеллекта (Diadem of intellect)	повышающий	15.000 зм
Клинок удачи (Luck blade) ^P	оружие	15.000 зм
Кольцо посыльного, превосходное (Messenger's ring, greater)	носимый	13.500 зм
Мантия глаз (Robe of eyes) ^H	носимый	13.000 зм
Мифральное оружие, высококачественное (Mithral weapon, high-grade) ^H	оружие	13.500+ зм
Нарукавники атлетизма, превосходные (Armbands of athleticism, greater)	носимый	13.000 зм
Непробиваемая чешуя (Impenetrable scale) ^H	броня	12.800 зм
Ножные браслеты рвения (Anklets of alacrity)	повышающий	15.000 зм
Ожерелье огненных шаров, VII (Necklace of fireballs type VII)	носимый	9.600 зм
Оружие из сумеречного дерева, высококачественное (Darkwood weapon, high-grade) ^H	оружие	13.500+ зм
Очки алхимика, совершенные (Alchemist goggles, major)	носимый	1.400 зм
Плащ летучей мыши, превосходный (Cloak of the bat, greater)	носимый	13.000 зм
Повязка вдохновенной мудрости (Headband of inspired wisdom)	повышающий	15.000 зм
Пояс силы гиганта (Belt of giant strength)	повышающий	15.000 зм
Ремень регенерации (Belt of regeneration)	повышающий	15.000 зм
Рюкзак путешественника (Voyager's pack) ^H	носимый	14.800 зм
Стрижающая руна (Vorpal) ^P	руна	15.000 зм
Теневая руна, совершенная (Shadow, major)	руна	14.000 зм
Ужасающая глазная повязка (Dread blindfold)	носимый	15.000 зм
Филактерия верности, превосходная (Phylactery of faithfulness, greater)	носимый	13.000 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Хрустальный шар, хризолит (Crystal ball, peridot) ^H	удерживаемый	12.500 зм
Щит из орихалка, высококачественный (Orichalcum shield, high-grade) ^P	щит	13.200 зм
Эфирная руна (Ethereal) ^H	руна	13.500 зм
Язык пламени, превосходный (Flame tongue, greater)	оружие	13.800 зм

18 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Зелье возмездия, совершенное (Potion of Retaliation, major)	зелье	5.000 зм
Зелье исцеления, совершенное (Healing potion, major)	зелье	5.000 зм
Зелье необнаруживаемости (Potion of undetectability)	зелье	4.400 зм
Кристаллические осколки, совершенные (Crystal Shards, major)	бомба	4.000 зм
Масло не-жизни, совершенное (Oil of unlife, major)	масло	5.000 зм
Сон короля (King's sleep)	яд	4.000 зм
Сыворотка сосредоточения, совершенная (Focus Cathartic, major)	эликсир	3.250 зм
Сыворотка сухожилий, совершенная (Sinew-Shock Serum, major)	эликсир	3.250 зм
Универсальный растворитель, совершенный (Universal Solvent, major)	приспособление	3.250 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Броня из холодного железа, высококачественная (Cold iron armor, high-grade)	броня	20.000+ зм
Броня превосходной стойкости +3 (+3 greater resilient armor)	броня	24.000 зм
Жезл расширения 8-го круга (Wand of widening 8th)	жезл	24.000 зм
Жезл сверкающей молнии 8-го круга (Wand of Crackling Lightning 8th)	жезл	24.000 зм
Жезл снежных полей, 7-го круга (Wand of the snowfields 7th)	жезл	24.000 зм
Жезл убийства, 8-го круга (Wand of slaying 8th)	жезл	24.000 зм
Инструмент маэстро, превосходный (Maestro's instrument, greater)	удерживаемый	19.000 зм
Кольцо маниакальных устройств, превосходное (Ring of maniacal devices, greater)	носимый	4.250 зм
Курильница откровения, превосходная (Thurible of revelation, greater)	удерживаемый	19.000 зм
Нагрудник командования, превосходный (Breastplate of command, greater)	броня	22.000 зм
Необъяснимый аппарат (Inexplicable apparatus)	носимый	19.000 зм
Несокрушимый щит (Indestructible shield) ^P	щит	24.000 зм
Очки ночи, совершенные (Goggles of night, major)	носимый	20.000 зм
Орихалковое оружие, высококачественное (Orichalcum weapon, high-grade) ^P	оружие	22.500+ зм
Отражающий щит (Reflecting shield) ^H	щит	18.000 зм
Посох мщения природы, совершенный (Staff of nature's vengeance, major)	посох	24.000 зм
Руна силы брони +3 (+3 armor potency)	руна	20.560 зм
Руна укрепления, превосходная (Fortification, greater)	руна	24.000 зм
Серебряный доспех, высококачественный (Silver armor, high-grade)	броня	20.000+ зм
Фолиант возможности (Possibility tome)	удерживаемый	22.000 зм
Чудесные лекарства, превосходные (Marvelous medicines, greater)	удерживаемый	19.000 зм
Штормовая вспышка, превосходная (Storm flash, greater)	оружие	21.000 зм

19 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Боеприпасы сокрушающей магии, IX (Spellstrike ammunition 9th)	боеприпасы	8.000 зм
Свиток заклинания 10-го круга (Scroll of 10th-level spell)	свиток	8.000 зм
Экстракт черного лотоса (Black lotus extract)	яд	6.500 зм
Эликсир жизни, истинный (Elixir of life, true)	эликсир	8.000 зм
Постоянные предметы	Категория	Цена
Адамантиновый доспех, высококачественный (Adamantine armor, high-grade) ^H	броня	32.000+ зм
Бинты сокрушающих ударов совершенной мощи +3 (+3 major striking handwraps of mighty blows)	носимый	40.000 зм
Броня из сумеречного дерева, высококачественная (Darkwood armor, high-grade) ^H	броня	32.000+ зм
Броня из шкуры дракона, высококачественная (Dragonhide armor, high-grade) ^H	броня	32.000+ зм
Жезл заклинания 9-го круга (Wand of 9th-level spell)	жезл	40.000 зм
Жезл продолжения 8-го круга (Wand of continuation 8th)	жезл	40.000 зм
Жезл струящейся жизни 8-го круга (Wand of overflowing life 8th)	жезл	40.000 зм
Камень эонов, лавандово-зеленый эллипсоид (Aeon stone, lavender and green ellipsoid) ^H	носимый	30.000 зм
Клинок удачи с желанием (Luck blade, wishing) ^P	оружие	30.000 зм
Крылатая руна, превосходная (Winged, greater)	руна	35.000 зм
Маска баньши, превосходная (Mask of the banshee, greater)	носимый	35.000 зм
Мифральный доспех, высококачественный (Mithral armor, high-grade) ^H	броня	32.000+ зм
Мотыга титанов (Mattock of the titans) ^H	оружие	36.000 зм
Оружие совершенной мощи +3 (+3 major striking weapon)	оружие	40.000 зм
Плащ берсерка, превосходный (Berserker's cloak, greater)	носимый	40.000 зм
Прочный щит, величайший (Sturdy shield, supreme)	щит	40.000 зм
Роба архимага, превосходная (Robe of the archmagi, greater) ^H	носимый	32.000 зм
Руна мощи, совершенная (Striking, major)	руна	31.065 зм
Третий глаз (Third eye)	носимый	40.000 зм
Хрустальный шар, обсидиан (Crystal ball, obsidian) ^H	удерживаемый	32.000 зм

20 УРОВЕНЬ

Расходуемые предметы	Категория	Цена
Капкан мгновенного потрошения (Instant evisceration snare)	капкан	10.000 зм
Летающее колесо с лезвиями (Flying blade wheel snare)	капкан	10.000 зм
Масло антимагии (Antimagic oil) ^P	масло	13.000 зм
Слезы смерти (Tears of death)	яд	12.000 зм
Философский камень (Philosopher's stone) ^H	приспособление	—
Эликсир восстановления (Elixir of rejuvenation) ^H	эликсир	—
Постоянные предметы	Категория	Цена
Броня совершенной стойкости +3 (+3 major resilient armor)	броня	70.000 зм

Постоянные предметы	Категория	Цена
Жезл расширения 9-го круга (Wand of widening 9th)	жезл	70.000 зм
Жезл тлеющих огненных шаров 9-го круга (Wand of Smoldering Fireballs 9th)	жезл	70.000 зм
Жезл убийства, 9-го круга (Wand of slaying 9th)	жезл	70.000 зм
Скипетр отмены (Rod of cancellation) ^P	удерживаемый	75.000 зм
Кольцо отражения заклинаний (Ring of spell turning) ^P	носимый	67.000 зм
Наручи брони, III (Bracers of armor type III)	носимый	60.000 зм
Небесный молот (Sky hammer) ^P	оружие	70.000 зм
Орихалковый доспех, высококачественный (Orichalcum armor, high-grade) ^P	броня	55.000+ зм
Посох магов (Staff of the magi) ^P	посох	90.000 зм
Посох невероятных видений, истинный (Staff of Impossible Visions, true) ^H	посох	70.000 зм
Посох провидения, истинный (Staff of Providence, true)	посох	64.000 зм
Руна стойкости, совершенная (Resilient, major)	руна	49.440 зм
Шепот первой лжи (Whisper of the first lie) ^P	носимый	60.000 зм
Эльфийская кольчуга, высококачественная (Elven chain, high-grade) ^H	броня	52.000+ зм

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ALCHEMICAL ITEMS

Алхимические предметы не магические. Вместо этого они используют свойства горючих химикатов, экзотических минералов, сильнодействующих растений и других субстанций. Таким образом, алхимические предметы не излучают магические ауры и не могут быть развеяны или подвержены заклинанию *рассеять магию* (*dispel magic*). Их эффекты длятся в течение определенного периода времени или до тех пор, пока им каким-то образом не противодействуют, как правило, физически.

Иногда реакции алхимических реактивов создают эффекты, которые кажутся магическими, а иногда они колеблются между чисто химическими и необъяснимыми. Алхимики могут наделять реагенты частью своей собственной сущности, что позволяет им эффективно создавать недолговечные алхимические составы без каких-либо денежных затрат. Даже в этих случаях алхимические составы не излучают магические ауры, вместо этого используя инфузию эссенции алхимика в качестве дополнительного катализатора для алхимических эффектов состава.

Правила о создании алхимических составов находятся в описании активности Изготовить (Craft), а также вы должны обладать чертой Алхимическое ремесло (Alchemical Crafting). Критический провал проверки навыка Ремесло при создании алхимических составов часто вызывает опасные эффекты, такие как взрывы бомб или случайные поражения ядом, в дополнение к потере части материалов. Некоторые алхимические составы имеют дополнительные условия для изготовления; эти условия перечислены в графе «Требования для создания».

У всех алхимических предметов есть атрибут «алхимический». Большинство так же имеют атрибут «расходуемый», что значит, что предмет используется после активации. Атрибуты «бомба», «эликсир», «яд» обозначают специальные категории алхимических составов, каждый из которых описан на соответствующих страницах. Алхимические предметы без этих атрибутов называются алхимическими приспособлениями и описаны отдельно.

Этот раздел содержит следующие подразделы. Особые правила есть в начале соответствующего раздела.

- Алхимические бомбы (Alchemical Bombs);
- Алхимические эликсиры (Alchemical Elixirs);
- Алхимические яды (Alchemical Poisons);
- Алхимические приспособления (Alchemical Tools).

Следующая таблица создана в основном для персонажей Алхимиков, так как упорядочивает предметы по уровням и категориям.

ТАБЛИЦА 11-2: АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ПО УРОВНЯМ

Уровень	Предмет	Категория	Цена
1	Алхимический огонь, малый (Alchemist's fire, lesser)	бомба	3 зм
1	Ампула боязни, малая (Dread ampoule, lesser)	бомба	3 зм
1	Гнилостная бомба, малая (Blight bomb, lesser)	бомба	3 зм
1	Громовой камень, малый (Thunderstone, lesser)	бомба	3 зм
1	Дымовая шашка, малая (Smokestick, lesser)	приспособление	3 зм
1	Змеиное масло (Snake oil)	приспособление	3 зм

Уровень	Предмет	Категория	Цена
1	Колба кислоты, малая (Acid flask, lesser)	бомба	3 зм
1	Колба молний, малая (Bottled lightning, lesser)	бомба	3 зм
1	Криминалистический краситель (Forensic Dye)	приспособление	3 зм
1	Мешочек липучки, малый (Tanglefoot bag, lesser)	бомба	3 зм
1	Мутаген безмятежности, малый (Serene mutagen, lesser)	эликсир	3 зм
1	Мутаген джаггернаута, малый (Juggernaut mutagen, lesser)	эликсир	3 зм
1	Мутаген зверства, малый (Bestial mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
1	Мутаген красноречия, малый (Silvertongue mutagen, lesser)	эликсир	3 зм
1	Мутаген мышления, малый (Cognitive mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
1	Мутаген ртути, малый (Quicksilver mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
1	Мутаген сердца дрейка, малый (Drakeheart mutagen, lesser)	эликсир	4 зм
1	Мышьяк (Arsenic)	яд	3 зм
1	Препарат, малый (Antiplague, lesser)	эликсир	4 зм
1	Призрачные чернила (Ghost Ink)	приспособление	4 зм
1	Призрачный заряд, малый (Ghost charge, lesser)	бомба	4 зм
1	Противоядие, малое (Antidote, lesser)	эликсир	4 зм
1	Склянка мороза, малая (Frost vial, lesser)	бомба	3 зм
1	Солнечный стержень (Sunrod)	приспособление	4 зм
1	Спичка (Tindertwig)	приспособление	3 зм
1	Эликсир гепарда, малый (Cheetah's elixir, lesser)	эликсир	2 зм
1	Эликсир жизни, слабый (Elixir of life, minor)	эликсир	3 зм
1	Эликсир орлиного глаза, малый (Eagle-eye elixir, lesser)	эликсир	2 см
1	Эликсир прыгуна, малый (Leaper's elixir, lesser)	эликсир	3 зм
1	Яд гигантской сороконожки (Giant centipede venom)	яд	3 зм
2	Белладонна (Belladonna)	яд	7 зм
2	Варево смельчака, малое (Bravo's brew, lesser)	эликсир	7 зм
2	Летаргический яд (Lethargy poison) ^H	яд	7 зм
2	Мазь первоисточника (Origin Unguent)	приспособление	6 зм
2	Маска ищейки, малая (Bloodhound Mask, lesser)	приспособление	6 зм
2	Серебрин (Siversheen)	приспособление	5 зм
2	Сыворотка сосредоточения, малая (Focus Cathartic, lesser)	эликсир	5 зм
2	Сыворотка сухожилий, малая (Sinew-Shock Serum, lesser)	эликсир	5 зм
2	Эликсир кошачьего глаза (Cat's eye elixir)	эликсир	6 зм
2	Эликсир лазутчика (Infiltrator's elixir)	эликсир	7 зм
2	Эликсир ночного зрения, малый (Darkvision elixir, lesser)	эликсир	6 зм
2	Эликсир понимания, малый (Comprehension elixir, lesser)	эликсир	6 зм
2	Яд черной гадюки (Black adder venom)	яд	6 зм
3	Алхимический огонь, средний (Alchemist's fire, moderate)	бомба	10 зм
3	Ампула боязни, средняя (Dread ampoule, moderate)	бомба	10 зм
3	Гнилостная бомба, средняя (Blight bomb, moderate)	бомба	10 зм

Уровень	Предмет	Категория	Цена
3	Громовой камень, средний (Thunderstone, moderate)	бомба	10 зм
3	Колба кислоты, средняя (Acid flask, moderate)	бомба	10 зм
3	Колба молний, средняя (Bottled lightning, moderate)	бомба	10 зм
3	Мешочек липучки, средний (Tanglefoot bag, moderate)	бомба	10 зм
3	Могильный корень (Graveroot)	яд	10 зм
3	Мутаген безмятежности, средний (Serene mutagen, moderate)	эликсир	10 зм
3	Мутаген джаггернauta, средний (Juggernaut mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
3	Мутаген зверства, средний (Bestial mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
3	Мутаген красноречия, средний (Silvertongue mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
3	Мутаген мышления, средний (Cognitive mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
3	Мутаген ртути, средний (Quicksilver mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
3	Мутаген сердца дрейка, средний (Drakeheart mutagen, moderate)	эликсир	12 зм
3	Поглотитель запахов (Olfactory Obfuscator)	эликсир	12 зм
3	Призрачный заряд, средний (Ghost charge, moderate)	бомба	9 зм
3	Склянка мороза, средняя (Frost vial, moderate)	бомба	10 зм
3	Цитиллешское масло (Cytillesh oil)	яд	10 зм
4	Вечные соли (Timeless Salts)	приспособление	16 зм
4	Кристаллические осколки, средние (Crystal Shards, moderate)	бомба	14 зм
4	Сыворотка сосредоточения, средняя (Focus Cathartic, moderate)	эликсир	11 зм
4	Сыворотка сухожилий, средняя (Sinew-Shock Serum, moderate)	эликсир	18 зм
4	Утяжеляющий ноги яд (Leadenleg)	яд	15 зм
4	Эликсир бомбиста, малый (Bomber's eye elixir, lesser)	эликсир	15 зм
4	Эликсир зимнего волка, малый (Winter wolf elixir, lesser)	эликсир	13 зм
4	Эликсир каменных кулаков (Stone fist elixir)	эликсир	15 зм
4	Эликсир ночного зрения, средний (Darkvision elixir, moderate)	эликсир	15 зм
4	Эликсир саламандры, малый (Salamander elixir, lesser)	эликсир	15 зм
4	Эликсир туманной формы, малый (Mistform elixir, lesser)	эликсир	14 зм
5	Универсальный растворитель, средний (Universal Solvent, moderate)	приспособление	30 зм
5	Эликсир гепарда, средний (Cheetah's elixir, moderate)	эликсир	25 зм
5	Эликсир жизни, малый (Elixir of life, lesser)	эликсир	27 зм
5	Эликсир касания моря, малый (Sea touch elixir, lesser)	эликсир	22 зм
5	Эликсир орлиного глаза, средний (Eagle-eye elixir, moderate)	эликсир	25 зм
5	Яд паука-охотника (Hunting spider venom)	яд	21 зм
6	Маска ищейки, средняя (Bloodhound Mask, moderate)	приспособление	35 зм
6	Препарат, средний (Antiplague, moderate)	эликсир	35 зм
6	Противоядие, среднее (Antidote, moderate)	эликсир	56 зм
6	Эликсир туманной формы, средний (Mistform elixir, moderate)	эликсир	40 зм
6	Яд гигантского скорпиона (Giant Scorpion Venom)	яд	40 зм
7	Действенный клей (Sovereign Glue)	приспособление	54 зм
7	Дымовая шашка, превосходная (Smokestick, greater)	приспособление	55 зм

Уровень	Предмет	Категория	Цена
7	Мазь кожных швов (Skinstitch Salve)	приспособление	55 зм
7	Паста из корня малясса (Malyass Root Paste)	яд	55 зм
7	Эликсир понимания, превосходный (Comprehension elixir, greater)	эликсир	53 зм
7	Эликсир прыгуна, превосходный (Leaper's elixir, greater)	эликсир	55 зм
7	Яд гигантской осы (Giant Wasp Venom)	яд	55 зм
8	Крапивный осадок (Nettleweed Residue)	яд	90 зм
8	Эликсир ночного зрения, превосходный (Darkvision elixir, greater)	эликсир	75 зм
8	Яд виверны (Wyvern Poison)	яд	80 зм
9	Паучий корень (Spider root)	яд	150 зм
9	Пыль лича (Lich dust)	яд	110 зм
9	Эликсир гепарда, превосходный (Cheetah's elixir, greater)	эликсир	110 зм
9	Эликсир жизни, средний (Elixir of life, moderate)	эликсир	110 зм
10	Варево смельчака, среднее (Bravo's brew, moderate)	эликсир	160 зм
10	Волкобой (Wolfsbane)	яд	160 зм
10	Поглотитель запахов, превосходный (Olfactory Obfuscator, greater)	эликсир	150 зм
10	Препарат, превосходный (Antiplague, greater)	эликсир	200 зм
10	Противоядие, превосходное (Antidote, greater)	эликсир	180 зм
10	Теневой экстракт (Shadow Essence)	яд	225 зм
10	Эликсир орлиного глаза, превосходный (Eagle-eye elixir, greater)	эликсир	160 зм
10	Эликсир туманной формы, превосходный (Mistform elixir, greater)	эликсир	155 зм
11	Алхимический огонь, превосходный (Alchemist's fire, greater)	бомба	250 зм
11	Ампула боязни, превосходная (Dread ampoule, greater)	бомба	250 зм
11	Гнилостная бомба, превосходная (Blight bomb, greater)	бомба	250 зм
11	Громовай камень, превосходный (Thunderstone, greater)	бомба	250 зм
11	Колба кислоты, превосходная (Acid flask, greater)	бомба	250 зм
11	Колба молний, превосходная (Bottled lightning, greater)	бомба	250 зм
11	Маска ищейки, превосходная (Bloodhound Mask, greater)	приспособление	250 зм
11	Мешочек липучки, превосходный (Tanglefoot bag, greater)	бомба	300 зм
11	Мутаген безмятежности, превосходный (Serene mutagen, greater)	эликсир	250 зм
11	Мутаген джаггернаута, превосходный (Juggernaut mutagen, greater)	эликсир	300 зм
11	Мутаген зверства, превосходный (Bestial mutagen, greater)	эликсир	300 зм
11	Мутаген красноречия, превосходный (Silvertongue mutagen, greater)	эликсир	300 зм
11	Мутаген мышления, превосходный (Cognitive mutagen, greater)	эликсир	300 зм
11	Мутаген ртути, превосходный (Quicksilver mutagen, greater)	эликсир	300 зм
11	Мутаген сердца дрейка, превосходный (Drakeheart mutagen, greater)	эликсир	300 зм
11	Призрачный заряд, превосходный (Ghost charge, greater)	бомба	300 зм
11	Склянка мороза, превосходная (Frost vial, greater)	бомба	225 зм
11	Смола жгучей порчи (Blightburn resin)	яд	250 зм
12	Вино дремоты (Slumber wine)	яд	350 зм
12	Кристаллические осколки, превосходные (Crystal Shards, greater)	бомба	320 зм

Уровень	Предмет	Категория	Цена
12	Сыворотка сосредоточения, превосходная (Focus Cathartic, greater)	эликсир	320 зм
12	Сыворотка сухожилий, превосходная (Sinew-Shock Serum, greater)	эликсир	300 зм
12	Универсальный растворитель, превосходный (Universal Solvent, greater)	приспособление	325 зм
12	Эликсир зимнего волка, средний (Winter wolf elixir, moderate)	эликсир	325 зм
12	Эликсир касания моря, средний (Sea touch elixir, moderate)	эликсир	325 зм
12	Эликсир саламандры, средний (Salamander elixir, moderate)	эликсир	325 зм
13	Порошок из бледной поганки (Deathcap powder)	яд	600 зм
13	Эликсир жизни, превосходный (Elixir of life, greater)	эликсир	450 зм
13	Яд пурпурного червя (Purple worm venom)	яд	500 зм
14	Препарат, совершенный (Antiplague, major)	эликсир	675 зм
14	Противоядие, совершенное (Antidote, major)	эликсир	675 зм
14	Эликсир бомбиста, превосходный (Bomber's eye elixir, greater)	эликсир	700 зм
15	Варево смельчака, превосходное (Bravo's brew, greater)	эликсир	1.300 зм
15	Желчь дракона (Dragon bile)	яд	700 зм
15	Туман разума (Mindfog mist)	яд	920 зм
15	Эликсир жизни, совершенный (Elixir of life, major)	эликсир	925 зм
15	Эликсир касания моря, превосходный (Sea touch elixir, greater)	эликсир	1.000 зм
16	Лазурная плеть (Cerulean scourge)	яд	2.000 зм
16	Пары кошмара (Nightmare vapor)	яд	1.400 зм
16	Пары серы (Brimstone fumes)	яд	1.400 зм
16	Эликсир зимнего волка, превосходный (Winter wolf elixir, greater)	эликсир	1.500 зм
16	Эликсир орлиного глаза, совершенный (Eagle-eye elixir, major)	эликсир	1.400 зм
16	Эликсир саламандры, превосходный (Salamander elixir, greater)	эликсир	1.450 зм
17	Алхимический огонь, совершенный (Alchemist's fire, major)	бомба	2.500 зм
17	Ампула боязни, совершенная (Dread ampoule, major)	бомба	2.500 зм
17	Болиголов (Hemlock)	яд	2.500 зм
17	Гнилостная бомба, совершенная (Blight bomb, major)	бомба	2.500 зм
17	Громовой камень, совершенный (Thunderstone, major)	бомба	2.500 зм
17	Колба кислоты, совершенная (Acid flask, major)	бомба	2.500 зм
17	Колба молний, совершенная (Bottled lightning, major)	бомба	2.500 зм
17	Мешочек липучки, совершенный (Tanglefoot bag, major)	бомба	3.000 зм
17	Мутаген безмятежности, совершенный (Serene mutagen, major)	эликсир	2.500 зм
17	Мутаген джаггернаута, совершенный (Juggernaut mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
17	Мутаген зверства, совершенный (Bestial mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
17	Мутаген красноречия, совершенный (Silvertongue mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
17	Мутаген мышления, совершенный (Cognitive mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
17	Мутаген ртути, совершенный (Quicksilver mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
17	Мутаген сердца дрейка, совершенный (Drakeheart mutagen, major)	эликсир	3.000 зм
17	Призрачный заряд, совершенный (Ghost charge, major)	бомба	3.000 зм
17	Склянка мороза, совершенная (Frost vial, major)	бомба	2.250 зм

Уровень	Предмет	Категория	Цена
18	Кристаллические осколки, совершенные (Crystal Shards, major)	бомба	4.000 зм
18	Сон короля (King's sleep)	яд	3.250 зм
18	Сыворотка сосредоточения, совершенная (Focus Cathartic, major)	эликсир	3.250 зм
18	Сыворотка сухожилий, совершенная (Sinew-Shock Serum, major)	эликсир	4.000 зм
18	Универсальный растворитель, совершенный (Universal Solvent, major)	приспособление	3.250 зм
19	Экстракт черного лотоса (Black lotus extract)	яд	8.000 зм
19	Эликсир жизни, истинный (Elixir of life, true)	эликсир	6.500 зм
20	Слезы смерти (Tears of death)	яд	—
20	Философский камень (Philosopher's stone) ^H	приспособление	12.000 зм
20	Эликсир восстановления (Elixir of rejuvenation) ^H	эликсир	—

АЛХИМИЧЕСКИЕ БОМБЫ ALCHEMICAL BOMBS

Алхимические бомбы объединяют горючие алхимические компоненты, которые взрываются, когда бомба попадает в существо или объект. Большинство бомб наносят урон, однако некоторые производят другие эффекты. Бомбы имеют атрибут «бомба».

Бомбы являются боевым метательным оружием, с шагом дистанции 20 футов. Когда вы метаете бомбу, то совершаете бросок атаки против КБ цели, как с другим оружием. Нужна одна рука чтобы взять, подготовить и бросить бомбу. Из-за сложности, связанной с подготовкой бомб, Удар (Strike) для броска алхимической бомбы получает атрибут «манипуляция». Бомбы активируются во время броска, и вам не требуется отдельно активировать их.

АТТРИБУТ «БРЫЗГИ» SPLASH TRAIT

Большинство бомб имеют атрибут «брызги». Когда вы используете метательное оружие с атрибутом «брызги», вы не добавляете ваш модификатор Силы к броску урона. Если атака с помощью такого оружия не получила критического провала, все существа в радиусе 5 футов от цели (включая саму цель) получают указанный урон от брызг. При провале (но не критическом провале), цель атаки все еще получает урон от брызг. Сложите урон от брызг вместе с начальным уроном по цели, до применения Сопротивлений и Уязвимостей. Вы не умножаете урон от брызг при критическом попадании.

Например, если вы метаете малую колбу кислоты (Acid flask, lesser) и попадаете в свою цель, это существо получает 1 урона от кислоты, 1d6 продолжительного урона от кислоты, и 1 урона от кислоты брызгами. Все другие существа в пределах 5 футов от него, получают 1 урона от кислоты брызгами. При критическом попадании, цель получает 2 урона от кислоты и 2d6 продолжительного урона от кислоты, но урон от кислоты брызгами все еще равен 1. Если вы промахиваетесь, цель и все существа в пределах 5 футов получают лишь 1 урона от кислоты брызгами. Если вы критически промахиваетесь, никто не получает никакого урона.

КОЛБА КИСЛОТЫ ACID FLASK

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА КИСЛОТА БРЫЗГИ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Эта колба наполнена едкой кислотой, наносящей 1 урона от кислоты, указанный продолжительный урон от кислоты и урон кислотными брызгами. Многие виды колб кислоты предоставляют бонус предмета к броскам атаки.

Вид: малая (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Бомба наносит 1d6 продолжительного урона от кислоты и 1 урон кислотными брызгами

Вид: средняя (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Бомба наносит 2d6 продолжительного урона от кислоты и 2 урона кислотными брызгами

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Бомба наносит 3d6 продолжительного урона от кислоты и 3 урона кислотными брызгами

Вид: совершенная (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Бомба наносит 4d6 продолжительного урона от кислоты и 4 урона кислотными брызгами.

АЛХИМИЧЕСКИЙ ОГОНЬ ALCHEMIST'S FIRE

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА ОГОНЬ БРЫЗГИ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Алхимический огонь это комбинация горючих жидкостей, которые возгораются при контакте с воздухом. Алхимический огонь наносит указанный урон от огня, продолжительный урон от огня и урон огненными брызгами. Многие виды алхимического огня предоставляют бонус предмета к броскам атаки

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Бомба наносит 1d8 урона от огня, 1 продолжительного урона от огня, и 1 урона огненными брызгами

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Бомба наносит 2d8 урона от огня, 2 продолжительного урона от огня, и 2 урона огненными брызгами

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Бомба наносит 3d8 урона от огня, 3 продолжительного урона от огня, и 3 урона огненными брызгами

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Бомба наносит 4d8 урона от огня, 4 продолжительного урона от огня, и 4 урона огненными брызгами.

КОЛБА МОЛНИЙ BOTTLED LIGHTNING

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА ЭЛЕКТРИЧЕСТВО БРЫЗГИ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Колба молний наполнена летучими реагентами, которые создают взрыв электричества, когда реагируют с воздухом. Она наносит указанный урон от электричества и урон электрическими брызгами. При попадании, цель становится застигнутой врасплох (flat-footed) до начала вашего следующего хода. Многие виды молний в бутылке предоставляют бонус предмета к броскам атаки

Вид: малая (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Она наносит 1d6 урона от электричества и 1 урона электрическими брызгами

Вид: средняя (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Она наносит 2d6 урона от электричества и 2 урона электрическими брызгами.

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Она наносит 3d6 урона от электричества и 3 урона электрическими брызгами.

Вид: совершенная (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Она наносит 4d6 урона от электричества и 4 урона электрическими брызгами.

СКЛЯНКА МОРОЗА FROST VIAL

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА ХОЛОД БРЫЗГИ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Жидкие реагенты внутри этого пузырька быстро поглощают тепло при контакте с воздухом. Скланка мороза наносит указанный урон от холода и урон холодом от брызг. При попадании, цель получает статусный штраф к своим Скоростям до конца своего следующего хода. Многие виды склянок мороза предоставляют бонус предмета к броскам атаки

Вид: малая (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Она наносит 1d6 урона от холода, 1 урона холодом от брызг и цель получает штраф -5 футов к Скоростям

Вид: средняя (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Она наносит 2d6 урона от холода, 2 урона холодом от брызг и цель получает штраф -10 футов к Скоростям

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Она наносит 3d6 урона от холода, 3 урона холодом от брызг и цель получает штраф -10 футов к Скоростям

Вид: совершенная (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Она наносит 4d6 урона от холода, 4 урона холодом от брызг и цель получает штраф -15 футов к Скоростям.

МЕШОЧЕК ЛИПУЧКИ TANGLEFOOT BAG

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Мешочек липучки наполнен клейкой субстанцией. Когда вы попадаете липучкой по существу, оно получает статусный штраф к своим Скоростям на 1 минуту. Многие виды бомб-липучек предоставляют бонус предмета к броскам атаки.

При критическом попадании, существо, находящееся в контакте с твердой поверхностью, приклеивается к ней и получает состояние «обездвижен» (immobilized) на 1 раунд, а у существ, летающих при помощи крыльев, крылья запутываются, из-за этого они безопасно приземляются на землю и не могут снова Летать (Fly) 1 раунд. Мешочек липучки не эффективен для использования против существ в воде.

Цель может закончить любые эффекты используя действие Вырваться (Escape) или потратив в общей сложности 3 действия Взаимодействие (Interact), чтобы аккуратно убрать клейкую субстанцию. Эти Взаимодействия не обязательно должны быть последовательными и другие существа также могут помочь, потратив действия

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Цель получает штраф -10 футов к Скоростям со СЛ 17 Вырваться (Escape)

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Цель получает штраф -15 футов к Скоростям со СЛ 19 Вырваться (Escape)

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Цель получает штраф -15 футов к Скоростям со СЛ 28 Вырваться (Escape)

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Цель получает штраф -20 футов к Скоростям со СЛ 37 Вырваться (Escape).

ГРОМОВОЙ КАМЕНЬ THUNDERSTONE

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ **БОМБА** **ЗВУК** **БРЫЗГИ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Когда этот камень попадает по существу или твердой поверхности, он взрывается с оглушительным хлопком. Громовой камень наносит указанный урон от звука, урон от звука брызгами, и каждое существо в пределах 10 футов от места взрыва должно успешно совершить спасбросок Стойкости с указанной СЛ, иначе получит состояние «оглушен» (deafened) до конца своего следующего хода. Многие виды громовых камней предоставляют бонус предмета к броскам атаки

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Камень наносит 1d4 урона от звука, 1 урона от звука брызгами; Стойкости СЛ 17

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Камень наносит 2d4 урона от звука, 2 урона от звука брызгами; Стойкости СЛ 20

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Камень наносит 3d4 урона от звука, 3 урона от звука брызгами; Стойкости СЛ 28

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Камень наносит 4d4 урона от звука, 4 урона от звука брызгами; Стойкости СЛ 36.

ГНИЛОСТНАЯ БОМБА BLIGHT BOMB

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ **БОМБА** **ЯД** **БРЫЗГИ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 252

Гнилостные бомбы содержат летучие токсичные химические вещества, разлагающие плоть. Гнилостная бомба наносит указанный урон от яда, продолжительный урон от яда и урон ядовитыми брызгами. Многие виды гнилостных бомб предоставляют бонус предмета к броскам атаки

Вид: малая (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Бомба наносит 1d6 урона от яда, 1d4 продолжительного урона от яда и 1 урона ядовитыми брызгами

Вид: средняя (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Бомба наносит 2d6 урона от яда, 2d4 продолжительного урона от яда и 2 урона ядовитыми брызгами

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Бомба наносит 3d6 урона от яда, 3d4 продолжительного урона от яда и 3 урона ядовитыми брызгами

Вид: совершенная (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Бомба наносит 4d6 урона от яда, 4d4 продолжительного урона от яда и 4 урона ядовитыми брызгами.

АМПУЛА БОЯЗНИ DREAD AMPOULE

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ **БОМБА** **ЭМОЦИЯ** **СТРАХ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **ЯД** **БРЫЗГИ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 253

Эта ампула наполнена мутно-фиолетовым газом, который ненадолго нарушает нормальную мозговую деятельность. Ампула боязни наносит указанный ментальный урон и ментальный урон брызгами. При попадании цель получает состояние «напуган» (frightened) 1 или «напуган» (frightened) 2 при критическом попадании. Многие виды ампул боязни так же предоставляют бонус предмета к броскам атак

Вид: малая (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Бомба наносит 1d6 ментального урона, и 1 ментальный урон брызгами

Вид: средняя (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Бомба наносит 2d6 ментального урона, и 2 ментального урона брызгами

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Бомба наносит 3d6 ментального урона, и 3 ментального урона брызгами

Вид: совершенная (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Бомба наносит 4d6 ментального урона, и 4 ментального урона брызгами.

ПРИЗРАЧНЫЙ ЗАРЯД GHOST CHARGE

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА ПОЗИТИВНЫЙ БРЫЗГИ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 253

Эти подпружиненные металлические коробочки содержат смесь химикатов и солей, которые истощают и разлагают ближайшую нежить. Призрачный заряд наносит указанный позитивный урон и урон брызгами, однако как обычно для позитивного урона, он вредит только нежити и существам, получающим исцеление от негативной энергии. Призрачные заряды созданы, чтобы взрываться даже при контакте с бесплотными сущностями, делая их идеальными для нанесения урона бестелесной нежити. Первичная цель, которая получает урон от призрачного заряда получает состояние «ослаблен» (enfeebled) до начала вашего следующего хода. Многие виды призрачных зарядов предоставляют бонус предмета к броскам урона

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Бомба наносит 1d8 позитивного урона, 1 позитивный урон брызгами, и цель получает состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 до начала вашего следующего хода

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Вы получаете бонус предмета +1 к броскам атаки. Бомба наносит 2d8 позитивного урона, 2 позитивного урона брызгами, и цель получает состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 до начала вашего следующего хода

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 250 зм;

Вы получаете бонус предмета +2 к броскам атаки. Бомба наносит 3d8 позитивного урона, 3 позитивного урона брызгами, и цель получает состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 до начала вашего следующего хода

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 2.500 зм;

Вы получаете бонус предмета +3 к броскам атаки. Бомба наносит 4d8 позитивного урона, 4 позитивного урона брызгами, и цель получает состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 до начала вашего следующего хода.

КРИСТАЛЛИЧЕСКИЕ ОСКОЛКИ CRYSTAL SHARDS

ПРЕДМЕТ 4+

АЛХИМИЧЕСКИЙ БОМБА ЗЕМЛЯ БРЫЗГИ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 252

Эта колба содержит сжатый красно-коричневый газ, испещренный кусочками сублимированного кристалла. Вы получаете указанный бонус предмета к броскам атаки. Когда бомба взрывается, она наносит указанный колющий урон и колющий урон брызгами, так как смесь внезапно становится твердыми кристаллами, летящими с высокой скоростью.

Поверхности в области всплеска покрываются хрупкими, блестящими красными кристаллами, которые рассыпаются в пыль через 1 минуту. Кристаллы на горизонтальных поверхностях считаются чесноком (Caltrops). Кристаллы на вертикальных поверхностях можно ненадолго использовать как опоры для рук, дающие указанный бонус предмета к следующей проверке Атлетики, чтобы Лазать (Climb) по каждой поверхности клетки. Кристаллы в каждой клетке пространства рассыпаются после того, как существо выходит из нее. Карабкается или двигается через чеснок

Вид: средняя (moderate);

Уровень: 4; **Цена:** 16 зм;

Бонус предмета +1. Бомба наносит 2d4 колющего урона и 4 колющего урона брызгами

Вид: превосходная (greater);

Уровень: 12; **Цена:** 350 зм;

Бонус предмета +2. Бомба наносит 3d4 колющего урона и 5 колющего урона брызгами

Вид: совершенная (major);

Уровень: 18; **Цена:** 4.000 зм;

Бонус предмета +3. Бомба наносит 4d4 колющего урона и 6 колющего урона брызгами.

АЛХИМИЧЕСКИЕ ЭЛИКСИРЫ ALCHEMICAL ELIXIRS

Эликсиры это алхимические жидкости, которые используются при выпивании. Они имеют атрибут «эликсир». Эти мощные отвары предоставляют пьющему некоторые алхимические преимущества. В то время как эликсиры следуют общим правилам, мутагены (описание далее) имеют дополнительные правила, которые применяются при их использовании.

АКТИВАЦИЯ ЭЛИКСИРОВ ACTIVATING ELIXIRS

Обычно вы используете Взаимодействие (Interact), чтобы активировать эликсир когда пьете его или поите другое существо. Вы можете напиться эликсиром только существо в пределах досягаемости, которое готово или не может сопротивляться вашему действию. Обычно, чтобы выпить эликсир или напиться другое существо вам необходима только одна рука.

МУТАГЕНЫ MUTAGENS

Эти эликсиры, обозначенные атрибутом «мутаген», временно изменяют тело субъекта и его разум. Обычно, только Алхимики достаточно опытные для создания мутагенов, а некоторые говорят что они единственные достаточно безрассудны для их использования.

Мутаген всегда дает один или несколько полезных эффектов (указаны в графе «Преимущество») на ряду с одним или более вредными эффектами (указаны в графе «Недостаток»). Мутагены это эффекты превращения (см. стр. 301), и последующий эффект превращения

пытается противодействовать уже действующему; проверка противодействия мутагена использует уровень предмета, а модификатор равен СЛ уровня -10, как в «Таблице 10-5: СЛ по уровню» (стр. 503).

ПРОТИВОЯДИЕ ANTIDOTE

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Противоядие защищает вас от токсинов. Выпив противоядие, вы на 6 часов получаете бонус предмета к спасброскам Стойкости против ядов

Вид: малое (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Вы получаете бонус предмета +2

Вид: среднее (moderate); **Уровень:** 6; **Цена:** 35 зм;

Вы получаете бонус предмета +3

Вид: превосходное (greater); **Уровень:** 10; **Цена:** 160 зм;

Вы получаете бонус предмета +4

Вид: совершенное (major); **Уровень:** 14; **Цена:** 675 зм;

Вы получаете бонус предмета +4 и когда выпиваете противоядие - получаете мгновенную попытку спасброска против одного яда 14-го уровня или ниже, который действует на вас. Если вы прошли спасбросок, то яд нейтрализован.

ПРЕПАРАТ ANTIPLAGUE

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Препарат может укрепить защитные силы организма против болезней. Приняв препарат, вы получаете бонус предмета к спасброскам Стойкости против болезней на 24 часа; это применяется к вашим ежедневным спасброскам течения болезни

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Вы получаете бонус предмета +2

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 6; **Цена:** 35 зм;

Вы получаете бонус предмета +3

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 10; **Цена:** 160 зм;

Вы получаете бонус предмета +4

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 14; **Цена:** 675 зм;

Вы получаете бонус предмета +4 и когда принимаете препарат - получаете мгновенную попытку спасброска против одной болезни 14-го уровня или ниже, которая действует на вас. Если вы прошли спасбросок, то болезнь прекращается.

МУТАГЕН ЗВЕРСТВА BESTIAL MUTAGEN

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МУТАГЕН ПРЕВРАЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Ваши черты лица превращаются во что-то звериное, и вы набираете мышечную Нагрузку, но приобретаете неуклюжую форму.

Преимущество: Вы получаете бонус предмета к проверкам Атлетики и броскам безоружных атак. Вы получаете безоружную атаку когтями с атрибутом «проворная» и безоружную атаку челюстями.

Недостаток: Вы получаете штраф -1 к КБ и штраф -2 к спасброскам Рефлексов

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Вы получаете бонус предмета +1, ваши когти наносят 1d4 режущего урона, челюсти 1d6 колющего урона, длительность 1 минута.

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Вы получаете бонус предмета +2, ваши когти наносят 1d6 режущего урона, челюсти 1d8 колющего урона, длительность 10 минут.

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Вы получаете бонус предмета +3, ваши когти наносят 1d8 режущего урона, челюсти 1d10 колющего урона, длительность 1 час

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Вы получаете бонус предмета +4, ваши когти наносят 1d8 режущего урона, челюсти 1d10 колющего урона, длительность 1 час. Вы получаете оружейную специализацию с когтями и челюстями, или превосходную оружейную специализацию, если у вас уже есть специализация с этими безоружными атаками.

ЭЛИКСИР ГЕПАРАДА SHEETAN'S ELIXIR

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Ферментные соединения этого эликсира укрепляют и стимулируют мышцы ног. Вы получаете статусный бонус к вашей Скорости на указанное время

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Бонус +5 футов, длительность 1 минута

Вид: средний (greater); **Уровень:** 5; **Цена:** 25 зм;

Бонус +10 футов, длительность 10 минут

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 9; **Цена:** 110 зм;
Бонус +10 футов, длительность 1 час.

МУТАГЕН МЫШЛЕНИЯ COGNITIVE MUTAGEN

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МУТАГЕН ПРЕВРАЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Ваш разум проясняется и умственные способности протекают проще, но физическая деятельность кажется заторможенной.

Преимущество: Вы получаете бонус предмета к проверкам Мистики, Ремесла, Знаний, Оккультизма и Общества и всем проверкам Вспомнить Информацию (Recall Knowledge). Ваши критические провалы проверок Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) становятся просто провалами.

Недостаток: Вы получаете штраф -2 к броскам атаки с оружием и безоружными атаками, проверкам Атлетики и Акробатики. Вы можете нести на 2 Нагрузки меньше, чем обычно, прежде чем получите состояние «обременен» (encumbered), а максимальная переносимая Нагрузка снижается на 4

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Бонус +1, длительность 1 минута

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Бонус +2, длительность 10 минут

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Бонус +3, длительность 1 час. Вы становитесь обучены одному навыку на основе Интеллекта, выбранному при создании

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Бонус +4, длительность 1 час. Вы становитесь Обучены одному Навыку, выбранному при создании мутагена.

ЭЛИКСИР ОРИНОВОГО ГЛАЗА EAGLE-EYE ELIXIR

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Выпив этот эликсир, вы замечаете тонкие визуальные детали. На следующий час, вы получаете бонус предмета к проверкам Восприятия, которые становятся больше при попытке поиска скрытых дверей и ловушек

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Бонус +1 или +2 при поиске скрытых дверей и ловушек

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 5; **Цена:** 27 зм;

Бонус +2 или +3 при поиске скрытых дверей и ловушек

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 10; **Цена:** 100 зм;

Бонус +3 или +4 при поиске скрытых дверей и ловушек

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 16; **Цена:** 2.000 зм;

Бонус +3 или +4 при поиске скрытых дверей и ловушек. Каждый раз, когда вы проходите в пределах 10 футов от скрытой двери или ловушки, Ведущий автоматически бросает за вас тайную проверку поиска.

ЭЛИКСИР ЖИЗНИ ELIXIR OF LIFE

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ ИСЦЕЛЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Эликсиры жизни ускоряют естественный процесс исцеления и иммунной системы у живых существ. Выпив этот эликсир, вы восстанавливаете указанное количество ПЗ и получаете бонус предмета к спасброскам против болезней и ядов на 10 минут.

Вид: слабый (minor); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Эликсир восстанавливает 1d6 ПЗ, бонус спасброска +1

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 5; **Цена:** 30 зм;

Эликсир восстанавливает 3d6+6 ПЗ, бонус спасброска +1

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 9; **Цена:** 150 зм;

Эликсир восстанавливает 5d6+12 ПЗ, бонус спасброска +2

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 13; **Цена:** 600 зм;

Эликсир восстанавливает 7d6+18 ПЗ, бонус спасброска +2

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 15; **Цена:** 1.300 зм;

Эликсир восстанавливает 8d6+21 ПЗ, бонус спасброска +3

Вид: истинный (true); **Уровень:** 19; **Цена:** 8.000 зм;

Эликсир восстанавливает 10d6+27 ПЗ, бонус спасброска +4.

МУТАГЕН ДЖАГГЕРНАУТА JUGGERNAUT MUTAGEN

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МУТАГЕН ПРЕВРАЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

После выпивания этого мутагена, ваше тело станет плотным и крепким. У вас появляется здоровый румянец, хотя вы становитесь грузным и ненаблюдательным.

Преимущество: Вы получаете бонус предмета к спасброскам Стойкости и указанное количество временных ПЗ. Всякий раз, когда у вас максимальные ПЗ в течение одной полной минуты, вы восстанавливаете временные ПЗ.

Недостаток: Вы получаете штраф -2 к спасброскам Воли, проверкам Восприятия и броскам Инициативы

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Бонус +1, вы получаете 5 временных ПЗ, длительность 1 минута

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Бонус +2, вы получаете 10 временных ПЗ, длительность 10 минут

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Бонус +3, вы получаете 30 временных ПЗ, длительность 1 час. Когда при спасброске Стойкости вы получаете успех, он становится критическим успехом

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Бонус +4, вы получаете 45 временных ПЗ, длительность 1 час. Когда при спасброске Стойкости вы получаете успех, он становится критическим успехом, а критический провал - простым провалом.

ЭЛИКСИР ПРЫГУНА LEAPER'S ELIXIR

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Эта покалывающая микстура повышает эластичность и сокращение мышц ног. На 1 минуту после выпивания этого эликсира, вы можете совершать Прыжок в высоту (High Jump) или Прыжок в длину (Long Jump) как одиночное действие (➤) а не двойное (➤➤). При этом, не обязательно выполнять начальный Бег (Stride) (вы не проваливаете прыжок из-за невыполненного предварительного Разбега на 10 футов)

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 7; **Цена:** 55 зм;

Максимальное вертикальное расстояние, на которое вы можете прыгнуть с помощью Прыжок в высоту (High Jump) такое же, на которое вы можете прыгнуть по горизонтали с помощью Прыжок в длину (Long Jump).

МУТАГЕН РТУТИ QUICKSILVER MUTAGEN

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МУТАГЕН ПРЕВРАЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Вы становитесь слабым и худощавым. Вы становитесь быстрее и проворнее, но ваше тело также становится хрупким.

Преимущество: Вы получаете бонус предмета к проверкам Акробатики, Скрытности, Воровства, спасброскам Рефлексов, броскам атак на основе Ловкости, и указанный статусный бонус к вашей Скорости.

Недостаток: Вы получаете урон равный вашему удвоенному уровню; пока действует этот мутаген, вы не можете никаким способом восстановить ПЗ, потерянные таким образом. Вы получаете штраф -2 к спасброскам Стойкости

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Бонус к броскам +1, бонус Скорости +5 футов, длительность 1 минута

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Бонус к броскам +2, бонус Скорости +10 футов, длительность 10 минут

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Бонус к броскам +3, бонус Скорости +15 футов, длительность 1 час

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Бонус к броскам +4, бонус Скорости +20 футов, длительность 1 час.

МУТАГЕН БЕЗМЯТЕЖНОСТИ SERENE MUTAGEN

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МУТАГЕН ПРЕВРАЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Вы обретаете внутреннюю безмятежность, сосредотачиваетесь на мелких деталях и сопротивляетесь ментальным атакам, но находите насилие отталкивающим.

Преимущество: Вы получаете бонус предмета к спасброскам Воли, проверкам Восприятия, Медицины, Природы, Религии и Выживания. Этот бонус улучшается для спасбросков Воли против ментальных эффектов.

Недостаток: Вы получаете штраф -1 к броскам атаки и СЛ атакующих заклинаний, штраф -1 для каждой кости урона всего оружия, безоружных атак и урона от заклинаний

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Бонус +1 или +2 против ментальных эффектов, длительность 1 минута

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Бонус +2 или +3 против ментальных эффектов, длительность 10 минут

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Бонус +3 или +4 против ментальных эффектов, длительность 1 час. Когда при спасброске Воли вы получаете успех против ментального эффекта, он становится критическим успехом

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Бонус +4, длительность 1 час. Когда при спасброске Воли вы получаете успех против ментального эффекта, он становится критическим успехом, а критические провалы спасбросков Воли против ментальных эффектов становятся простыми провалами.

МУТАГЕН КРАСНОРЕЧИЯ SILVERTONGUE MUTAGEN

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МУТАГЕН ПРЕВРАЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Ваши черты лица становятся эффектными, а голос - музыкальным и повелительным, хотя факты и цифры становятся для вас туманными, а эмоции мешают способности рассуждать.

Преимущество: Вы получаете бонус предмета к проверкам Обмана, Дипломатии, Запугивания и Выступления. Ваши критические провалы с любым из этих Навыком становятся простыми провалами.

Недостаток: Вы получаете штраф предмета -2 к проверкам Мистики, Ремесла, Знаний, Окультизма и Общества. Выберите один Навык, которому вы Обучены; на время действия, вы становитесь «Не Обучены» ему. Все ваши провалы проверок Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) становятся критическими провалами

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Бонус +1, длительность 1 минута

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Бонус +2, длительность 10 минут

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Бонус +3, длительность 1 час

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Бонус +4, длительность 1 час.

МУТАГЕН СЕРДЦА ДРЕЙКА DRAKEHEART MUTAGEN

ПРЕДМЕТ 1+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МУТАГЕН ПРЕВРАЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 253

Ваша кожа покрывается жесткой чешуей, как у дрейка, зрение становится острым, а зрачки сужаются, конечности становятся гибкими и быстрыми, но замедляются ум и рефлекс.

Преимущество: Вы получаете указанный бонус к КБ, Предел Модификатора Ловкости (Dexterity Modifier Cap) +2 (как обычно, используете ваше наименьшее ограничение Ловкости если у вас их несколько), и бонус предмета к проверкам Восприятия. Если на вас надета броня, то все еще рассчитываете свой бонус мастерства к КБ на основе ранга мастерства для надетой брони, даже если мутаген сердца дрейка имеет больший бонус предмета. Вы так же получаете действие «Последний Рывок» (Final Surge).

Последний Рывок (Final Surge) ➤ Вы дважды совершаете Бер (Stride). Длительность действия мутагена заканчивается.

Недостаток: Вы получаете штраф -1 к спасброскам Воли, Рефлексов и всем проверкам Навыков для действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge)

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Бонус предмета к КБ +4, бонус предмета к Восприятию +1, длительность 1 минута или пока вы не используете «Последний рывок», в зависимости от того, что произойдет раньше

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Бонус предмета к КБ +5, бонус предмета к Восприятию +2, длительность 10 минут или пока вы не используете «Последний рывок», в зависимости от того, что произойдет раньше

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 300 зм;

Бонус предмета к КБ +6, бонус предмета к Восприятию +3, длительность 1 час или пока вы не используете «Последний рывок», в зависимости от того, что произойдет раньше

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 17; **Цена:** 3.000 зм;

Бонус предмета к КБ +7, бонус предмета к Восприятию +4, длительность 1 час или пока вы не используете «Последний рывок», в зависимости от того, что произойдет раньше.

ВАРЕВО СМЕЛЬЧАКА BRAVO'S BREW

ПРЕДМЕТ 2+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ МЕНТАЛЬНЫЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Этот бутылек с пенящимся пивом придает мужества. В течение следующего часа, после выпивания этого эликсира, вы получаете бонус предмета к спасброскам Воли, который усиливается для спасбросков против эффектов страха

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 2; **Цена:** 7 зм;

Бонус спасбросков Воли +1, или +2 против страха

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 10; **Цена:** 150 зм;

Бонус спасбросков Воли +2, или +3 против страха

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 15; **Цена:** 700 зм;

Бонус спасбросков Воли +3, или +4 против страха. Если результат спасброска против страха успешен, вы получаете критический успех.

ЭЛИКСИР КОШАЧЬЕГО ГЛАЗА CAT'S EYE ELIXIR

ПРЕДМЕТ 2

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

После того как вы выпьете этот эликсир, ваше зрение обостряется и вы становитесь чувствительны даже к самым незначительным движениям. В течение следующей минуты, вы снижаете фиксированную проверку прицеливания в скрытых (hidden) существ до 5, а для плохо видимых (concealed) существо вам не надо совершать фиксированную проверку. Эти преимущества применяются только против существ в пределах 30 футов от вас.

ЭЛИКСИР ПОНИМАНИЯ COMPREHENSION ELIXIR

ПРЕДМЕТ 2+

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Доза этого горького эликсира раскрывает потенциал вашего разума к пониманию написанных слов. После выпивания этого эликсира, в течение указанного времени вы можете понимать любые слова, которые вы читаете, пока они написаны обычным (common) языком. Этот эликсир не позволяет вам автоматически понимать шифры или чрезвычайно эзотерические отрывки, вам все еще необходимо походить проверку Навыка, чтобы Расшифровать Текст (Decipher Writing)

Вид: малый (lesser); Уровень: 2; Цена: 7 зм;

Длительность 1 минута

Вид: превосходный (greater); Уровень: 7; Цена: 54 зм;

Длительность 10 минут.

ЭЛИКСИР НОЧНОГО ЗРЕНИЯ DARKVISION ELIXIR

ПРЕДМЕТ 2+

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

После того, как вы выпьете этот эликсир, ваше зрение в темноте обостряется. Вы получаете ночное зрение на указанный период времени

Вид: малый (lesser); Уровень: 2; Цена: 6 зм;

Длительность 10 минут

Вид: средний (moderate); Уровень: 4; Цена: 11 зм;

Длительность 1 час

Вид: превосходный (greater); Уровень: 8; Цена: 90 зм;

Длительность 24 часа.

ЭЛИКСИР ЛАЗУТЧИКА INFILTRATOR'S ELIXIR

ПРЕДМЕТ 2

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 6 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Предпочитаемый шпионами и жуликами, эликсир лазутчика используется для изменения внешности. Когда вы его используете, вы принимаете форму гуманоидного существа вашего размера, но выглядящего иначе, чтобы вас не могли узнать. На усмотрение Ведущего, если вы не гуманоид, вы можете принять форму более похожую на вашу собственную.

Создатель эликсира определяет основы внешнего вида, который вы принимаете, когда выпиваете эликсир, включая цвет глаз, волос и оттенок кожи. Эликсир не может изменить вашу форму на какую-то конкретную личность. После того как форма принимает вид, вы остаетесь в ней на следующие 10 минут.

Выпивание этого эликсира считается как использование маскировки, чтобы Имитировать (Impersonate). Вы получаете ситуативный бонус +4 к вашей СЛ Обмана, чтобы другие не могли заметить вашу маскировку, и вы добавляете ваш уровень к этой СЛ, даже если Не Обучены.

СЫВОРОТКА СОСРЕДОТОЧЕНИЯ FOCUS CATHARTIC

ПРЕДМЕТ 2+

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **ИСЦЕЛЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 253

Сосредоточенность ненадолго успокаивает ваши нейроны, помогая ослабить ментальные эффекты. Когда вы выпиваете этот эликсир, вы пытаетесь сделать проверку противодействия с указанным модификатором, чтобы убрать состояние «в замешательстве» (confused) или «ошеломлен» (stupefied) от одного источника, используя этот источник для определения уровня противодействия и его СЛ

Вид: малая (lesser);

Уровень: 2; Цена: 5 зм;

Сыворотка имеет модификатор противодействия +6

Вид: средняя (moderate);

Уровень: 4; Цена: 15 зм;
Сыворотка имеет модификатор противодействия +8

Вид: превосходная (greater);

Уровень: 12; Цена: 325 зм;

Сыворотка имеет модификатор противодействия +19

Вид: совершенная (major);

Уровень: 18; Цена: 3.250 зм;

Сыворотка имеет модификатор противодействия +28.

СЫВОРОТКА СУХОЖИЛИЙ SINEW-SHOCK SERUM

ПРЕДМЕТ 2+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ ИСЦЕЛЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 254

Эта сыворотка встряхивает тело, помогая избавиться от физических ослаблений. Выпив этот эликсир, вы проходите проверку противодействия с указанным модификатором, чтобы убрать состояние «неуклюжий» (clumsy) или «ослаблен» (enfeebled) от одного источника, используя этот источник для определения уровня противодействия и его СЛ

Вид: малая (lesser);

Уровень: 2; Цена: 5 зм;

Сыворотка имеет модификатор противодействия +6

Вид: средняя (moderate);

Уровень: 4; Цена: 15 зм;

Сыворотка имеет модификатор противодействия +8

Вид: превосходная (greater);

Уровень: 12; Цена: 325 зм;

Сыворотка имеет модификатор противодействия +19

Вид: совершенная (major);

Уровень: 18; Цена: 3.250 зм;

Сыворотка имеет модификатор противодействия +28.

ПОГЛОТИТЕЛЬ ЗАПАХОВ OLFACTORY OBFUSCATOR

ПРЕДМЕТ 3+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 254

Эта пенящаяся жидкость заставляет тело пьющего выделять масла, поглощающие запахи. В течение указанной продолжительности после выпивания этого эликсира, ваш запах едва заметен. Существа с неточным чувством нюха не обнаруживают вас с помощью него, если только не осуществляют Поиск (Seek) вас, и вы плохо видимы (concealed) для существ с точным чувством нюх. Вы получаете бонус предмета +4 против попыток Поиска (Seek) вас только чувствами на основе нюха; если они так же используют любые другие чувства, бонус не применяется

Вид: поглотитель запахов (olfactory obfuscator);

Уровень: 3; Цена: 9 зм;

Длительность 10 минут

Вид: превосходный поглотитель запахов (greater olfactory obfuscator);

Уровень: 10; Цена: 225 зм;

Длительность 8 часов.

ЭЛИКСИР БОМБИСТА BOMBER'S EYE ELIXIR

ПРЕДМЕТ 4+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Эта настойка позволяет вам точно заострить внимание на своих врагах. На следующие 5 минут, ваши Удары (Strikes) алхимическими бомбами снижают ситуативный бонус к КБ, получаемый врагами от укрытия

Вид: малый (lesser); Уровень: 4; Цена: 14 зм;

Снижаете ситуативный бонус цели на 1

Вид: превосходный (greater); Уровень: 14; Цена: 700 зм;

Снижаете ситуативный бонус цели на 2.

ЭЛИКСИР ТУМАННОЙ ФОРМЫ MISTFORM ELIXIR

ПРЕДМЕТ 4+

ЭЛИКСИР АЛХИМИЧЕСКИЙ ИЛЛЮЗИЯ ЗРЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Слабый туман исходит от вашей кожи, давая вам в течение указанного времени состояние «плохо видим» (concealed). Как обычно, в этом состоянии, когда ваша позиция все еще очевидна, вы не можете использовать его, чтобы Скрыться (Hide) или Красться (Sneak)

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 4; **Цена:** 18 зм;

Длительность 3 раунда

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 6; **Цена:** 56 зм;

Длительность 1 минута

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 10; **Цена:** 180 зм;

Длительность 5 минут.

ЭЛИКСИР САЛАМАНДРЫ SALAMANDER ELIXIR

ПРЕДМЕТ 4+

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Этот эликсир создан из чешуек саламандры для противостояния огню. На 24 часа вы защищены от эффектов сильной жары

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 4; **Цена:** 15 зм

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 12; **Цена:** 320 зм;

Вы так же защищены от экстремальной жары

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 16; **Цена:** 1.400 зм;

Вы так же защищены от экстремальной и невероятной жары.

ЭЛИКСИР ЗИМНЕГО ВОЛКА WINTER WOLF ELIXIR

ПРЕДМЕТ 4+

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Этот эликсир согревает вас изнутри и улучшает кровообращение. На 24 часа вы защищены от эффектов сильного холода

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 4; **Цена:** 15 зм

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 12; **Цена:** 320 зм;

Вы так же защищены от экстремального холода

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 16; **Цена:** 1.400 зм;

Вы так же защищены от экстремального и невероятного холода.

ЭЛИКСИР КАМЕННЫХ КУЛАКОВ STONE FIST ELIXIR

ПРЕДМЕТ 4

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **МЕТАМОРФОЗА** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 13 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Ваши кулаки становятся твердыми как камень. На 1 час, ваши кулаки наносят 1d6 дробящего урона и теряют атрибут «несмертельное».

ЭЛИКСИР КАСАНИЯ МОРЯ SEA TOUCH ELIXIR

ПРЕДМЕТ 5+

ЭЛИКСИР **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Это солоноватое варево изменяет кожу на ваших руках и ногах. Промежутки между пальцами рук и ног становятся перепончатыми, что на указанное время дает вам Скорость Плавания 20 футов

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 5; **Цена:** 22 зм;

Длительность 10 минут

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 12; **Цена:** 300 зм;

Длительность 1 час и вы можете дышать под водой

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 15; **Цена:** 920 зм;

Длительность 24 часа и вы можете дышать под водой.

ЭЛИКСИР ВОССТАНОВЛЕНИЯ ELIXIR OF REJUVENATION

ПРЕДМЕТ 20

НЕОБЫЧНЫЙ **ЭЛИКСИР** **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: —;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Эликсир восстановления восстанавливает полное здоровье существа и устраняет влияющие на него токсины. Когда вы пьете этот эликсир, то восстанавливаетесь до максимальных ПЗ, и все действующие на вас недуги 20-го уровня или ниже, снимаются.

Вместо этого вы можете влить этот эликсир в существо, которое мертво неделю или меньше. Существо мгновенно возвращается к жизни с 1 ПЗ, без ячеек заклинаний, Пунктов Фокуса, или других ежедневных ресурсов

Требования для создания: философский камень (Philosopher's Stone), истинный эликсир жизни (Elixir of life, true).

АЛХИМИЧЕСКИЕ ЯДЫ ALCHEMICAL POISONS

Алхимические яды - мощные токсины, дистиллированные или добытые из природных источников и ставшие либо сильнее, либо более легкими в применении. Каждый блок параметров яда включает цену и особенности одной дозы. Дозы яда обычно хранятся в склянках или других видах безопасных контейнеров.

Применение алхимических ядов использует действие Взаимодействие (Interact). Обычно для яда требуется одна свободная рука, чтобы добавить его в еду или развеять в воздухе. Применение яда к оружию или другому предмету требует двух рук, одна из которых держит оружие или предмет. Графа описания яда «Использование» указывает количество рук, необходимых для типичного способа применения, но на усмотрение Ведущего, использование яда другим способом может функционировать по-другому.

Полные правила о действии ядов и других недугов, смотрите в разделе Недуги (Afflictions) на стр. 457. Существо совершает указанный спасбросок, как только подвергается воздействию яда; при провале, после указанного времени проявления действия, существо переходит на 1-ю стадию действия яда.

Некоторые яды имеют атрибут «опасный». Это значит, что яд сложнее убрать, как только он начинает действовать; смотрите раздел Опасные недуги (Virulent Afflictions) на 458.

СПОСОБ ВОЗДЕЙСТВИЯ METHOD OF EXPOSURE

Каждый алхимический яд имеет один из следующих атрибутов, который определяет как существо может подвергнуться воздействию этого яда.

Контактный (Contact): Контактный яд активируется применением его к предмету или напрямую к коже живого существа. Первое существо, коснувшееся предмета должно пройти спасбросок против яда; если яд применяется напрямую, существо должно мгновенно пройти проверку, как только яд касается его кожи. Контактные яды невозможно использовать на существо с помощью атаки оружием из-за способа их доставки, не отравляя себя. Как правило, время проявления действия контактного яда составляет 1 минуту.

Глотаемый (Ingested): Глотаемый яд активируется добавлением его в еду или напиток, чтобы живое существо проглотило его или же засунув его прямо в рот существа. Существо совершает спасбросок против такого яда, когда оно проглатывает его непосредственно или с едой и напитком. Как правило, время проявления действия проглатываемого яда составляет от 1 минуты до 1 дня.

Вдыхаемый (Inhaled): Вдыхаемый яд активируется после того, как выпущен из контейнера. При вскрытии контейнера, яд создает облако, заполняющее 10-футовый куб, висящее в воздухе 1 минуту или пока сильный поток ветра не разгонит его. Каждое существо, входящее в облако, подвергается воздействию яда и должно совершить спасбросок; существо, знающее о яде до вхождения в облако, может использовать одиночное действие чтобы задержать дыхание и получить ситуативный бонус +2 к спасброску на 1 раунд.

Ранение (Injury): Яд для ран активируется нанесением его на оружие или боеприпасы и воздействует на цель первого Удар (Strike), совершенного отравленным предметом. Если Удар был успешным и нанес колющий или режущий урон, то цель должна совершить спасбросок против яда. При провале Удара, цель невредима, но яд остается на оружии и вы можете повторить попытку. При критическом провале, или если Удар по какой-то причине не нанес режущий или колющий урон, яд расходуется, но цель остается не затронутой.

МЫШЬЯК ARSENIC

ПРЕДМЕТ 1

ЯД ГЛОТАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Этот токсин представляет собой соединение мышьяка и других веществ. Вы не можете снизить состояние «тошнота» (sickened) пока находитесь под воздействием яда.

Спасбросок: СЛ 18 Стойкости;

Проявление: 10 минут;

Максимальная длительность: 5 минут;

Стадия 1: 1d4 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 1 (1 минута);

Стадия 2: 1d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 2 (1 минута);

Стадия 3: 2d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 3 (1 минута).

ЯД ГИГАНТСКОЙ СОРОКОНОЖКИ GIANT CENTIPEDE VENOM

ПРЕДМЕТ 1

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 4 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: Л;

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact)

Яд гигантской сороконожки вызывает совершенное оцепенение мышц.

Спасбросок: СЛ 18 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 1d6 урона от яда (1 раунд);

Стадия 2: 1d8 урона от яда и состояние «застигнут врасплох» (flat-footed) (1 раунд);

Стадия 3: 1d12 урона от яда и состояния «застигнут врасплох» (flat-footed) и «неуклюжий» (clumsy) 1 (1 раунд).

БЕЛЛАДОННА BELLADONNA

ПРЕДМЕТ 2

ЯД ГЛОТАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 5 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Белладонна, которую иногда называют «смертельным пасленом», это широко распространенный токсин, вырабатываемый из растения, похожего на помидор.

Спасбросок: СЛ 19 Стойкости;

Проявление: 10 минут;

Максимальная длительность: 30 минут;

Стадия 1: состояние «растерян» (dazzled) (10 минут);

Стадия 2: 1d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 1 (10 минут);

Стадия 3: 1d6 урона от яда и состояния «в замешательстве» (confused) и «тошнота» (sickened) 1 (1 минута).

ЯД ЧЕРНОЙ ГАДЮКИ BLACK ADDER VENOM

ПРЕДМЕТ 2

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 6 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡➡ Взаимодействие (Interact)

Яд гадюки это простой, но эффективный способ усилить оружие.

Спасбросок: СЛ 18 Стойкости;

Максимальная длительность: 3 раунда;

Стадия 1: 1d8 урона от яда (1 раунд);

Стадия 2: 1d10 урона от яда (1 раунд);

Стадия 3: 2d6 урона от яда (1 раунд).

ЛЕТАРГИЧЕСКИЙ ЯД LETHARGY POISON

ПРЕДМЕТ 2

НЕОБЫЧНЫЙ НЕДЕЕСПОСОБНОСТЬ ЯД РАНЕНИЕ СОН АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 7 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡➡ Взаимодействие (Interact)

Летаргический яд обычно используется в тактике «бей-беги» дроу и другими, кто хочет, чтобы их жертвы были живы; сидящий в засаде отступает до тех пор, пока яд не начнет действовать и жертва не потеряет сознание. Дальнейшее воздействие летаргического яда не требует совершения дополнительных спасбросков целью; только провал спасброска против продолжающегося воздействия может продвинуть его стадию.

Спасбросок: СЛ 18 Стойкости;

Максимальная длительность: 4 часа;

Стадия 1: Состояние «замедлен» (slowed) 1 (1 раунд);

Стадия 2: Состояние «замедлен» (slowed) 1 (1 минута);

Стадия 3: Состояние «без сознания» (unconscious) без возможности делать проверки Восприятия, чтобы очнуться (1 раунд);

Стадия 4: Состояние «без сознания» (unconscious) без возможности делать проверки Восприятия, чтобы очнуться (1d4 часа).

ЦИТИЛЛЕШСКОЕ МАСЛО CYTILLES OIL

ПРЕДМЕТ 3

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 10 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡➡ Взаимодействие (Interact)

Это густое вещество добывается из цитиллешского гриба, позволяющего забыться, хотя ему и не хватает способности изменять память.

Спасбросок: СЛ 19 Стойкости;

Максимальная длительность: 4 раунда;

Стадия 1: 1d10 урона от яда (1 раунд);

Стадия 2: 1d12 урона от яда (1 раунд);

Стадия 3: 2d10 урона от яда (1 раунд).

МОГИЛЬНЫЙ КОРЕНЬ GRAVEROOT

ПРЕДМЕТ 3

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 10 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡➡ Взаимодействие (Interact)

Этот непрозрачный белый сок из кустов могильного корня затуманивает разум.

Спасбросок: СЛ 19 Стойкости;

Максимальная длительность: 4 раунда;

Стадия 1: 1d10 урона от яда (1 раунд);

Стадия 2: 1d12 урона от яда и состояние «ошеломлен» (stupefied) 1 (1 раунд);

Стадия 3: 2d6 урона от яда и состояние «ошеломлен» (stupefied) 2 (1 раунд).

УТЯЖЕЛЯЮЩИЙ НОГИ ЯД LEADENLEG

ПРЕДМЕТ 4

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 15 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 254

После введения, этот синтетический токсин проникает в конечности, вызывая онемение, почти парализуя их.

Спасбросок: СЛ 20 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 1d10 урона от яда и статусный штраф -5 футов ко всем Скоростям (1 раунд);

Стадия 2: 2d6 урона от яда и статусный штраф -10 футов ко всем Скоростям (1 раунд);

Стадия 3: 2d6 урона от яда и статусный штраф -20 футов ко всем Скоростям (1 раунд).

ЯД ПАУКА-ОХОТНИКА HUNTING SPIDER VENOM

ПРЕДМЕТ 5

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 25 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Этот яд разъедает защиту цели, помогая пауку в захвате добычи.

Спасбросок: СЛ 21 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 1d10 урона от яда и состояние «застигнут врасплох» (flat-footed) (1 раунд);

Стадия 2: 1d12 урона от яда и состояния «неуклюжий» (clumsy) 1 и «застигнут врасплох» (flat-footed) (1 раунд);

Стадия 2: 2d6 урона от яда и состояния «неуклюжий» (clumsy) 2 и «застигнут врасплох» (flat-footed) (1 раунд).

ЯД ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА GIANT SCORPION VENOM

ПРЕДМЕТ 6

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 40 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Яд скорпиона мучителен, и его действие ослабляет цель.

Спасбросок: СЛ 22 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 1d10 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 (1 раунд);

Стадия 2: 2d10 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 (1 раунд);

Стадия 3: 2d10 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд).

ЯД ГИГАНТСКОЙ ОСЫ GIANT WASP VENOM

ПРЕДМЕТ 7

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 55 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Яд гигантской осы делает движения жертвы неуклюжими.

Спасбросок: СЛ 25 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 2d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 1 (1 раунд);

Стадия 2: 3d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 2 (1 раунд);

Стадия 3: 4d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 2 (1 раунд).

ПАСТА ИЗ КОРНЯ МАЛЯССА MALYASS ROOT PASTE

ПРЕДМЕТ 7

ЯД КОНТАКТНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 55 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Паста из корня малясса находит применение не только в шпионаже и слежке, но и чтобы мешать противниками на спортивных соревнованиях.

Спасбросок: СЛ 26 Стойкости;

Проявление: 1 минута;

Максимальная длительность: 6 минут;

Стадия 1: «неуклюжий» (clumsy) 1 и статусный штраф -10 футов ко всем Скоростям (1 минута);

Стадия 2: «неуклюжий» (clumsy) 2 и статусный штраф -20 футов ко всем Скоростям (1 минута);

Стадия 3: «неуклюжий» (clumsy) 3 и статусный штраф -30 футов ко всем Скоростям (1 минута).

КРАПИВНЫЙ ОСАДОК NETTLEWEED RESIDUE

ПРЕДМЕТ 8

ЯД КОНТАКТНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 75 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Из концентрированного сока жгучих сорняков получается эффективный токсин.

Спасбросок: СЛ 27 Стойкости;

Проявление: 1 минута;

Максимальная длительность: 6 минут;

Стадия 1: 8d6 урона от яда (1 минута);

Стадия 2: 10d6 урона от яда (1 минута);

Стадия 3: 13d6 урона от яда (1 минута).

ЯД ВИВЕРНЫ WYVERN POISON

ПРЕДМЕТ 8

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 80 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Правильно собранный и хранимый яд из жала виверны является очень эффективным и точным.

Спасбросок: СЛ 26 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 5d6 урона от яда (1 раунд);

Стадия 2: 6d6 урона от яда (1 раунд);

Стадия 3: 8d6 урона от яда (1 раунд).

ПЫЛЬ ЛИЧА LICH DUST

ПРЕДМЕТ 9

ЯД ГЛОТАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 110 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Пыль, собранная из останков уничтоженного лича обладает паралитическими свойствами, что делает ее ценным ядом.

Спасбросок: СЛ 28 Стойкости;

Проявление: 10 минут;

Максимальная длительность: 6 минут;

Стадия 1: состояние «утомлен» (fatigued) (1 минута);

Стадия 2: 5d6 урона от яда и состояние «утомлен» (fatigued) (1 минута);

Стадия 3: 5d6 урона от яда и состояния «утомлен» (fatigued) и «парализован» (paralyzed) (1 минута).

ПАУЧИЙ КОРЕНЬ SPIDER ROOT

ПРЕДМЕТ 9

ЯД КОНТАКТНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 110 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Паста, приготовленная из растертых тонких нитевидных корней некой ползучей лозы, паучьего корня, делает жертву неуклюжей и неловкой.

Спасбросок: СЛ 28 Стойкости;

Проявление: 1 минута;

Максимальная длительность: 6 минут;

Стадия 1: 8d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 1 (1 минута);

Стадия 2: 9d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 2 (1 минута);

Стадия 3: 10d6 урона от яда и состояние «неуклюжий» (clumsy) 3 (1 минута).

ТЕНЕВОЙ ЭКСТРАКТ SHADOW ESSENCE

ПРЕДМЕТ 10

ЯД РАНЕНИЕ НЕГАТИВНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 160 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Эта маслянистая субстанция, полученная из Теневого Плана, вызывает темные эффекты. Состояние «ослаблен» (enfeebled) от теневого экстракта длится 24 часа.

Спасбросок: СЛ 29 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 3d6 негативного урона и 2d6 урона от яда (1 раунд);

Стадия 2: 3d6 негативного урона, 2d6 урона от яда, и состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 (1 раунд);

Стадия 3: 3d6 негативного урона, 2d6 урона от яда, и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд).

ВОЛКОБОЙ WOLFSBANE

ПРЕДМЕТ 10

ЯД ГЛОТАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 155 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Волкобой упоминается в фольклоре в связи с оборотнями. Если вы поражены ликантропией и пережили 3 стадию волкобая, то сразу же излечитесь от ликантропии.

Спасбросок: СЛ 30 Стойкости;

Проявление: 10 минут;

Максимальная длительность: 6 минут;

Стадия 1: 12d6 урона от яда (1 минута);

Стадия 2: 16d6 урона от яда (1 минута);

Стадия 3: 20d6 урона от яда (1 минута).

СМОЛА ЖГУЧЕЙ ПОРЧИ BLIGHTBURN RESIN

ПРЕДМЕТ 11

ЯД КОНТАКТНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 225 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Этот липкий затвердевший сок собирают с деревьев, зараженных грибковыми заболеваниями и подвергающихся воздействию открытого огня.

Спасбросок: СЛ 31 Стойкости;

Проявление: 1 минута;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 8d6 урона от яда (1 раунд);

Стадия 2: 10d6 урона от яда (1 раунд);

Стадия 3: 15d6 урона от яда (1 раунд).

ВИНО ДРЕМОТЫ SLUMBER WINE

ПРЕДМЕТ 12

ЯД ГЛОТАЕМЫЙ СОН АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 325 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Вино дремоты находит свое самое большое применение в интригах, когда чье-либо отсутствие может быть более разрушительным, чем травма. Персонаж, находящийся без сознания от вина дремоты, не может очнуться никакими способами, пока длится действие яда, ему не надо есть или пить пока он в этом бессознательном состоянии, и кажется недавно умершим, если только изучающий его не сделает успешную проверку Медицины со СЛ 40.

Спасбросок: СЛ 32 Стойкости;

Проявление: 1 час;

Максимальная длительность: 7 дней;

Стадия 1: Состояние «без сознания» (unconscious) (1 день);

Стадия 2: Состояние «без сознания» (unconscious) (2 дня);

Стадия 3: Состояние «без сознания» (unconscious) (3 дня).

ПОРОШОК ИЗ БЛЕДНОЙ ПОГАНКИ DEATHCAP POWDER

ПРЕДМЕТ 13

ЯД ГЛОТАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 450 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Ядовитый гриб бледная поганка может быть высушен, измельчен и обработан, чтобы получить безвкусный порошок с ускоренными эффектами.

Спасбросок: СЛ 33 Стойкости;

Проявление: 10 минут;

Максимальная длительность: 6 минут;

Стадия 1: 13d6 урона от яда (1 минута);

Стадия 2: 17d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 2 (1 минута);

Стадия 3: 20d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 3 (1 минута).

ЯД ПУРПУРНОГО ЧЕРВЯ PURPLE WORM VENOM

ПРЕДМЕТ 13

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 500 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Яд громадных пурпурных червей ослабляет жертву.

Спасбросок: СЛ 32 Стойкости;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 5d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд);

Стадия 2: 6d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд);

Стадия 3: 8d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд).

ЖЕЛЧЬ ДРАКОНА DRAGON BILE

ПРЕДМЕТ 15

ЯД КОНТАКТНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 925 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Смесь пищеварительных соков и ядовитых желез зеленого дракона вызывает у жертвы тошноту, поскольку ее плоть переваривается изнутри.

Спасбросок: СЛ 37 Стойкости;

Проявление: 1 минута;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 6d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 2 (1 раунд);

Стадия 2: 7d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 3 (1 раунд);

Стадия 3: 9d6 урона от яда и состояние «тошнота» (sickened) 4 (1 раунд).

ТУМАН РАЗУМА MINDFOG MIST

ПРЕДМЕТ 15

ЯД ВДЫХАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 1.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Туман разума можно использовать для выведения из строя заклинателей, так как он обладает быстрым и мощным воздействием на умственные способности жертвы.

Спасбросок: СЛ 35 Стойкости;

Проявление: 1 раунд;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: Состояние «ошеломлен» (stupefied) 2 (1 раунд);

Стадия 2: Состояние «ошеломлен» (stupefied) 3 и «в замешательстве» (confused) (1 раунд);

Стадия 3: Состояние «ошеломлен» (stupefied) 4 и «в замешательстве» (confused) (1 раунд).

ПАРЫ СЕРЫ BRIMSTONE FUMES

ПРЕДМЕТ 16

ЯД ВДЫХАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ ЗЛО РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 1.500 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Испарения из кузниц Ада источают в равной степени здоровье и силу.

Спасбросок: СЛ 36 Стойкости;

Проявление: 1 раунд;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 7d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 (1 раунд);

Стадия 2: 8d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (1 раунд);

Стадия 3: 10d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 3 (1 раунд).

ПАРЫ КОШМАРА NIGHTMARE VAPOR

ПРЕДМЕТ 16

ЯД ВДЫХАЕМЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 1.400 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Пары кошмара, предположительно привозимые из диковинных мест, чаще всего создаются путем кипячения пота гуманоидов, мучимых ужасными кошмарами.

Спасбросок: СЛ 36 Стойкости;

Проявление: 1 раунд;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: Состояние «в замешательстве» (confused) (1 раунд);

Стадия 2: Состояния «в замешательстве» (confused) и «застигнут врасплох» (flat-footed) (1 раунд);

Стадия 3: Состояния «в замешательстве» (confused), «застигнут врасплох» (flat-footed) и «ошеломлен» (stupefied) 2 (1 раунд).

ЛАЗУРНАЯ ПЛЕТЬ CERULEAN SCOURGE

ПРЕДМЕТ 16

ЯД РАНЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 1.450 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 254

Быстродействующий яд лазурная плеть, сделанный из тщательно вытяжки смеси змеиных гомотоксинов, печально известен тем, что трансформируя кровеносные сосуды возле изначальной раны, заставляет их светиться ярким синим светом перед болезненным взрывом.

Спасбросок: СЛ 36 Стойкости;
Максимальная длительность: 6 раундов;
Стадия 1: 9d6 урона от яда (1 раунд);
Стадия 2: 12d6 урона от яда (1 раунд);
Стадия 3: 15d6 урона от яда (1 раунд).

БОЛИГОЛОВ NEMLOCK

ПРЕДМЕТ 17

ЯД **ГЛОТАЕМЫЙ** **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 2.250 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Концентрированный болиголов - особенно смертоносный токсин, который останавливает работу мышц, в том числе сердца жертвы.

Спасбросок: СЛ 40 Стойкости;

Проявление: 30 минут;

Максимальная длительность: 60 минут;

Стадия 1: 17d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 (10 минут);

Стадия 2: 21d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 3 (10 минут);

Стадия 3: 26d6 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 4 (10 минут).

СОН КОРОЛЯ KING'S SLEEP

ПРЕДМЕТ 18

ЯД **ГЛОТАЕМЫЙ** **ОПАСНЫЙ** **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 4.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Сон короля - коварный медленнодействующий яд, который может показаться болезнью или даже смертью от естественных причин у цели в возрасте. Состояние «истощен» (drained) от «Сна короля» накапливается с каждым проваленным спасброском и не может быть снято, пока действует яд.

Спасбросок: СЛ 41 Стойкости;

Проявление: 1 день;

Стадия 1: Состояние «истощен» (drained) 1 (1 день);

Стадия 2: Состояние «истощен» (drained) 1 (1 день);

Стадия 3: Состояние «истощен» (drained) 2 (1 день).

ЭКСТРАКТ ЧЕРНОГО ЛОТОСА BLACK LOTUS EXTRACT

ПРЕДМЕТ 19

ЯД **КОНТАКТНЫЙ** **ОПАСНЫЙ** **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 6.500 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Экстракт черного лотоса вызывает сильное внутреннее кровотечение.

Спасбросок: СЛ 42 Стойкости;

Проявление: 1 минута;

Максимальная длительность: 6 раундов;

Стадия 1: 15d6 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 1 (1 раунда);

Стадия 2: 17d6 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 1 (1 раунда);

Стадия 3: 20d6 урона от яда и состояние «истощен» (drained) 2 (1 раунда).

СЛЕЗЫ СМЕРТИ TEARS OF DEATH

ПРЕДМЕТ 20

ЯД **КОНТАКТНЫЙ** **ОПАСНЫЙ** **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 12.000 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Слезы смерти являются одним из самых сильных алхимических ядов, получаемым из экстрактов пяти других смертельных ядов в правильном соотношении.

Спасбросок: СЛ 46 Стойкости;

Проявление: 1 минута;

Максимальная длительность: 10 минут;

Стадия 1: 18d6 урона от яда и состояние «парализован» (paralyzed) (1 раунд);

Стадия 2: 25d6 урона от яда и состояние «парализован» (paralyzed) (1 минута);

Стадия 3: 30d6 урона от яда и состояние «парализован» (paralyzed) (1 минута).

АЛХИМИЧЕСКИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ ALCHEMICAL TOOLS

Это расходимые предметы, которые вы не принимаете внутрь.

ДЫМОВАЯ ШАШКА SMOKESTICK

ПРЕДМЕТ 1+

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

При резком скручивании этого предмета вы мгновенно создаете завесу густого, непрозрачного дыма, в виде всплеска с центром в одном из углов вашего пространства. Все существа внутри области получают состояние «плохо видим» (concealed), а остальные существа плохо видимы (concealed) для них. Дым висит 1 минуту или пока не будет рассеян сильным ветром

Вид: малая (lesser); **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Радиус всплеска 5 футов

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 7; **Цена:** 53 зм;

Радиус всплеска 20 футов.

ЗМЕИНОЕ МАСЛО SNAKE OIL

ПРЕДМЕТ 1

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 2 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Вы можете применить змеиное масло к ране или другому внешнему симптому недуга или состояния (такой как язвы от болезней или изменение цвета от яда). В течение следующего часа симптомы пропадают и существо не ощущает ранение или недуг, хотя эффекты остаются. Существо может раскрыть эту уловку пройдя успешную проверку Восприимчивости со СЛ 17, но только при использовании действия Поиск (Seek), чтобы специально изучить эффекты змеиногo масла.

СОЛНЕЧНЫЙ СТЕРЖЕНЬ SUNROD

ПРЕДМЕТ 1

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ СВЕТ

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Этот жезл длиной 1 фут, с золотым наконечником, светится после удара о твердую поверхность. На следующие 6 часов он излучает яркий свет в 20-футовом радиусе (и тусклый свет на следующие 40 футов).

СПИЧКА TINDERTWIG

ПРЕДМЕТ 1

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ ОГОНЬ

Цена: 2 см

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Алхимическое вещество, нанесенное на один конец этой крошечной деревянной палочки, воспламеняется при ударе о шероховатую поверхность. Зажигать пламя с помощью спички куда быстрее чем с помощью огнива. Вы можете зажечь спичку и коснуться легковоспламеняющегося объекта как часть того же действия Взаимодействие (Interact).

КРИМИНАЛИСТИЧЕСКИЙ КРАСИТЕЛЬ FORENSIC DYE

ПРЕДМЕТ 1

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 254

Активация этого бутылка с бесцветной жидкостью требует введения небольшого количества другого химического вещества или материала, такого как кровь или грязь. Бутылка быстро реагирует, превращаясь в мутную красно-коричневую субстанцию.

После активации, краситель остается активным вплоть до 10 минут, во время которых вы можете потратить 1 минуту, чтобы нанести его на один объект Нагрузкой до 1 или на землю в 5-футовом квадрате. Там, где краситель вступает в контакт с точно соответствующим активирующим химическим веществом, он приобретает ярко-синий оттенок, оставаясь прозрачным в областях, где нет активирующего компонента.

ПРИЗРАЧНЫЕ ЧЕРНИЛА GHOST INK

ПРЕДМЕТ 1

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: 10 минут (Взаимодействие (Interact));

Источник: Advanced Player's Guide pg. 255

Эти бледно-голубые чернила быстро высыхают, становясь полностью прозрачными через 1 минуту после нанесения. Чернила светятся красным цветом при нагревании, например, от факела или другого открытого пламени. Это свечение длится только до тех пор, пока чернила подвергаются воздействию нагрева, после чего чернила снова становятся невидимыми. Создатель призрачных чернил может слегка изменить формулу, чтобы вместо этого сделать чернила чувствительными к солнечному свету, звездному свету, магическому свету или свету не излучающему тепло, созданному алхимическим эффектом, таким как Солнечный стержень (Sunrod).

Когда текст не светится, существо, внимательно изучающее поверхность с нанесенными призрачными чернилами, может обнаружить присутствие чернил с помощью успешной проверки Восприятия со СЛ 25. При критическом успехе, они могут видеть чернила достаточно хорошо, чтобы использовать навык Общество для действия Расшифровать Текст (Decipher Writing). Одной склянки призрачных чернил достаточно для написания страницы текста.

СЕРЕБРИН SILVER SHEEN

ПРЕДМЕТ 2

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 6 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Вы можете нанести эту серебристую пасту на одно оружие ближнего боя, одно метательное оружие или 10 единиц боеприпасов. Серебрин быстро портится, поэтому, как только вы открываете флакон, вы должны сразу использовать его весь, а не экономить его. На следующий час, для любого наносимого физического урона, это оружие или боеприпасы считается серебряными, вместо их нормального материала (такого как холодное железо).

МАСКА ИЩЕЙКИ BLOODHOUND MASK

ПРЕДМЕТ 2+

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 254

Эта широкая одноразовая маска предназначена для того, чтобы надевать ее на рот и нос, а ее алхимический фильтр активируется одной рукой. После активации маска обостряет запахи, давая вам неточное чувство нюх с указанной дистанцией. Вы не можете носить другие маски, когда носите маску ищейки. Когда вы используете навык Выживание для Выслеживания (Track) существа по запаху, ваш бонус мастерства равняется вашему уровню, даже если вы Не Обучены, и маска дает вам указанный бонус предмета к проверке Выживания. Ведущий устанавливает СЛ Выживания на основе способности места удерживать запах, как обычно при использовании нюха, а не на визуальных подсказках

Вид: малая (lesser);

Уровень: 2; Цена: 6 зм;

Дистанция 15 футов, бонус предмета +1 и длительность 10 минут

Вид: средняя (moderate);

Уровень: 6; Цена: 40 зм;

Дистанция 30 футов, бонус предмета +2 и длительность 1 час

Вид: превосходная (greater);

Уровень: 11; Цена: 250 зм;

Дистанция 60 футов, бонус предмета +3 и длительность 8 часов.

МАЗЬ ПЕРВОИСТОЧНИКА ORIGIN UNGUENT

ПРЕДМЕТ 2

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 6 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 255

Эта мерцающая фиолетовая мазь образует мягкие химические связи между предметами с соответствующим составом. Вы наносите клейкое вещество на два объекта или на объект и существо. Вы можете проверить, имеют ли они общее происхождение (например, если они были частями чего-то одного целого, что было разбито, или если образец яда или часть тела принадлежит одному и тому же существу), удерживая их вместе, нанеся мазь между ними; если они совпадают, мазь становится липкой.

ВЕЧНЫЕ СОЛИ TIMELESS SALTS

ПРЕДМЕТ 4

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 14 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 255

Вы насыпаете эти соли на один объект объемом вплоть до 10 кубических футов и не более 40 Нагрузки, чтобы сохранить его в течение 1 недели. Объект не распадается, и эффекты, которые требуют, чтобы он был свежим, не учитывают это время (1 неделю). При посыпании трупа это увеличивает период, в течение которого существо может быть оживлено с помощью магии, а также время ожидания, необходимое для того, чтобы труп мог быть целью для заклинания *говорящий труп* (talking corpse). Эти соли предотвращают поедание цели обычными вредителями (например, в случае трупа - личинками, или молью в случае с одеждой). Любое существо может использовать действие Взаимодействие (Interact), чтобы убрать соли с обособленного объекта и закончить этот эффект.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ РАСТВОРИТЕЛЬ UNIVERSAL SOLVENT

ПРЕДМЕТ 5+

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 255

Первоначально разработанный как средство растворения действенного клея (Sovereign Glue), этот мощный растворитель может нарушить фиксацию почти любого клейкого вещества. Поскольку универсальный растворитель особенно эффективен против действенного клея, он автоматически растворяет действенный клей. Он пытается противодействовать любому другому клейкому веществу, такому как мешочек липучки (tanglefoot bag), используя модификатор противодействия в зависимости от его вида

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 5; **Цена:** 21 зм;

Растворитель имеет модификатор противодействия +9

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 12; **Цена:** 325 зм;

Растворитель имеет модификатор противодействия +19

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 18; **Цена:** 3.250 зм;

Растворитель имеет модификатор противодействия +28.

МАЗЬ КОЖНЫХ ШВОВ SKINSTITCH SALVE

ПРЕДМЕТ 7

ИСЦЕЛЕНИЕ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 55 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 255

Эта липкая мазь крепко держит раны закрытыми и способствует быстрому естественному заживлению. Вы можете активировать эту мазь любым из следующих способов:

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы оказываете Первую Помощь (Administer First Aid) без необходимости использовать набор целителя (Healer's Tools). Вы либо получаете бонус предмета +2 к проверке Медицины, либо можете использовать модификатор Медицины мази кожных швов +13, вместо своего

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Триггер: Вы совершаете Лечение Ран (Treat Wounds) или используете черту Полевая Медицина (Battle Medicine);

Эффект: Вы получаете бонус предмета +2 к спровоцировавшей проверке Медицины. Если при броске вы получаете успех проверки Медицины, то вместо этого он становится критическим успехом.

ДЕЙСТВЕННЫЙ КЛЕЙ SOVEREIGN GLUE

ПРЕДМЕТ 7

АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 55 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: 1 минута (Взаимодействие (Interact));

Источник: Advanced Player's Guide pg. 255

Этот диковинный янтарный клей почти неразрывно склеивает две поверхности. Одна колба покрывает область вплоть до 1 квадратного фута и должна быть использована за раз, чтобы создать связь между поверхностями. Если активация прервана, связь не получается и клей тратится впустую.

Как только поверхности объединены действенным клеем, их можно разъединить только успешной проверкой Атлетики со СЛ 50. Склеенные объекты имеют обыкновение ломаться раньше клея, если только они не особенно прочны, однако существо, решившее отделить предметы, может отломать части, соединенные действенным клеем, а затем Починить (Repair) объекты.

Действенный клей может воздействовать на существ, только если они готовы и их связь может быть безвредно разорвана путем тщательного отшелушивания самого внешнего слоя кожи или короткого ожидания, пока кожа сама отшелушится.

ФИЛОСОФСКИЙ КАМЕНЬ PHILOSOPHER'S STONE

ПРЕДМЕТ 20

НЕОБЫЧНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: —;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 2

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact), или 1 или более дней; см далее

Алхимик с чертой Создание Философского Камня (Craft Philosopher's Stone) может 1 раз в месяц создать философский камень, потратив во время ежедневных приготовлений 1 порцию инфузивных реагентов при использовании особенности Класса Продвинутой Алхимии (advanced alchemy). Это единственный способ создать философский камень.

На первый взгляд философский камень кажется обычным, покрытым сажей куском натурального камня. При раскалывании камня действием Открыть Силой (Force Open) (СЛ 35), в его центре обнаруживается полость. Полость покрыта редким типом ртути, которая может превращать неблагородные металлы в драгоценные или создавать эликсир восстановления (Elixir of Rejuvenation). Для использования этой ртути, вы должны обладать рангом Легенда навыка Ремесло и иметь черту Алхимическое Ремесло (Alchemical Crafting). Вы можете использовать ртуть камня для одного из эффектов:

- Вы можете применить ртуть камня на инфузивный истинный эликсир жизни с помощью действия Взаимодействие (Interact). Это мгновенно превращает эликсир в инфузивный эликсир восстановления (Elixir of Rejuvenation). Для этого не требуется дополнительных материалов или времени на изготовление;
- Вы можете потратить вплоть до месяца режима свободного времени, применяя ртуть на железо для создания серебра, или на свинец для создания золота. Считайте это как задачу 20-го уровня Получить Доход (Earn Income) с помощью Ремесла, но при успехе вы создаете выбранного металла на 500 зм в день, или на 750 зм при критическом успехе.

БРОНЯ ARMOR

Комплекты брони могут быть изготовлены из драгоценных материалов или наполнены магией, чтобы наделить их свойствами, превосходящими обычную броню. Многие комплекты магической брони создаются гравировкой рун, как описано в разделе Руны (Runes) на стр. 580. Блок параметров магической брони указывает Цену и параметры самой обычной брони, которую вы можете изготовить при помощи фундаментальных рун. Другие специальные комплекты брони могут быть созданы из драгоценных материалов, а некоторые - сами по себе специально созданные предметы.

БРОНЯ ИЗ ДРАГОЦЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ PRECIOUS MATERIAL ARMOR

Броня из драгоценных материалов стоит дороже и иногда предоставляет специальные эффекты. Вы можете изготовить кожаную броню из шкуры дракона, деревянную броню из сумеречного дерева, а металлическую броню из любого драгоценного материала кроме сумеречного дерева. Так как Нагрузка брони снижается при ее ношении, то при определении Цены материалов, используйте Нагрузку переноски (см. стр. 577).

БРОНЯ ИЗ ХОЛОДНОГО ЖЕЛЕЗА COLD IRON ARMOR

ПРЕДМЕТ 5+

Использование: надета броня; **Нагрузка:** варьируется

Броня из холодного железа вызывает отвращение у определенных существ, которые ее касаются. Существо, с Уязвимостью к холодному железу (такие как большинство демонов и фей), которое критически проваливает безоружную атаку против существа в броне из холодного железа получает состояние «тошнота» (sickened) 1. Существо с Уязвимостью к холодному железу получает состояние «тошнота» (sickened) 1 пока носит броню из холодного железа

Вид: низкопробная (low-grade);

Уровень: 5; **Цена:** 140 зм + 14 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать холодного железа минимум на 70 см + 7 см за каждую единицу Нагрузки

Вид: стандартная (standard-grade);

Уровень: 11; **Цена:** 1.200 зм + 120 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать холодного железа минимум на 150 зм + 15 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественная (high-grade);

Уровень: 18; **Цена:** 20.000 зм + 2.000 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать холодного железа минимум на 10.000 зм + 1.000 зм за каждую единицу Нагрузки.

СЕРЕБРЯНЫЙ ДОСПЕХ SILVER ARMOR

ПРЕДМЕТ 5+

Использование: надета броня; **Нагрузка:** варьируется

Серебряный доспех вызывает отвращение у определенных существ, которые его касаются. Существо, с Уязвимостью к серебру, которое критически проваливает безоружную атаку против существа в доспехе из серебра получает состояние «тошнота» (sickened) 1. Существо с Уязвимостью к серебру получает «тошнота» (sickened) 1 пока носит серебряный доспех

Вид: низкопробный (low-grade);

Уровень: 5; **Цена:** 140 зм + 14 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать серебра минимум на 70 см + 7 см за каждую единицу Нагрузки

Вид: стандартный (standard-grade);

Уровень: 11; **Цена:** 1.200 зм + 120 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать серебра минимум на 150 зм + 15 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный (high-grade);

Уровень: 18; **Цена:** 20.000 зм + 2.000 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать серебра минимум на 10.000 зм + 1.000 зм за каждую единицу Нагрузки.

АДАМАНТИНОВЫЙ ДОСПЕХ ADAMANTINE ARMOR

ПРЕДМЕТ 12+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: надета броня; **Нагрузка:** варьируется

Адамантиновые доспехи имеют блестящий черный внешний вид и удивительно прочны

Вид: стандартный адамантиновый доспех (standard-grade adamantine armor);

Уровень: 12; **Цена:** 1.600 зм + 160 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать адамантина минимум на 200 зм + 20 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный адамантиновый доспех (high-grade adamantine armor);

Уровень: 19; **Цена:** 32.000 зм + 3.200 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать адамантина минимум на 16.000 зм + 1.600 зм за каждую единицу Нагрузки.

МИФРАЛЬНЫЙ ДОСПЕХ MITHRAL ARMOR

ПРЕДМЕТ 12+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: надета броня; **Нагрузка:** варьируется

Мифральный доспех на 1 Нагрузке легче, чем обычный (или легкой Нагрузки, если он обычно весит 1 Нагрузку, и не учитывается Нагрузка доспеха, который обладает легкой Нагрузкой). Его легче носить чем обычный металлический доспех, что снижает требование к Силе на 2, необходимое для игнорирования его штрафа на проверки, и снижая штраф Скорости на 5 футов

Вид: стандартный мифральный доспех (standard-grade mithral armor);

Уровень: 12; **Цена:** 1.600 зм + 160 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать мифрала минимум на 200 зм + 20 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный мифральный доспех (high-grade mithral armor);

Уровень: 19; **Цена:** 32.000 зм + 3.200 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать мифрала минимум на 16.000 зм + 1.600 зм за каждую единицу Нагрузки.

БРОНЯ ИЗ ШКУРЫ ДРАКОНА DRAGONHIDE ARMOR

ПРЕДМЕТ 12+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: надета броня; **Нагрузка:** варьируется

Броня из шкуры дракона обладает Невосприимчивостью к одному типу урона, в зависимости от вида дракона из шкуры которого она сделана (как указано в таблице на стр. 579). Ношение брони из шкуры дракона еще предоставляет вам ситуативный бонус +1 к КБ и спасброскам от атак и заклинаний, которые наносят соответствующий тип урона

Вид: стандартная броня из шкуры дракона (standard-grade dragonhide armor);

Уровень: 12; **Цена:** 1.600 зм + 160 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать шкуры дракона минимум на 200 зм + 20 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественная броня из шкуры дракона (high-grade dragonhide armor);

Уровень: 19; **Цена:** 32.000 зм + 3.200 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать шкуры дракона минимум на 16.000 зм + 1.600 зм за каждую единицу Нагрузки.

БРОНЯ ИЗ СУМЕРЕЧНОГО ДЕРЕВА DARKWOOD ARMOR

ПРЕДМЕТ 12+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: надета броня; **Нагрузка:** варьируется

Броня из сумеречного дерева на 1 Нагрузке легче, чем обычный (или легкой Нагрузки, если он обычно весит 1 Нагрузку, и не учитывается Нагрузка брони, которая обладает легкой Нагрузкой). Ее легче носить, чем обычную деревянную броню, что снижает требование к Силе на 2, необходимое для игнорирования ее штрафа на проверки, и снижая штраф Скорости на 5 футов.

(В основной книге правил не было деревянной брони)

Вид: стандартная броня из сумеречного дерева (standard-grade darkwood armor);

Уровень: 12; **Цена:** 1.600 зм + 160 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать сумеречного дерева минимум на 200 зм + 20 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественная броня из сумеречного дерева (high-grade darkwood armor);

Уровень: 19; **Цена:** 32.000 зм + 3.200 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать сумеречного дерева минимум на 16.000 зм + 1.600 зм за каждую единицу Нагрузки.

ЭЛЬФИЙСКАЯ КОЛЬЧУГА ELVEN CHAIN

ПРЕДМЕТ 13+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: надета броня; **Нагрузка:** 1

Эльфийская кольчуга это кольчужная рубаха сделанная из мифрала (см. стр. 579), которая сверкает даже при слабом свете. Она дает бонус предмета +2 к КБ и не имеет штрафа проверок от доспеха.

Созданная эльфийскими ремесленниками, использующими древние приемы изготовления, эльфийская кольчуга исключительно бесшумная. В отличие от других кольчужных рубаш, даже по сравнению с другими мифральными кольчужными рубашами, эльфийская не имеет атрибута «шумная». Этот комплект брони может быть гравирован рунами как любая другая мифральная кольчужная рубаха

Вид: стандартная эльфийская кольчуга (standard-grade elven chain);

Уровень: 13; **Цена:** 2.500 зм;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать мифрала минимум на 3.125 см

Вид: высококачественная эльфийская кольчуга (high-grade elven chain);

Уровень: 20; **Цена:** 52.000 зм;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать мифрала минимум на 26.000 зм.

АЛЬТЕРНАТИВЫ БРОНЕ

Если вы не хотите носить броню, или вы обучены только бездоспешной защите, вы можете носить либо одежду исследователя, либо наручи брони. Одежда исследователя может быть покрыта рунами точно так же, как и броня, поэтому она позволяет обеспечить бонусы предмета к КБ или спасброскам.

Наручи брони дают +1 бонус предмета к КБ с пределом модификатора ЛВК +5, а также предоставляют бонус к спасброскам. Этот предмет можно найти на странице 607.

ОРИХАЛКОВЫЙ ДОСПЕХ ORICHALCUM ARMOR

ПРЕДМЕТ 20

РЕАКИЙ

Использование: надета броня; **Нагрузка:** варьируется

Благодаря магической силе, орихалковый доспех может быть гравирован 4 рунами магических свойств вместо 3. Если вы носите доспех из орихалка, он дает вам возможность заглянуть в будущее, предоставляя ситуативный бонус +1 к броскам Инициативы.

Вид: высококачественный орихалковый доспех (high-grade);

Уровень: 20; **Цена:** 55.000 зм + 5.500 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать орихалка минимум на 27.500 зм + 2.750 зм за каждую единицу Нагрузки.

ОСНОВНАЯ МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ BASIC MAGIC ARMOR

Наиболее распространенная магическая броня это комплекты доспехов или одежды с комбинацией рун *силы брони* и *стойкости*. Следующий блок параметров предоставляет краткую информацию об этих видах брони.

МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ MAGIC ARMOR

ПРЕДМЕТ 5+

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: надета броня или одежда исследователя; **Нагрузка:** варьируется

Магическая броня это доспехи или одежда исследователя, на которых выгравированы фундаментальные руны. Руна *силы брони* увеличивает бонус предмета к КБ, а руна *стойкости* добавляет бонус предмета к спасброскам.

Цены указанные здесь относятся ко всем видам брони. Вам не надо регулировать Цену для полного латного и кожаного доспехов. Эти доспехи и одежда сделаны из стандартных материалов, а не драгоценных, таких как мифрал.

Вид: броня +1 (+1 armor);

Уровень: 5; **Цена:** 160 зм;

На этой броне есть руна *силы брони* +1 (увеличивает бонус предмета к КБ на 1)

Вид: броня *стойкости* +1 (+1 resilient armor);

Уровень: 8; **Цена:** 500 зм;

На этой броне есть руна *силы брони* +1 (увеличивает бонус предмета к КБ на 1) и руна *стойкости* (бонус предмета +1 к спасброскам)

Вид: броня *стойкости* +2 (+2 resilient armor);

Уровень: 11; **Цена:** 1.400 зм;

На этой броне есть руна *силы брони* +2 (увеличивает бонус предмета к КБ на 2) и руна *стойкости* (бонус предмета +1 к спасброскам)

Вид: броня *превосходной стойкости* +2 (+2 greater resilient armor);

Уровень: 14; **Цена:** 4.500 зм;

На этой броне есть руна *силы брони* +2 (увеличивает бонус предмета к КБ на 2) и руна *превосходной стойкости* (бонус предмета +2 к спасброскам)

Вид: броня *превосходной стойкости* +3 (+3 greater resilient armor);

Уровень: 18; **Цена:** 24.000 зм;

На этой броне есть руна *силы брони* +3 (увеличивает бонус предмета к КБ на 3) и руна *превосходной стойкости* (бонус предмета +2 к спасброскам)

Вид: броня *совершенной стойкости* +3 (+3 major resilient armor);

Уровень: 20; **Цена:** 70.000 зм;

На этой броне есть руна *силы брони* +3 (увеличивает бонус предмета к КБ на 3) и руна *совершенной стойкости* (бонус предмета +3 к спасброскам).

ОСОБАЯ МАГИЧЕСКАЯ БРОНЯ SPECIFIC MAGIC ARMOR

ШКУРА ГУЛЯ GHOUL HIDE

ПРЕДМЕТ 6

НЕОБЫЧНЫЙ НАСТРАИВАЕМЫЙ МАГИЧЕСКИЙ НЕКРОМАНТИЯ

Цена: 220 зм;

Использование: надета броня; **Нагрузка:** 2

Сшитый вместе из частей кожи гулей, этот комплект *сыромятного доспеха* +1 дает вам бонус предмета +1 к спасброскам против болезней и паралича и делает вас невосприимчивым к параличу упырей. *Шкура гуля* с руной *стойкости*, увеличивает бонус предмета этой руны к спасброскам против болезней и паралича на 1 (до максимальных +4).

Шкура гуля отвратительно свистяще шипит при прикосновении эльфов. Когда надета существом с атрибутом «эльф», доспех получает атрибут «шумный».

ЛУННАЯ КОЛЬЧУЖНАЯ РУБАХА MOONLIT CHAIN

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 360 зм;

Использование: надета броня; Нагрузка: 2

Воротник этой *серебряной кольчужной рубахи* +1 украшен вышитыми изображениями фаз луны. В лунном свете вы можете видеть, как будто у вас есть сумеречное зрение.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); Частота: раз в день;

Эффект: Вы касаетесь вышитого на воротнике изображения новолуния и подавляете состояние «растерян» (dazzled) на 1 минуту.

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать серебра на 33 зм.

ШКУРА НОСОРОГА RHINO HIDE

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 700 зм;

Использование: надета броня; Нагрузка: 2

Этот *сыромятный доспех стойкости* +1 сделан из шкуры носорога. Он обладает штрафом брони на проверки -1 вместо -2. Носая этот доспех, вы можете использовать Черту Класа Внезапный Рывок (Sudden Charge), ваш Удар (Strike) наносит дополнительные 1d8 урона

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать шкуру носорога на 320 зм (обычный материал).

ЛАТЫ ПОБЕДЫ VICTORY PLATE

ПРЕДМЕТ 9+

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета броня; Нагрузка: 4;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 264

Металлические пластины этого *полного латного доспеха стойкости* +1 покрыты ярким табардом, изображающим характерный герб, разделенный на четыре поля. Эта эмблема магическим образом записывает ваши недавние победы, показывая на каждом поле герба по одному триумфу, что позволяет вам в будущих сражениях призвать эти победы на помощь.

Активация: ♦ представить;

Триггер: Вы убиваете или уничтожаете существо уровня выше или равного уровню ваших *лат победы* (изменяйте этот уровень если добавляете фундаментальные руны к *латам победы*, как обычно). Это существо должно иметь один из следующих атрибутов, перечисленных во второй графе активации.

Эффект: Вы направляете свои доспехи, чтобы запечатлеть победу. Герб на табарде доспеха изменяется, чтобы включить туда геральдику, относящуюся к убитому существу, и победа записывается на табард. Если вы уже записали 4 победы, выберите одну, которая заменится новой.

Активация: ➤➤ представить, Взаимодействие (Interact); Частота: раз в час;

Эффект: Вы касаетесь одного из четырех полей на табарде, представляющих одну из ваших побед, и вспоминаете свой триумф над существом. Это существо исчезает с табарда и на 1 минуту вы получаете Сопротивление 5 к виду урона, в зависимости от атрибута существа (вы получаете Сопротивление только одного вида, даже если существо имеет более одного атрибута, который можно применить):

Аберрация или Фея: ментальный;

Небожитель: добро;

Конструкт: яд;

Дракон или Элементаль: один вид энергии, который соответствует одному из атрибутов дракона или элементаля;

Исчадие: зло;

Слизь: точный урон, и Сопротивление равно 10;

Нежить: негативный

Вид: *латы победы (victory plate)*; Уровень: 9; Цена: 675 зм

Вид: *превосходные латы победы (greater victory plate)*;

Уровень: 15; Цена: 5.500 зм;

Это *полный латный доспех превосходной стойкости* +2. Вы можете использовать вторую активацию раз в минуту, вместо раза в час, а получаемое Сопротивление равно 10, или 20 для точного урона в случае со слизью.

НАГРУДНИК КОМАНДОВАНИЯ BREASTPLATE OF COMMAND

ПРЕДМЕТ 10+

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета броня; Нагрузка: 2

Этот *нагрудник стойкости* +1 сделан из блестящей бронзы, покрытой усиливающими золотыми панелями в форме львиных голов. Ношение этого нагрудника дает вам командную ауру. Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Дипломатии, но получаете штраф предмета -2 к проверкам Скрытности для действий Скрыться (Hide) и Красться (Sneak), а также к проверке Обмана для действия Имитировать (Impersonate).

Активация: ➤ команда; Частота: раз в день;

Эффект: Вы на 1 минуту, даете союзникам в пределах 100 футов статусный бонус +2 к спасброскам против эффектов страха. Когда вы активируете эту возможность, то каждый союзник, на которого она воздействовала и имеет состояние «напуган» (frightened), снижает степень своего состояния «напуган» (frightened) на 1

Вид: *нагрудник командования (breastplate of command)*;

Уровень: 10; **Цена:** 1.000 зм

Вид: *превосходный нагрудник командования (greater breastplate of command)*;

Уровень: 18; **Цена:** 22.000 зм;

Броня является *нагрудником превосходной стойкости* +2. Бонусы и штраф предмета увеличиваются до +3 и -3 соответственно.

ШКУРА ЭЛЕКТРИЧЕСКОГО УГРЯ ELECTRIC EELSKIN

ПРЕДМЕТ 10

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 950 зм;

Использование: надета броня; **Нагрузка:** 1

Блестящая, скользкая кожа угря покрывает пластины этого *превосходно скользкого кожного доспеха стойкости* +1. Доспех дает вам возможность дышать под водой и предоставляет бонус предмета +2 к проверкам Атлетики, чтобы Плыть (Swim), и проверкам Скрытности, которые вы совершаете в воде.

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы творите *шокирующий хват (shocking grasp)* 2-го круга со СЛ 29

Требования для создания: Предоставить одно сотворение заклинания *шокирующий хват (shocking grasp)*.

НЕБЕСНЫЙ ДОСПЕХ CELESTIAL ARMOR

ПРЕДМЕТ 13

САКРАЛЬНЫЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **ДОБРО** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 2.500 зм;

Использование: надета броня; **Нагрузка:** 1

Этот комплект *кольчуги стойкости* +2 сделан из тонких белых звеньев странного и слегка полупрозрачного бледного металла, а рукава и юбка выполнены в виде небольших шлейфов, напоминающих перья. В отличие от обычной кольчуги, *небесный доспех* не имеет снижения Скорости, его штраф проверок от доспеха равен 0, а Нагрузка 1.

Вы получаете ситуативный бонус +1 к КБ и спасброскам против исчадий. Вы словно светитесь, когда носите этот доспех, что дает вам бонус предмета +2 к проверкам Дипломатии для всех существ, кроме исчадий.

Если в вашем мировоззрении отсутствует «добро», то вы получаете состояние «истощен» (drained) 2 когда носите *небесный доспех*. Пока вы его носите, вы не можете избавиться от этого состояния.

Активация: ➡ команда; **Частота:** раз в день;

Эффект: Доспех расправляет светящиеся крылья, давая вам Скорость Полета 30 футов. Крылья излучают яркий свет в 40-футовом радиусе (и тусклый свет в следующих 40 футах). Крылья исчезают через 10 минут

Требования для создания: доброе мировоззрение.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ DEMON ARMOR

ПРЕДМЕТ 13

САКРАЛЬНЫЙ **НЕКРОМАНТИЯ** **ЗЛО** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 2.500 зм;

Использование: надета броня; **Нагрузка:** 4

Сделанный из черного железа, этот устрашающий комплект *полного латного доспеха стойкости* +2 сделан так, чтобы вы выглядели как рогатый демон, с вашим лицом, выглядывающим из кричащей пасти чудовища.

Когда вы носите этот доспех, то можете атаковать рогами шлема. Это боевое оружие ближнего боя с эффектами руны *силы оружия* +2. Они наносят 2d8 колющего урона и имеют атрибут «смертоносное d12». При критическом попадании рогами, цель должна совершить спасбросок Стойкости со СЛ 30, от болезни заклинания *чума Бездны (abyssal plague)*. Рога нельзя гравировать никакими рунами.

Если ваше мировоззрение не содержит «зло», то вы получаете состояние «истощен» (drained) 2 и не можете избавиться от него, пока носите *демонический доспех*.

Активация: ➡ команда; **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы творите *пространственная дверь (dimension door)*

Требования для создания: злое мировоззрение; предоставить одно сотворение *пространственная дверь (dimension door)*.

ДОСПЕХ УДАЧИ MAIL OF LUCK

ПРЕДМЕТ 13

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 2.600 зм;

Использование: надета броня; **Нагрузка:** 3

Этот комплект *пластинчатого доспеха стойкости* +2 имеет большую вставку из зеленого драгоценного камня на видном месте.

Активация: ➡ представить; **Частота:** раз в день;

Триггер: По вам попали или критически попали атакой, но бросок урона еще не был совершен;

Эффект: Вы заставляете атакующего перебросить бросок атаки и использовать худший результат. Этот эффект имеет атрибут «неудача».

Активация доспеха заставляет драгоценный камень становиться серым и инертным. Вы не можете снова активировать доспех, пока камень не вернет свой изначальный зеленый цвет. Самоцвет снова становится зеленым через 1 неделю или когда значительный враг критически попадет нацеленным в вас броском атаки (Если враг при броске атаки по вам получает критический

успех и вы заставляете атакующего перебросить этот критический успех, то он не перезаряжает *доспех удачи*). Даже если сила доспеха возвращается прежде, чем пройдет 1 неделя, его нельзя активировать чаще 1 раза в день.

ЛАТНЫЙ ДОСПЕХ ГЛУБИН PLATE ARMOR OF THE DEEP **ПРЕДМЕТ 15**

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 6.500 зм;

Использование: надета броня; Нагрузка: 4

Этот комплект *полного латного доспеха превосходной стойкости +2* украшен закрученными, витиеватыми мотивами волн и рыбьей чешуи. Пока он на вас надет, вы не получаете снижение Скорости или штраф проверки от брони во время Плавания (Swim), получаете бонус предмета +2 к проверкам Атлетики, чтобы Плыть (Swim), можете дышать под водой и говорить на языке акван.

ЛАТЫ ДРАКОНА DRAGONPLATE **ПРЕДМЕТ 16**

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 10.000 зм;

Использование: надета броня; Нагрузка: 4

Этот комплект *полного латного доспеха шкуры дракона превосходной стойкости +2* делает вас похожим на грозного дракона. Латы бывают 10 разновидностей, соответствующих 10 распространенным видам драконов, хотя, несомненно, существуют и другие разновидности.

Активация: ➡➡ Взаимодействие (Interact); Частота: раз в день;

Эффект: Вы выпускаете драконье дыхание с формой, типом урона и спасброском соответствующим виду дракона, шкура которого была использована для создания доспеха (см. таблицу далее). Атака дыханием наносит 14d6 урона; каждое существо в области должно сделать базовый спасбросок со СЛ 36.

Вид дракона	Защищает от	Атака дыханием
Черный или медный	кислота	30-футовая линия кислоты (Рефлексов)
Синий или бронзовый	электричество	30-футовая линия электричества (Рефлексов)
Латунный	огонь	30-футовая линия огня (Рефлексов)
Зеленый	яд	15-футовый конус яда (Стойкости)
Золотой или красный	огонь	15-футовый конус огня (Рефлексов)
Серебряный или белый	холод	15-футовый конус холода (Рефлексов)

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать шкуры дракона на 1.250 зм.

НЕПРОБИВАЕМАЯ ЧЕШУЯ IMPENETRABLE SCALE **ПРЕДМЕТ 17**

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 12.800 зм;

Использование: надета броня; Нагрузка: 3

Сделанный из блестящих черных чешуек адамантина стандартного качества, уложенных внахлест, этот *укрепленный адамантинный чешуйчатый доспех превосходной стойкости +2*, при попадании словно на мгновение утолщается в месте удара. Каждый раз, когда руна *укрепления* доспеха успешно превращает значительное критическое попадание врага в обычное, одна из чешуек доспеха становится фиолетовой. Вы получаете Сопротивление физическому урону, равное количеству фиолетовых чешуек, вплоть до максимального 8.

Каждый день на закате, все фиолетовые чешуйки становятся обычными

Требования для создания: Изначальные материалы должны включать адамантина на 1.600 зм.

ЖЕЗЛЫ WANDS

Жезлы - короткие, тонкие предметы, как правило, сделанные из дерева, позволяют вам творить определенное заклинание, не тратя ячейки заклинаний. Их можно использовать раз в день, но их можно попытаться перегрузить - с риском попробовать снова сотворить заклинание. Каждый жезл содержит заклинание определенного круга, вложенное в него при создании. Заговоры, фокусные заклинания и ритуалы не могут быть помещены в жезлы.

Если вы находите жезл, вы можете попытаться опознать заклинание содержащееся в нем. Если это обычное заклинание из вашего списка заклинаний, или то, которое вы знаете, то можете использовать одно действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), чтобы автоматически преуспеть в опознании. Если нет, то вам необходимо использовать действие Опознать Магию (Identify Magic) (стр. 238).

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ИЗ ЖЕЗЛА CASTING SPELLS FROM A WAND

Жезл содержит заклинание, которое можно сотворить раз в день. Сотворение заклинания из жезла требует держать его одной рукой и активировать предмет с помощью активности Сотворить Заклинание (Cast A Spell), используя обычное количество действий этого заклинания.

Чтобы сотворить заклинание из жезла, оно должно быть в вашем списке заклинаний. Так как вы тот, кто творит заклинание, используйте вашу атаку заклинанием и СЛ Заклинаний. Заклинание приобретает вашу магическую традицию.

Сотворение заклинания из жезла не требует физических материальных компонентов, но вы должны заменить любой, обычно требующийся материальный компонент, на соматический. Если заклинание требует фокусного предмета, вы должны все еще иметь его, чтобы сотворить заклинание из жезла, и если заклинание имеет стоимость, вы все еще должны заплатить ее для сотворения.

ПЕРЕГРУЗКА ЖЕЗЛА OVERCHARGING A WAND

После того, как в этот день заклинание сотворено из жезла, вы можете попытаться воспользоваться им еще раз, перегружая жезл, с риском уничтожить. Используйте Сотворить Заклинание (Cast A Spell) еще раз, потом сделайте фиксированную проверку со СЛ 10. В случае успеха - жезл ломается. При провале, он уничтожается. Если кто-то пытается перегрузить жезл, когда он уже был перегружен за этот день, он автоматически уничтожается (даже если он был починен) и заклинание не творится.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕЗЛА WAND STATISTICS

Основные параметры жезла всегда одинаковые, если только не указано иначе для особого жезла. Он имеет легкую Нагрузку, должен держаться в одной руке, чтобы быть активированным. Каждый жезл содержит заклинание определенного круга. Когда вы активируете жезл, то можете сотворить заклинание только определенного круга, но также можете создать жезл с усиленной версией заклинания.

РАЗЛИЧАЮЩИЕСЯ ПАРАМЕТРЫ VARYING STATISTICS

Каждый вид жезла имеет уровень и цену, определяемую кругом заклинания. Редкость жезла соответствует редкости заклинания. Атрибуты редкости предмета так же различаются в зависимости от заклинания. Жезл обладает любыми атрибутами, перечисленными в его блоке параметров (обычно «магический» и «жезл»), плюс любые атрибуты хранимого заклинания. Жезл обладает нормальной Твердостью, ПЗ и ПП тонкого предмета, присущие материалу, из которого он изготовлен (см. Материалы (Materials) на стр. 577).

СОЗДАНИЕ ЖЕЗЛА CRAFTING A WAND

По большей части, процесс создания жезла такой же, как и для любого другого магического предмета. Когда вы начинаете процесс Создания (Craft), выберите заклинание, вкладываемое в жезл. Во время процесса, либо вы должны сотворить заклинание, либо это должен сделать кто-то другой в вашем присутствии. Заклинание не имеет его обычных эффектов; вместо этого, магия захватывается внутрь жезла. Заклинатель не должен платить никакую стоимость заклинания.

При сотворении заклинания должна быть потрачена ячейка заклинания. Вы не можете создать жезл из заклинания, которое, исходит из другого магического предмета.

ЖЕЗЛ MAGIC WAND

Простая форма жезла содержит заклинание, с Ценой и уровнем на основе круга этого заклинания. Жезл имеет атрибуты «магический» и «жезл», как и атрибуты, имеющиеся у заклинания. Жезл обычно имеет название «Жезл /название_заклинания/».

ЖЕЗЛ MAGIC WAND

ПРЕДМЕТ 3+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Этот жезл длиной около фута содержит одно заклинание. Внешний вид обычно связан с заклинанием внутри.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Вы творите заклинание указанного круга

Вид: заклинания 1-го круга (1st-level spell); **Уровень:** 3; **Цена:** 60 зм

Вид: заклинания 2-го круга (2nd-level spell); **Уровень:** 5; **Цена:** 160 зм

Вид: заклинания 3-го круга (3rd-level spell); **Уровень:** 7; **Цена:** 360 зм

Вид: заклинания 4-го круга (4th-level spell); **Уровень:** 9; **Цена:** 700 зм

Вид: заклинания 5-го круга (5th-level spell); **Уровень:** 11; **Цена:** 1.500 зм

Вид: заклинания 6-го круга (6th-level spell); **Уровень:** 13; **Цена:** 3.000 зм

Вид: заклинания 7-го круга (7th-level spell); **Уровень:** 15; **Цена:** 6.500 зм

Вид: заклинания 8-го круга (8th-level spell); **Уровень:** 17; **Цена:** 15.000 зм

Вид: заклинания 9-го круга (9th-level spell); **Уровень:** 19; **Цена:** 40.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания указанного круга.

ОСОБЫЕ ЖЕЗЛЫ SPECIALTY WANDS

Особые жезлы могут содержать только определенные виды заклинаний, как указано в их блоке параметров, и либо изменяют эффекты заклинания, либо влияют на то как их можно творить. Запись «Требования для создания» указывает какие виды заклинаний может содержать жезл.

СПИСОК ОСОБЫХ ЖЕЗЛОВ LIST OF SPECIALTY WANDS

ЖЕЗЛ РАСШИРЕНИЯ WAND OF WIDENING

ПРЕДМЕТ 4+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Конец этого жезла раздвоенный, а не конический.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell). Эта активация занимает ♦♦ если заклинанию необходимо ♦ для сотворения, или ♦♦♦ если необходимо ♦♦.

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите заклинание и увеличиваете его область. Добавьте 5 футов к радиусу всплеска, который обычно имеет радиус хотя бы 10 футов; добавьте 5 футов к длине конуса или линии, которые обычно длиной 15 футов или меньше; или добавьте 10 футов к длине более длинного конуса или линии

Вид: заклинание 1-го круга (1st-level spell); **Уровень:** 4; **Цена:** 100 зм

Вид: заклинание 2-го круга (2nd-level spell); **Уровень:** 6; **Цена:** 250 зм

Вид: заклинание 3-го круга (3rd-level spell); **Уровень:** 8; **Цена:** 500 зм

Вид: заклинание 4-го круга (4th-level spell); **Уровень:** 10; **Цена:** 1.000 зм

Вид: заклинание 5-го круга (5th-level spell); **Уровень:** 12; **Цена:** 2.000 зм

Вид: заклинание 6-го круга (6th-level spell); **Уровень:** 14; **Цена:** 4.500 зм

Вид: заклинание 7-го круга (7th-level spell); **Уровень:** 16; **Цена:** 10.000 зм

Вид: заклинание 8-го круга (8th-level spell); **Уровень:** 18; **Цена:** 24.000 зм

Вид: заклинание 9-го круга (9th-level spell); **Уровень:** 20; **Цена:** 70.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания соответствующего круга. Заклинание должно иметь время сотворения ♦ или ♦♦, не иметь длительности и должно обладать областью всплеска (10 футов или более), конуса или линии.

ЖЕЗЛ ПРОДОЛЖЕНИЯ WAND OF CONTINUATION

ПРЕДМЕТ 5+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Этот жезл увеличивает длительность заклинания. Желтые огоньки закручиваются по ее поверхности, пока заклинание не заканчивается.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell). Эта активация занимает ♦♦ если заклинанию необходимо ♦ для сотворения, или ♦♦♦ если необходимо ♦♦.

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите заклинание и его длительность увеличивается на половину

Вид: заклинание 1-го круга (1st-level spell); **Уровень:** 5; **Цена:** 160 зм

Вид: заклинание 2-го круга (2nd-level spell); **Уровень:** 7; **Цена:** 360 зм

Вид: заклинание 3-го круга (3rd-level spell); **Уровень:** 9; **Цена:** 700 зм

Вид: заклинание 4-го круга (4th-level spell); **Уровень:** 11; **Цена:** 1.400 зм

Вид: заклинание 5-го круга (5th-level spell); **Уровень:** 13; **Цена:** 3.000 зм

Вид: заклинание 6-го круга (6th-level spell); **Уровень:** 15; **Цена:** 6.500 зм

Вид: заклинание 7-го круга (7th-level spell); **Уровень:** 17; **Цена:** 15.000 зм

Вид: заклинание 8-го круга (8th-level spell); **Уровень:** 19; **Цена:** 40.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания соответствующего круга. Заклинание должно иметь время сотворения ♦ или ♦♦ и длительность не менее 10 минут и не более 1 часа.

ЖЕЗЛ МНОГОКРАТНЫХ СНАРЯДОВ WAND OF MANIFOLD MISSILES

ПРЕДМЕТ 5+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ СИЛА

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Этот жезл с вырезанной головой дракона на вершине содержит полированную металлическую сферу, установленную в середине.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите заклинание *волшебная стрела (magic missile)* указанного круга. После того как вы используете заклинание, в начале каждого вашего хода, из жезла выпускается дополнительный снаряд или снаряды, как если бы вы творили версию заклинания в 1 действие. Каждый раз выбирайте цели. Это длится в течение 1 минуты или до момента, когда вы перестаете владеть жезлом или пока снова не попытаетесь активировать жезл

Вид: заклинание 1-го круга (1st-level spell); **Уровень:** 5; **Цена:** 160 зм

Вид: заклинание 3-го круга (3rd-level spell); **Уровень:** 9; **Цена:** 700 зм

Вид: заклинание 5-го круга (5th-level spell); **Уровень:** 13; **Цена:** 3.000 зм

Вид: заклинание 7-го круга (7th-level spell); **Уровень:** 17; **Цена:** 15.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *волшебная стрела (magic missile)* соответствующего круга.

ЖЕЗЛ БЕСПРОСВЕТНОЙ НОЧИ WAND OF HOPELESS NIGHT

ПРЕДМЕТ 6+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ТЬМА

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 265

Этот жезл изготовлен из кованого черного железа.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите заклинание *тьма* (darkness). Каждое существо, которое заканчивает свой ход в пределах области заклинания, должно успешно совершить спасбросок Воли со СЛ 20, иначе получит состояние «напуган» (frightened) 1 («напуган» (frightened) 2 при критическом провале)

Вид: заклинание 2-го круга (2nd-level spell); Уровень: 6; Цена: 250 зм

Вид: заклинание 4-го круга (4th-level spell); Уровень: 10; Цена: 1.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *тьма* (darkness) соответствующего круга.

ЖЕЗЛ ПАУКА WAND OF THE SPIDER

ПРЕДМЕТ 7+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ ЯД

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 265

Рукоять этого жезла представляет собой кусок палисандра длиной 5 дюймов, но большую часть его длины составляет пара скрученных паучьих лапок, с паутиной между ними.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите заклинание *паутина* (web), но нити паутины отравлены. Любое существо, проваливающее свою проверку Атлетики или спасбросок Рефлексов при прохождении через паутину, получает 1d6 урона от яда

Вид: заклинание 2-го круга (2nd-level spell); Уровень: 7; Цена: 360 зм

Вид: заклинание 4-го круга (4th-level spell); Уровень: 11; Цена: 1.400 зм;

Нити наносят 2d6 урона от яда + 1d6 продолжительного урона от яда

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *паутина* (web) соответствующего круга.

ЖЕЗЛ ТЛЕЮЩИХ ОГНЕННЫХ ШАРОВ WAND OF SMOLDERING FIREBALLS

ПРЕДМЕТ 8+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л

Эта почерневшая, сильно обожженная палка едва пахнет гуано летучих мышей.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите *огненный шар* (fireball) указанного круга. Каждое существо, провалившее свой спасбросок получает продолжительный урон от огня

Вид: заклинание 3-го круга (3rd-level spell); Уровень: 8; Цена: 500 зм;

Продолжительный урон: 1d6

Вид: заклинание 5-го круга (5th-level spell); Уровень: 12; Цена: 2.000 зм;

Продолжительный урон: 2d6

Вид: заклинание 7-го круга (7th-level spell); Уровень: 16; Цена: 10.000 зм;

Продолжительный урон: 3d6

Вид: заклинание 9-го круга (9th-level spell); Уровень: 20; Цена: 70.000 зм;

Продолжительный урон: 4d6

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *огненный шар* (fireball) соответствующего круга.

ЖЕЗЛ СВЕРКАЮЩЕЙ МОЛНИИ WAND OF CRACKLING LIGHTNING

ПРЕДМЕТ 8+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 265

Этот жезл сделан из двух медных пластин, разделенных керамическим центром.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите *удар молнии* (lightning bolt), но область заклинания в 2 раза шире (две смежные параллельные 120-футовые линии) и существа, которые проваливают свой спасбросок становятся застигнутыми врасплох (flat-footed) на 1 раунд

Вид: заклинание 3-го круга (3rd-level spell); Уровень: 8; Цена: 500 зм

Вид: заклинание 4-го круга (4th-level spell); Уровень: 10; Цена: 1.000 зм

Вид: заклинание 6-го круга (6th-level spell); Уровень: 14; Цена: 4.500 зм

Вид: заклинание 8-го круга (8th-level spell); Уровень: 18; Цена: 24.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *удар молнии* (lightning bolt) соответствующего круга.

ЖЕЗЛ СТРУЯЩЕЙСЯ ЖИЗНИ WAND OF OVERFLOWING LIFE

ПРЕДМЕТ 9+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ НЕКРОМАНТИЯ ИСЦЕЛЕНИЕ ПОЗИТИВНЫЙ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 265

Этот алебастровый жезл имеет прозрачный кристалл на конце.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите заклинание *исцеление* (*heal*) указанного круга. После сотворения заклинания, в начале вашего следующего хода, избыточная исцеляющая магия струится из жезла и исцеляет вас, как если бы вы сотворили на себя версию заклинания *исцеления* того же круга за 1 действие (◆). Вы получаете это преимущество только единожды, даже если вы творите несколько заклинаний *исцеления* (*heal*) из жезла *струящейся жизни* в один и тот же ход

Вид: заклинание 3-го круга (3rd-level spell); **Уровень:** 9; **Цена:** 700 зм

Вид: заклинание 4-го круга (4th-level spell); **Уровень:** 11; **Цена:** 1.400 зм

Вид: заклинание 5-го круга (5th-level spell); **Уровень:** 13; **Цена:** 3.000 зм

Вид: заклинание 6-го круга (6th-level spell); **Уровень:** 15; **Цена:** 6.500 зм

Вид: заклинание 7-го круга (7th-level spell); **Уровень:** 17; **Цена:** 15.000 зм

Вид: заклинание 8-го круга (8th-level spell); **Уровень:** 19; **Цена:** 40.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *исцеление* (*heal*) соответствующего круга.

ЖЕЗЛ СНЕЖНЫХ ПОЛЕЙ WAND OF THE SNOWFIELDS

ПРЕДМЕТ 14+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ХОЛОДА

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 265

Этот жезл представляет собой вытянутый кусок светло-голубого стекла.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите *конус холода* (*cone of cold*). Земля в области действия заклинания покрывается глубоким снегом, становясь на 1 минуту пересеченной местностью

Вид: заклинание 5-го круга (5th-level spell); **Уровень:** 14; **Цена:** 4.500 зм

Вид: заклинание 7-го круга (7th-level spell); **Уровень:** 18; **Цена:** 24.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *конус холода* (*cone of cold*) соответствующего круга.

ЖЕЗЛ УБИЙСТВА WAND OF SLAYING

ПРЕДМЕТ 16+

ЖЕЗЛ МАГИЧЕСКИЙ ИЛЛЮЗИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Этот полированный черный жезл имеет на конце зеленый самоцвет, и любой, кто смотрит в него, видит вместо своего лица отражение ухмыляющегося черепа.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Частота: раз в день, плюс перегрузка;

Эффект: Вы творите *перст смерти* (*finger of death*) указанного круга. Если заклинание убивает цель, то тело выпускает негативную энергию в 20-футовой эманации, нанося негативный урон, равный удвоенному кругу заклинания

Вид: заклинание 7-го круга (7th-level spell); **Уровень:** 16; **Цена:** 10.000 зм

Вид: заклинание 8-го круга (8th-level spell); **Уровень:** 18; **Цена:** 24.000 зм

Вид: заклинание 9-го круга (9th-level spell); **Уровень:** 20; **Цена:** 70.000 зм

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *перст смерти* (*finger of death*) соответствующего круга.

КАПКАНЫ SNARES

Это небольшие помехи и простые ловушки, которые вы можете создать, используя навык Ремесло, если у вас есть черта Изготовление Капканов (Snare Crafting) (стр. 266). Для изготовления капкана требуется иметь набор капканов (snare kit) (стр. 291) и необходимое количество материалов в размере Цены создаваемого капкана. В отличие от других предметов, найденные капканы не могут быть собраны или проданы как готовое изделие. У капкана есть атрибут «капкан».

ИЗГОТОВЛЕНИЕ КАПКАНОВ CRAFTING SNARES

Капкан устанавливается в 5-футовом квадрате. Как только установка закончена, он не может быть передвинут, не будучи уничтоженным (а часто и активированным).

Чтобы изготовить капкан, у вас должна быть черта Изготовление Капканов (Snare Crafting). Вы можете потратить 1 минуту чтобы Изготовить (Craft) капкан по указанной Цене. Если вы хотите создать капкан по сниженной Цене, то должны потратить часть режима свободного времени, как описано в активности Изготовить (Craft). Некоторые капканы имеют дополнительные требования для создания, помимо тех, что указаны в активности «Изготовить»; такие капканы перечисляют свои требования в графе «Требования для создания».

ОБНАРУЖЕНИЕ КАПКАНОВ DETECTING SNARES

Существа могут обнаружить капканы также как и любую другую ловушку или опасность (см. стр. 520), используя СЛ Ремесла создателя капкана, в качестве СЛ Скрытности. По мере того, как вы улучшаете мастерство создания капканов, их становится труднее заметить тем, кто менее внимателен. Если вы Эксперт в Ремесле, только существа с рангом мастерства «Обучен» в Восприятии могут обнаружить ваш капкан; если вы Мастер в Ремесле, только существа с рангом Эксперт в Восприятии могут обнаружить ваш капкан; а если вы Легенда в навыке Ремесло, только существа с рангом Мастер в Восприятии могут обнаружить ваш капкан.

Если ваш ранг мастерства в Ремесле Эксперт или лучше, то капканы могут обнаружить только существа, которые активно ищут их.

СРАБАТЫВАНИЕ КАПКАНА TRIGGERING SNARES

Если в описании капкана не сказано иначе, то его эффект возникает, когда в его квадрат заходит существо как минимум маленького размера, и тогда капкан разрушается.

ОТКЛЮЧЕНИЕ КАПКАНА DISABLING SNARES

Когда существо обнаружило капкан, оно может обезвредить его так же, как и другие физические ловушки, используя действие Отключить Устройство (Disable a Device), против СЛ Ремесла создателя в качестве СЛ. По мере того, как вы улучшаете мастерство создания капканов, их становится тяжелее обезвредить тем, кто не так умен. Если вы Эксперт в Ремесле, только существа с рангом мастерства «Обучен» в Воровстве могут отключить ваши капканы; если вы Мастер в Ремесле, только существа Эксперты в Воровстве могут обезвредить ваши капканы; а если вы Легенда в навыке Ремесло, только существа с рангом Мастер в Воровстве могут обезвредить ваши капканы. Вы можете автоматически отключить капкан, который сами создали, без срабатывания, потратив действие Взаимодействие (Interact), находясь рядом с ним.

КАПКАН-ТРЕВОГА ALARM SNARE

КАПКАН 1

КАПКАН **ЛОВУШКА** **СЛУХ** **МЕХАНИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм

Вы создаете капкан-тревогу, прикрепляя один или несколько шумных объектов к растяжке или прижимной пластине. При создании, обозначьте диапазон от 100 до 500 футов, в котором его можно услышать. Когда существо хотя бы маленького размера входит в квадрат, капкан издает достаточно громкий звук, что его может услышать любое существо в обозначенной области.

КАПКАН С «ЧЕШОКОМ» CALTROP SNARE

КАПКАН 1

КАПКАН **ЛОВУШКА** **МЕХАНИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм

Этот капкан состоит из скрытой емкости с Чесноком (Caltrop), присоединенной к растяжке. Когда ловушка срабатывает, она разбрасывает чеснок или в пространстве капкана, или в смежное с пространством капкана.

Если чеснок разбрасывается в том же квадрате, что и существо, оно должно мгновенно совершить проверку Акробатики

Требования для создания: Обеспечить контейнер с Чесноком (Caltrop).

МЕШАЮЩИЙ КАПКАН HAMPERING SNARE

КАПКАН 1

КАПКАН **ЛОВУШКА** **МЕХАНИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм

Вы расставляете колючки, сети, липкую слизь или другие материалы, чтобы помешать движению существа. Квадрат с этим капканом и три смежные квадрата (формируя квадратную область 10x10 футов), становятся пересеченной местностью, когда первое существо входит в квадрат капкана. Пересеченная местность сразу влияет на передвижение существа, включая его перемещение в сработавший квадрат, и его эффект длится 1d4 раунда после того как ловушка сработала. Существо может использовать действие Взаимодействие (Interact), чтобы заранее убрать элементы, создающие пересеченную местность с одного квадрата.

МЕТАЩИЙ КАПКАН MARKING SNARE

КАПКАН 1

КАПКАН **ЛОВУШКА** **МЕХАНИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм

Этот капкан часто используется чтобы пометить нарушителя и потом отследить его или опознать. Когда вы создаете эту ловушку, вы должны решить пометить ли краской или запахом. Любой из типов маркировки дает ситуативный бонус +2 к Выслеживание (Track) существа вплоть до 24 часов или пока краска или запах не смыты (требует хотя бы галлон воды и 10 минут очистки). Существо, входящее в квадрат капкана должно совершить спасбросок Рефлексов СЛ 17.

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Капкан пометает существо;

Критический провал: Капкан пометает существо и оно получает состояние «ослеплен» (blinded) до конца его следующего хода.

СИГНАЛЬНЫЙ КАПКАН SIGNALING SNARE

КАПКАН 1

КАПКАН **ЛОВУШКА** **МЕХАНИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм

Хитроумный сигнальный капкан, используемый в охоте или выслеживании, часто изготавливается из тщательно подготовленной земли, сложенного песка или камней, специфического расположения растительности и т.д. Когда существо входит в квадрат

сигнального капкана, ничего не происходит для существа, но это вызывает небольшое незаметное нарушение рельефа, которое позволяет создателю капкана или другому существу, которое знает на что обратить внимание, определить, входило ли существо подходящего размера в квадрат.

КАПКАН С ШИПАМИ SPIKE SNARE

КАПКАН 1

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 3 зм

Этот простой капкан состоит из скрытых шипов, реагирующих на движения существа, благодаря которым оно поранится или наколется на них во время вхождения в квадрат, получая 2d8 колющего урона. Существо должно пройти базовый спасбросок Рефлексов СЛ 17.

КАПКАН С СИГНАЛЬНОЙ РАКЕТОЙ FLARE SNARE

КАПКАН 2

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ ЗРЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 5 зм;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

Используя биолюминесцентные вещества или алхимические реагенты, вы устанавливаете недолговечную сигнальную ракету с растяжкой или нажимной пластиной. Когда существо маленького размера или крупнее, входит в квадрат, эта сигнальная ракета выстреливает в небо. Для существ, которым хорошо видно небо, эта вспышка видна на расстоянии вплоть до 2 миль в ясный день или на расстоянии до 5 миль в ясную ночь.

ЗУБАСТЫЙ КАПКАН BITING SNARE

КАПКАН 4

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 15 зм

Створки капкана смыкаются на ноге наступившего в него существа. Он наносит 5d6 колющего урона первому существу, входящему в его квадрат; это существо должно совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 18.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон;

Критический провал: Существо получает двойной урон и штраф -10 футов Скорости пока не восстановит хотя бы 1 ПЗ.

ЗАПУТЫВАЮЩИЙ КАПКАН HOBBLING SNARE

КАПКАН 4

НЕОБЫЧНЫЙ КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 15 зм

Вы устанавливаете лианы, веревки или проволоку, чтобы они туго натянулись вокруг существа, на которое сработает этот капкан. Первое существо, которое входит в квадрат должно совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 20.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает штраф -5 футов Скорости на 1 минуту или пока не сможет Вырваться (Escape) (СЛ 18);

Провал: Как успех, но штраф -10 футов;

Критический провал: Как успех, но штраф -20 футов.

КАПКАН ПОГИБЕЛИ СТАЛКЕРА STALKER BANE SNARE

КАПКАН 4

НЕОБЫЧНЫЙ КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 15 зм

Этот капкан взрывается облаком цепляющегося порошка, который может пристать к существу, входящему в его квадрат. Существо, входящее в квадрат капкана гибели stalkera должно совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 20.

Критический успех: Цель невредима;

Успех: Порошок прилипает к цели, заставляя ее оставлять за собой предательские следы. Делая невидимую (invisible) цель лишь «скрытой» (hidden), а не «необнаруженной» (undetected) для существ, которые могли бы ее видеть, если бы она не была невидимой.

Провал: Порошок комкается на цели, постоянно отваливаясь. Невидимая цель становится только «плохо видимой» (concealed) а не «скрытой» (hidden) или «необнаруженной» (undetected) для существ, которые могли бы ее видеть, если бы она не была невидимой.

Критический провал: Как провал, и существо получает состояние «ослеплен» (blinded) до конца своего следующего хода.

СБИВАЮЩИЙ КАПКАН TRIP SNARE

КАПКАН 4

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 15 зм

Вы устанавливаете хитрую растяжку, чтобы Сбить с Ног (Trip) существо. Существо среднего размера или меньше, входящее в квадрат этого капкана должно совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 20.

Если вы хотите создать капкан, чтобы Сбить с Ног (Trip) более крупное существо, то вы должны создать группу смежных капканов в длину, равную длине края пространства этого более крупного существа, и оно должно двигаться так, чтобы пройти по набору ловушек. Например, 3 сбивающих капкана в виде 15-футовой линии, могут Сбить с Ног существо огромного размера, идущее по коридору на линию капканов.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо застигнуто врасплох (flat-footed) до начала его следующего хода;

Провал: Существо падает распластавшись (prone);

Критический провал: Существо падает распластавшись (prone) и получает 1d6 дробящего урона.

ПРЕДУПРЕЖДАЮЩИЙ КАПКАН WARNING SNARE

КАПКАН 4

КАПКАН ЛОВУШКА СЛУХ МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 15 зм

Используя материалы, характерные для данной области, вы соединяете детали, издающие звук, с растяжкой или нажимной пластиной. Этот капкан как капкан-тревога (alarm snare), но его тонкий звук сливается с окружающим шумом. Вы можете заметить этот звук пока вы в 1.000 футах от капкана и вам ничего не мешает услышать его. Другие существа в этой области, находящиеся в активном поиске, могут заметить этот звук, если их результат проверка Восприятия больше или равен вашей СЛ Ремесла.

ТОШНОТВОРНЫЙ КАПКАН NAUSEATING SNARE

КАПКАН 6

КАПКАН ЛОВУШКА ЯД МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 40 зм;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

Вы помещаете особенно скверно пахнущие вещества, чтобы они распылились на существо. Первое существо вошедшее в квадрат должно совершить спасбросок Стойкости со СЛ 20.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает состояние «тошнота» (sickened) 1;

Провал: Существо получает состояние «тошнота» (sickened) 2;

Критический провал: Существо получает состояние «тошнота» (sickened) 3.

КАПКАН С БОМБАМИ BOMB SNARE

КАПКАН 8

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 75 зм

Вы создаете капкан, который катализирует 3 средние алхимические бомбы 3-го уровня одного и того же вида, чтобы они взорвались, когда существо входит в квадрат с капканом. Цель и все существа, в соседних квадратах, должны совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 26, поскольку капкан наносит урон, равный трехкратному урону от прямого попадания одной из составных бомб (например, 6d6 урона от электричества от колбы молний (bottled lightning) без урона от брызг или других эффектов.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона и не получает других эффектов;

Провал: Существо получает полный урон. Оно так же получает все другие эффекты от прямого попадания одной из составных бомб (как например, состояние «застигнут врасплох» (flat-footed) от колбы молний (bottled lightning) или продолжительный урон от кислоты, от колбы кислоты (acid flask).

Критический провал: Существо получает удвоенный урон + все другие эффекты прямого попадания (как при провале)

Требования для создания: Предоставить 6 одинаковых, наносящих урон, средних алхимических бомб 3-го уровня.

ХВАТАЮЩИЙ КАПКАН GRASPING SNARE

КАПКАН 8

НЕОБЫЧНЫЙ КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 75 зм

Вы закрепляете лозы и веревки, чтобы удерживать существо на месте. Первое существо, вошедшее в квадрат должно совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 26 со следующими эффектами.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо на 1 минуту получает статусный штраф -5 футов к Скорости или пока не сможет Вываться (Escape) (СЛ 26);

Провал: Существо получает состояние «обездвижен» (immobilized) на 1 раунд, потом на 1 минуту получает статусный штраф -5 футов к Скорости. Оба эффекта завершаются досрочно, если цель сможет Вываться (Escape) (СЛ 26);

Критический провал: Существо получает состояние «обездвижен» (immobilized) на 1 минуту, или пока не сможет Вываться (Escape) (СЛ 26).

БЬЮЩИЙ КАПКАН STRIKING SNARE

КАПКАН 8

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 75 зм

Вы устанавливаете растяжку или другой спусковой механизм к группе камней или деревянных кольев, обрушивающиеся на существо, которое входит в квадрат капкана. Существо должно совершить базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 26. Если вы выбираете камни, капкан наносит 9d8 дробящего урона; если вы выбираете колья, она наносит 9d8 колющего урона.

КАПКАН С ЦЕПЛЯЮЩИМИСЯ КРЮЧКАМИ SNAGGING HOOK SNARE

КАПКАН 10

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 180 зм;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

Этот капкан ловит существо своими коварными металлическими крючками. Первое существо, вошедшее в квадрат, получает 5d8 колющего урона и 5d8 режущего урона, с базовым спасброском Рефлексов со СЛ 27. При критическом провале, крючки пронзают плоть, давая существу состояние «обездвижен» (immobilized), пока оно не сможет успешно Вываться (Escape) (СЛ 27).

КАПКАН КРОВОПУСКАЮЩИХ ШИПОВ BLEEDING SPINES SNARE

КАПКАН 12

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 320 зм

Когда существо входит в квадрат, шипы, покрытые множеством зазубренных колючек, выступают наружу, чтобы поразить его, нанося 8d8 колющего урона и 2d8 продолжительного урона от кровотечения. Существо должно совершить базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 31. После начального срабатывания, шипы убираются и снова повторно выступают в течение 1 минуты, заставляя любое существо, которое входит в это пространство или заканчивает в нем свой ход, совершить спасбросок Рефлексов от урона шипов.

КАПКАН КОСЯЩИХ ЛЕЗВИЙ SCYTHING BLADE SNARE

КАПКАН 12

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 320 зм

Этот капкан выпускает мощную серию скашивающих лезвий, которые рассекают существо, входящее в квадрат ловушки, нанося 14d8 режущего урона (базовый Рефлексов со СЛ 31).

ШОКИРУЮЩИЙ КАПКАН STUNNING SNARE

КАПКАН 12

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 320 зм

Вы устанавливаете капкан, чтобы быстрым ударом дезориентировать существо, делая его почти неспособным защищаться. Капкан наносит 6d6 дробящего урона, первому существу, которое входит в квадрат; это существо должно совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 31.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает половину урона и оно застигнуто врасплох (flat-footed) на 1 раунд, и получает состояние «в шоке» (stunned) 1;

Провал: Существо получает полный урон и оно застигнуто врасплох (flat-footed) на 1 раунд, и получает состояние «в шоке» (stunned) 2;

Критический провал: Существо получает двойной урон и оно застигнуто врасплох (flat-footed) на 1 минуту, и получает состояние «в шоке 4».

ШИПАСТАЯ КЛЕТЬ ENGULFING SNARE

КАПКАН 14

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 900 зм;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

Вы устанавливаете колючую клетку из костей, особенно жесткой растительности, или другого материала, которая пытается захватить существо при срабатывании капкана. Капкан наносит 9d8 колющего урона первому существу, вошедшему в этот квадрат; существо должно совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 31.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо отбрасывается в сторону срабатыванием капкана, получая половину урона, и застигнуто врасплох (flat-footed) до конца своего следующего хода;

Провал: Существо поймано в клетку, получая полный урон и падает распластавшись (prone). Пока находится в клетке, оно имеет состояние «обездвижен» (immobilized). Оно может освободиться пытаясь Вырваться (Escape) (СЛ 31) или уничтожив клетку (Твердость 5, 30 ПЗ, Невосприимчивость объектов).

Критический провал: Как провал, но существо получает двойной урон.

КАПКАН ГРАДА СТЕЛ HAIL OF ARROWS SNARE

КАПКАН 16

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 1.500 зм

Когда существо входит в квадрат капкана, он выпускает сотни тщательно подготовленных стрел, покрывая 20-футовый радиус вокруг квадрата капкана массивным обстрелом, наносящим 18d6 колющего урона. Существа в области должны совершить базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 37.

КАПКАН СО ВСЕНАПРАВЛЕННЫМИ КОПЬЯМИ OMNIDIRECTIONAL SPEAR SNARE

КАПКАН 16

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 1.500 зм

Как только существо входит в квадрат капкана, он обрушивает на существо со всех сторон зловеще мощные копья, нанося 19d8 колющего урона (базовый Рефлексов СЛ 37).

ЛЕТАЮЩЕЕ КОЛЕСО С ЛЕЗВИЯМИ FLYING BLADE WHEEL SNARE

КАПКАН 20

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 10.000 зм

Когда существо входит в квадрат, в него запускается смертельное летающее колесо с вращающимися лезвиями, делая Удар (Strike) с модификатором атаки +33 и нанося 8d8 режущего урона. Раз в каждый из своих ходов, вы можете использовать действие Взаимодействие (Interact) находясь в пределах 120 футов от колеса, чтобы заставить его Лететь (Fly) на расстояние вплоть до 60 футов к существу, которое оно преследует и совершить Удар, если после перемещения оно в пределах 5 футов от своей цели.

Через 1 минуту, вращение прекращается и колесо падает на землю. Существа могут уничтожить колесо, чтобы остановить его (СП 37, Стойкости +29, Рефлексов +20, 200 ПЗ, Твердость 10, Невосприимчивость объекта).

КАПКАН МГНОВЕННОГО ПОТРОШЕНИЯ INSTANT EVISCERATION SNARE КАПКАН 20

КАПКАН ЛОВУШКА МЕХАНИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 10.000 зм

Когда существо входит в квадрат капкана, он выпускает невероятный арсенал клинков, нанося 24d8 колющего урона (базовый спасбросок Рефлексов СП 45).

МАТЕРИАЛЫ MATERIALS

Большинство предметов изготавливаются из легкодоступных материалов, таких как кожа, дерево или сталь, но некоторое оружие и броня изготавливаются из более экзотических материалов, что придает им уникальные свойства и другие преимущества. Оружие сделанное из драгоценных материалов лучше способно причинять вред определенным существам, а броня из этих материалов обеспечивает улучшенную защиту.

Большинство материалов это металлы; их можно использовать для изготовления металлического оружия и брони. За Ведущим последнее слово о том, какие предметы могут быть сделаны с использованием материала. Предмет может быть сделан из не более, чем одного драгоценного материала, и только ремесленником с рангом мастерства, как минимум, Эксперт в навыке Ремесло. Некоторые редкие и экзотические материалы требуют ранга Мастер или даже Легенда.

Цена материала зависит от того, как тяжело с ним работать, его редкости и чистоты; большинство предметов, изготовленных из драгоценных материалов, используют сплав, смесь или покрытие, а не используют материал в чистом виде. Три сорта чистоты драгоценного материала: низкопробный, стандартный, высококачественный. Независимо от чистоты драгоценного материала, изготовленный из него предмет получает полные эффекты драгоценного материала, но создание высокоуровневых предметом и гравировка более мощных магических рун с драгоценными материалами требует улучшенной чистоты.

Некоторые драгоценные материалы доступны только определенных сортов. Например, адамантин не может быть низкопробным, а орихалк должен быть высококачественным. Предметы, изготовленные из материалов более низкого сорта, чем ожидалось для уровня предмета, или более высокого сорта, чем необходимо, будут указывать сорт драгоценного материала.

ХАРАКТЕРИСТИКИ МАТЕРИАЛА MATERIAL STATISTICS

Таблица 11-4: Материалы, Твердость, ПЗ и ПП указывает Твердость, ПЗ, Предел Прочности и примеры предметов для некоторых видов распространенных материалов. Эта таблица имеет разделение для тонких предметов (как щиты), обычных предметов (как броня), и усиленных или крепких строений (как стены).

Камень - всеобъемлющий термин для любого твердого камня, такого как гранит и мрамор. Аналогично, под древесиной понимаются обычные породы дерева, такие как дуб и сосна. Предполагается, что если не указано иначе - металлическое оружие и броня изготовлены из железа или стали.

ТАБЛИЦА 11-4: МАТЕРИАЛЫ, ТВЕРДОСТЬ, ПЗ И ПП

Материал	Твердость	ПЗ	ПП	Пример предмета
Бумага	0	1	—	Книжные страницы, бумажный веер, свиток
Тонкая ткань	0	1	—	Воздушный змей, шелковое платье, нательное белье
Тонкое стекло	0	1	—	Бутылка, очки, оконное стекло
Ткань	1	4	2	Тканый доспех, тяжелый жилет, мешок, палатка
Стекло	1	4	2	Стеклянный блок, стеклянный стол, тяжелая ваза
Стеклянное строение	2	8	4	Стена из стеклянного блока
Тонкая кожа	2	8	4	Рюкзак, куртка, сумка, ремень, хлыст
Тонкая веревка	2	8	4	Стандартная веревка авантюриста
Тонкое дерево	3	12	6	Стул, дубинка, саженец, деревянный щит
Кожа	4	16	8	Кожаный доспех, седло

Материал	Твердость	ПЗ	ПП	Пример предмета
Веревка	4	16	8	Промышленный трос, корабельная снасть
Тонкий камень	4	16	8	Грифельная доска, шиферная плитка, облицовка камнем
Тонкое железо или сталь	5	20	10	Цепи, стальной щит, меч
Дерево	5	20	10	Сундук, простая дверь, стол, ствол дерева
Камень	7	28	14	Брусчатка, статуя
Железо или сталь	9	36	18	Наковальня, печь железный или стальной доспех
Деревянное строение	10	40	20	Укрепленная дверь, деревянная стена
Каменное строение	14	56	28	Каменная стена
Железное или стальное строение	18	72	36	Стена из железной пластины

Если объект состоит из более чем одного материала, Ведущий обычно использует параметры самого крепкого из примененных. Например, чтобы сломать стену из бумажных панелей над тканым деревянным каркасом, потребуется повредить тонкую древесину, а не бумагу. Однако Ведущий может выбрать более слабый материал, основываясь на функции предмета. Например, сломав деревянную ручку молотка, а не его железное навершие, вы все равно сделаете предмет непригодным для использования. Иногда предмет даже менее крепкий, чем Твердость и ПЗ предусмотренные для тонкого объекта; например, веточка не выдержит 9 урона, чтобы сломаться, хотя она и сделана из тонкого дерева. Аналогично, определенные крепкие предметы или строения могут иметь даже большую Твердость и ПЗ. Определенные строения, в особенности толстые стены, так укреплены, что вам придется ломать их определенное время с использованием инструментов (см. стр. 515 для большей информации о стенах).

ДРАГОЦЕННЫЕ МАТЕРИАЛЫ PRECIOUS MATERIALS

Материалами с атрибутом «драгоценный» можно заменить базовые материалы. Например, навершие молотка может быть сделано из адамантина, вместо железа. Предметы, сделанные из драгоценных материалов, стоят дороже обычных; не только сам материал стоит больше, но и ремесленник должен вложить больше времени в работу над ними. А также, более мощные предметы требуют драгоценных материалов более высокой чистоты. Драгоценные материалы описаны далее. Графа «Цена» для каждого материала указывает Цену простого немагического предмета, сделанного из этого материала, в зависимости от его объемного веса (Нагрузки) (если предмет легче 1 Нагрузки, используйте цену 1 Нагрузки), а также Цены для разного количества самого материала. Цены брони, щитов и оружия, изготовленных из драгоценных материалов находятся в соответствующих разделах: Оружие (Weapons), Броня (Armor) и Щиты (Shields).

СОЗДАНИЕ ИЗ ДРАГОЦЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ CRAFTING WITH PRECIOUS MATERIALS

Ремесленник Эксперт может создавать низкопробные предметы, Мастер - стандартные предметы, и Легенда может создавать высококачественные предметы. В дополнение, чтобы Изготовить (Craft) из драгоценного материала, уровень вашего персонажа должен быть больше или равен уровня материала.

Низкопробные предметы могут быть использованы в создании магических предметов вплоть до 8-го уровня, и они могут содержать руны вплоть до 8-го уровня. Стандартные предметы могут быть использованы в создании магических предметов вплоть до 15-го уровня, и они могут содержать руны вплоть до 15-го уровня. Высококачественные предметы используют самую чистую форму драгоценного материала и могут использоваться для Изготовления магических предметов любого уровня, и содержать любые руны. Использование более чистой формы обычных материалов настолько относительно недорого, что их цена включена в любой магический предмет.

Когда вы Создаете предмет, содержащий драгоценный материал, ваше начальное сырье для предмета должно включать этот материал; как минимум 10% вложений должны быть этим материалом для низкосортного, как минимум 25% вложений должны быть этим материалом для стандартного, и полностью для высококачественного. Например, низкопробный серебряный объект Назрузкой 1 стоит 20 зм. Из 10 зм сырья, что вы предоставляете при Создании предмета, серебра должно быть как минимум на 1 зм. Сырье, которое вы тратите для завершения предмета не обязательно должно состоять из драгоценного материала, однако в некоторых ситуациях Ведущий может решить иначе.

После создания предмета из драгоценного материала, вы можете использовать активность Изготовить (Craft) для улучшения его сорта, платя разницу в Цене и предоставляя достаточное количество драгоценного материала.

ХОЛОДНОЕ ЖЕЛЕЗО COLD IRON

МАТЕРИАЛ 2+

АРАГОЦЕННЫЙ

Оружие, изготовленное из холодного железа смертельно для демонов и фей. Холодное железо выглядит как обычное железо, но добывается из особо чистых источников и формируется с небольшим нагревом или без него. Этот процесс чрезвычайно сложен, особенно для высококачественных изделий из холодного железа

Вид: кусок холодного железа (cold iron chunk); **Цена:** 10 зм; **Нагрузка:** Л

Вид: слиток холодного железа (cold iron ingot); **Цена:** 100 зм; **Нагрузка:** 1

Вид: низкопробный объект из холодного железа (low-grade cold iron object);

Уровень: 2; **Цена:** 20 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: стандартный объект из холодного железа (standard-grade cold iron object);

Уровень: 7; **Цена:** 250 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный объект из холодного железа (high-grade cold iron object);

Уровень: 15; **Цена:** 4.500 зм за каждую единицу Нагрузки.

Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Тонкие предметы			
Низкопробный	5	20	10
Стандартный	7	28	14
Высококачественный	10	40	20
Предметы			
Низкопробный	9	36	18
Стандартный	11	44	22
Высококачественный	14	56	28
Строения			
Низкопробный	18	72	36
Стандартный	22	88	44
Высококачественный	28	112	56

СЕРЕБРО SILVER

МАТЕРИАЛ 2+

АРАГОЦЕННЫЙ

Серебряное оружие - проклятие для различных существ, от дьяволов до оборотней. Серебряные предметы менее прочны, чем предметы из стали, а низкосортные серебряные предметы обычно лишь покрывают серебром

Вид: кусок серебра (silver chunk); **Цена:** 10 зм; **Нагрузка:** Л

Вид: слиток серебра (silver ingot); **Цена:** 100 зм; **Нагрузка:** 1

Вид: низкосортный объект из серебра (low-grade silver object);

Уровень: 2; **Цена:** 20 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: стандартный объект из серебра (standard-grade silver object);

Уровень: 7; **Цена:** 250 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный объект из серебра (high-grade silver object);

Уровень: 15; **Цена:** 4.500 зм за каждую единицу Нагрузки.

Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Тонкие предметы			
Низкопробный	3	12	6
Стандартный	5	20	10
Высококачественный	8	32	16
Предметы			
Низкопробный	5	20	10
Стандартный	7	28	14
Высококачественный	10	40	20
Строения			
Низкопробный	10	40	20
Стандартный	14	56	28
Высококачественный	20	80	40

АДАМАНТИН ADAMANTINE

МАТЕРИАЛ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ АРАГОЦЕННЫЙ

Добытый из камней, упавших с небес, адамантин является одним из самых твердых известных металлов. Он имеет блестящий, черный внешний вид, и его ценят за его удивительную крепость и способность оставаться невероятно острым по краям

Вид: кусок адамантина (adamantine chunk); **Цена:** 500 зм; **Нагрузка:** Л

Вид: слиток адамантина (adamantine ingot); **Цена:** 5.000 зм; **Нагрузка:** 1

Вид: стандартный адамантиновый объект (standard-grade adamantine object);

Уровень: 8; **Цена:** 350 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный адамантиновый объект (high-grade adamantine object);

Уровень: 16; **Цена:** 6.000 зм за каждую единицу Нагрузки.

Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Тонкие предметы			
Стандартный	10	40	20
Высококачественный	13	52	26
Предметы			
Стандартный	14	56	28
Высококачественный	17	68	34
Строения			
Стандартный	28	112	56
Высококачественный	34	136	68

МИФРАЛ MITHRAL

МАТЕРИАЛ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ ДРАГОЦЕННЫЙ

Мифрал славится своей легкостью, долговечностью и эффективностью против целого ряда существ, включая дьяволов и ликантропов. Он имеет такой же блеск, что и серебро, но обладает более светлым оттенком. Мифральное оружие и броня считаются, как если бы они были серебряными, с целью урона существам с Уязвимостью к серебру. Металлический предмет, сделанный из мифрала легче того, что сделан из железа или стали: Нагрузка предмета снижена на 1 (или до легкой Нагрузки, если его нормальная Нагрузка равна 1, и вес предмета не учитывается, если он уже имеет легкую Нагрузку). Цена предмета сделанного из мифрала зависит от нормальной Нагрузки предмета, а не его сниженной Нагрузки из-за применения мифрала, но снизьте Нагрузку прежде, чем делать какие-либо дальнейшие корректировки размера предмета

Вид: кусок мифрала (mithral chunk); **Цена:** 500 зм; **Нагрузка:** Л

Вид: слиток мифрала (mithral ingot); **Цена:** 5.000 зм; **Нагрузка:** 1

Вид: стандартный объект из мифрала (standard-grade mithral object);

Уровень: 8; **Цена:** 350 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный объект из мифрала (high-grade mithral object);

Уровень: 16; **Цена:** 6.000 зм за каждую единицу Нагрузки.

Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Тонкие предметы			
Стандартный	5	20	10
Высококачественный	8	32	16
Предметы			
Стандартный	9	36	18
Высококачественный	12	48	24
Строения			
Стандартный	18	72	36
Высококачественный	24	96	48

СУМЕРЕЧНОЕ ДЕРЕВО DARKWOOD

МАТЕРИАЛ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ ДРАГОЦЕННЫЙ

Сумеречное дерево - это очень легкая древесина, встречающаяся главным образом в старых лесах южно-центрального Авестана; она темная, как эбеновое дерево, но имеет легкий пурпурный оттенок. Нагрузка предмета из сумеречного дерева снижена на 1 (или до легкой Нагрузки, если его нормальная Нагрузка равна 1, и вес предмета не учитывается, если уже имеет легкую Нагрузку). Цена предмета, сделанного из сумеречного дерева, зависит от нормальной Нагрузки предмета, а не его сниженной Нагрузки из-за применения сумеречного дерева, но снизьте Нагрузку прежде, чем делать какие-либо дальнейшие корректировки размера предмета

Вид: ветка сумеречного дерева (darkwood branch); **Цена:** 500 зм; **Нагрузка:** Л

Вид: пиломатериал из сумеречного дерева (darkwood lumber); **Цена:** 5.000 зм; **Нагрузка:** 1

Вид: стандартный объект из сумеречного дерева (standard-grade darkwood object);

Уровень: 8; **Цена:** 350 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный объект из сумеречного дерева (high-grade darkwood object);

Уровень: 16; **Цена:** 6.000 зм за каждую единицу Нагрузки.

Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Тонкие предметы			
Стандартный	5	20	10
Высококачественный	8	32	16
Предметы			
Стандартный	7	28	14
Высококачественный	10	40	20
Строения			
Стандартный	14	56	28
Высококачественный	20	80	40

ШКУРА ДРАКОНА DRAGONHIDE

МАТЕРИАЛ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ ДРАГОЦЕННЫЙ

Шкура и чешуя дракона могут быть использованы, чтобы Изготовить (Craft) любой предмет, обычно сделанный из простой кожи или шкуры. Шкура дракона различается по цветам от синей до блестящей золотой, в зависимости от вида дракона, из которого она сделана. Благодаря стойкости чешуи, ее так же можно использовать, чтобы Изготовить (Craft) броню, которая обычно сделана из металлических пластин (такая как нагрудник, полулаты и полный латный доспех), что позволяет такой броне быть изготовленной без использования металла. Объекты из шкуры дракона обладают Невосприимчивостью к одному типу урона, в зависимости от вида дракона (см. таблицу далее)

Вид: стандартный объект из шкуры дракона (standard-grade dragonhide object);

Уровень: 8; **Цена:** 350 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественный объект из шкуры дракона (high-grade dragonhide object);

Уровень: 16; **Цена:** 6.000 зм за каждую единицу Нагрузки.

Вид дракона	Невосприимчивость		
Черный или медный	Кислота		
Синий или бронзовый	Электричество		
Красный, латунный или золотой	Огонь		
Зеленый	Яд		
Серебряный или белый	Холод		
Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Тонкие предметы			
Стандартный	4	16	8
Высококачественный	8	32	16
Предметы			
Стандартный	7	28	14
Высококачественный	11	44	22

ОРИХАЛК ORICHALCUM

МАТЕРИАЛ 17+

РЕДКИЙ ДРАГОЦЕННЫЙ

Орихалк - самый редкий и ценный небесный металл, который известен своими невероятными магическими свойствами, связанными со временем. Этот тусклый металл цвета меди не так прочен, как адамантин, но свойства орихалка подчиняющие время, обеспечивают большую Твердость и ПЗ. Если предмет из орихалка получает повреждения, но не был уничтожен, он сам полностью восстановится через 24 часа

Вид: кусок орихалка (orichalcum chunk); **Цена:** 1.000 зм; **Нагрузка:** Л

Вид: слиток орихалка (orichalcum ingot); **Цена:** 10.000 зм; **Нагрузка:** 1

Вид: высококачественный объект из орихалка (high-grade orichalcum object)

Уровень: 17; **Цена:** 10.000 зм за каждую единицу Нагрузки.

Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Тонкие предметы			
Высококачественный	16	64	32
Предметы			
Высококачественный	18	72	36

Предметы	Твердость	ПЗ	ПП
Строения			
Высококачественный	35	140	70

НОСИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ WORN ITEMS

Этот раздел включает магические предметы, которые вы носите на себе. Большинство имеют атрибут «настраиваемый», и это значит, что вы не можете носить более чем 10 таких предметов одновременно (стр. 531). Носимые предметы включают следующие подразделы, с особыми правилами, описанными в начале раздела.

- Повышающие предметы (Apex Items);
- Предметы компаньонов (Companion Items);
- Другие носимые предметы (Other Worn Items).

ПОВЫШАЮЩИЕ ПРЕДМЕТЫ APEX ITEMS

Когда вы Настраиваете Предмет (Invest An Item), имеющий атрибут «повышающий» (apex), он улучшает показатель одной из ваших Характеристики либо на 2, либо до 18, в зависимости от того, что даст большее значение. Это дает вам все преимущества нового показателя Характеристики пока не закончится настройка: увеличенный Интеллект позволяет вам обучиться дополнительному Навыку и выучить новый язык, увеличение Выносливости дает вам больше ПЗ и т.д.

Повышающий предмет дает это преимущество только когда настроен первый раз за 24 часа, и вы можете одновременно получать преимущество только от одного повышающего предмета. Если вы пытаетесь настраивать повышающий предмет, когда у вас уже настроен один, вы не получаете увеличение показателя Характеристики, однако получаете любые другие эффекты от Настроить Предмет (Invest An Item).

НОЖНЫЕ БРАСЛЕТЫ РВЕНИЯ ANKLETS OF ALACRITY

ПРЕДМЕТ 17

ПОВЫШАЮЩИЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 15.000 зм;

Использование: надет, ножные браслеты; **Нагрузка:** —

Эти золотые ножные браслеты, усыпанные драгоценными камнями предоставляют вам бонус предмета +3 к проверкам Акробатики. Когда вы настраиваете браслеты, то либо увеличиваете свою Ловкость на 2, либо увеличиваете ее до 18, в зависимости от того, что даст большее значение Характеристики.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы щелкаете ножными браслетами друг о друга, получая статусный бонус +20 футов ко всем своим Скоростям и эффекты заклинания *хождение по воде (water walk)* на следующие 10 минут.

ПОЯС СИЛЫ ГИГАНТА BELT OF GIANT STRENGTH

ПРЕДМЕТ 17

ПОВЫШАЮЩИЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 15.000 зм;

Использование: надет, ремень; **Нагрузка:** Л

Этот крепкий кожаный пояс украшен пряжкой из сверкающего кварца в виде кулака. Вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Атлетики и ситуативный бонус +2 к проверкам Атлетики для поднятия тяжелых объектов, Вырваться (Escape) и Открыть Силой (Force Open). Когда вы настраиваете пояс, то либо увеличиваете свою Силу на 2, либо увеличиваете ее до 18, в зависимости от того, что даст большее значение Характеристики.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Триггер: Вы являетесь целью метательной атаки камнем, или на вас падает камень;

Эффект: Вы совершаете проверку Атлетики, чтобы схватить спровоцировавший реакцию камень. Используйте СЛ Атлетики существа, бросающего камень, СЛ опасности или другого эффекта, или СЛ 35 если другие СЛ не применимы. Чтобы поймать камень вы должны иметь свободную руку, но как часть этой реакции, можете Выпустить (Release) то, что держите в руке.

Успех: Вы безопасно ловите камень, не получаете урон, и теперь держите этот камень в руке;

Провал: Вы получаете половину урона;

Критический провал: Вы получаете полный урон.

РЕМЕНЬ РЕГЕНЕРАЦИИ BELT OF REGENERATION

ПРЕДМЕТ 17

ПОВЫШАЮЩИЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 15.000 зм;

Использование: надет, ремень; **Нагрузка:** Л

Этот пояс изготовлен из эластичной шкуры тролля зеленого и оранжевого цвета. Вы получаете 15 временных ПЗ, когда первый раз в день настраиваете пояс. Когда вы настраиваете ремень, то либо увеличиваете свою Выносливость на 2, либо увеличиваете ее до 18, в зависимости от того, что даст большее значение Характеристики.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы затягиваете ремень на одно отверстие, чтобы получить эффект регенерации. На 2d4 раунда, каждый раунд, в начале своего хода, вы восстанавливаете 15 ПЗ, если только не получаете урон от кислоты или от огня с начала своего предыдущего хода.

ВЕНОК УБЕЖДЕНИЯ CIRCLET OF PERSUASION

ПРЕДМЕТ 17

ПОВЫШАЮЩИЙ МАГИЧЕСКИЙ ОЧАРОВАНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 15.000 зм;

Использование: надет, обруч; **Нагрузка:** —

Этот элегантный серебряный обруч часто похож на завитые фиговые листья и надевается на лоб, выше бровей. Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Дипломатии и Обмана. Когда вы настраиваете венки, то либо увеличиваете свою Харизму на 2, либо увеличиваете ее до 18, в зависимости от того, что даст большее значение Характеристики.

Активация: ➡ представить; **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы творите заклинание *очарование (charm)* 4-го круга (СЛ 38).

ДИАДЕМА ИНТЕЛЛЕКТА DIADEM OF INTELLECT

ПРЕДМЕТ 17

ПОВЫШАЮЩИЙ МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 15.000 зм;

Использование: надет, обруч; **Нагрузка:** Л

Элегантный красочный драгоценный камень, вырезанный сложным геометрическим узором, вставлен в узкий металлический обруч, облегающий ваш лоб. Вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Вспомнить Информацию (Recall Knowledge), независимо от Навыка. Когда вы настраиваете диадему, то либо увеличиваете свой Интеллект на 2, либо увеличиваете его до 18, в зависимости от того, что даст большее значение Характеристики. Как и обычно при увеличении Интеллекта, это делает вас обученным дополнительным Навыкам и языкам. Когда вы впервые настраиваете этот предмет, то должны выбрать Навыки и языки, и каждый раз, когда вы настраиваете ту же *диадему интеллекта*, то получаете те же самые Навыки и языки, что выбрали в первый раз.

Активация: ➡ представить; **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы получаете эффекты заклинания *сверхразум (hypercognition)*.

ПОВЯЗКА ВДОХНОВЕННОЙ МУДРОСТИ HEADBAND OF INSPIRED WISDOM

ПРЕДМЕТ 17

ПОВЫШАЮЩИЙ МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 15.000 зм;

Использование: надет, обруч; **Нагрузка:** —

Эта простая тканевая головная повязка всегда остается первозданной и чистой при любых обстоятельствах. Когда вы настраиваете повязку, то либо увеличиваете свою Мудрость на 2, либо увеличиваете ее до 18, в зависимости от того, что даст большее значение Характеристики.

Активация: ➡ представить; **Частота:** раз в день;

Эффект: Когда вы обдумываете план действий, то интуитивно чувствуете, является ли это хорошей идеей. Вы получаете эффекты заклинания *предзнаменование (augury)*, за исключением того, что вы получаете результат благодаря своему предчувствию, а не внешнему источнику.

Активация: ➡ представить (удача); **Частота:** раз в час;

Триггер: Вы проваливаете спасбросок против эффекта, который даст вам состояние «в замешательстве» (confused), «заворожен» (fascinated) или «ошеломлен» (stupefied);

Эффект: *Повязка вдохновенной мудрости* очищает ваш разум. Вы можете перебросить спасбросок и использовать лучший результат.

ПРЕДМЕТЫ КОМПАНЬОНОВ COMPANION ITEMS

Вы можете захотеть получить предметы, которые предоставляют преимущества животному, чудовищу или другого вида существу, которое помогает вам. Эти предметы имеют атрибут «компаньон», означающий что они работают только для животных компаньонов, фамилляров и подобных им существ. Обычно это единственные предметы, которые может использовать компаньон. На усмотрение Ведущего, другие предметы могут также подходить, но компаньон никогда не может Активировать Предмет (Activate an Item).

НАСТРОЙКА ПРЕДМЕТОВ КОМПАНЬОНА INVESTING COMPANION ITEMS

Любой носимый предмет компаньона требуется настраивать. Однако, его настраивает ваш компаньон, а не вы. Это требует использовать активность Настроить Предмет (Invest An Item) рядом с вашим компаньоном. Компаньон имеет ограничение настройки в 2 предмета (вместо ограничения на 10 предметов, которое есть у персонажей игроков).

ПОДКОВЫ СКОРОСТИ HORSESHOES OF SPEED

ПРЕДМЕТ 7+

КОМПАНЬОН ПЕРВОБЫТНЫЙ ТРАНСМУТАЦИЯ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: надеты подковы; **Нагрузка:** 1

Когда вы прикрепляете эти простые железные подковы на копыта обычной лошади или парнокопытного верного зверя, и верный зверь настраивает их, он получает бонус предмета +5 футов к наземной Скорости и бонус предмета +2 к проверкам Атлетики для действий Прыжок в Высоту (High Jump) и Прыжок в Длину (Long Jump). Дополнительно, когда он совершает Прыжок (Leap), то может прыгнуть на 5 футов дальше по горизонтали или на 3 фута выше по вертикали

Вид: *подковы скорости (horseshoes of speed)*; **Уровень:** 7; **Цена:** 340 зм

Вид: *превосходные подковы скорости (greater horseshoes of speed)*;
Уровень: 14; Цена: 4.250 зм;
Бонус к Скорости равен +10 футов, а бонус на проверки Атлетики равен +3.

ОШЕЙНИК НЕПРИМЕТНОСТИ COLLAR OF INCONSPICUOUSNESS

ПРЕДМЕТ 8

КОМПАЬОН **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 475 зм;

Использование: надет ошейник; **Нагрузка:** 1

Потертый и почти изношенный вид этого кожаного ошейника заставляет усомниться в его магической природе. Когда ваш верный зверь носит и настраивает этот ошейник, он получает возможность менять свою внешность с дикого зверя на что-то более неприметное.

Активация: ➤ представить;

Эффект: Вы касаетесь своего верного зверя, чтобы превратить его в неопасное существо крошечного размера, того же рода или похожего (например, в домашнего кота вместо тигра, или в волчка вместо волка). Это схоже с эффектом заклинания *форма вредителя (pest form)* (2-го круга или 4-го круга если компаньон может летать). Эффект длится пока вы не Отмените (Dismiss) его.

ОШЕЙНИК ЭМПАТИИ COLLAR OF EMPATHY

ПРЕДМЕТ 9

КОМПАЬОН **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 600 зм;

Использование: надет ошейник (компаньон) и надет браслет (вы); **Нагрузка:** 1

Этот витиеватый ошейник из переплетенных кожаных полос контрастных цветов сочетается с браслетом аналогичного вида. Когда на вас надет и настроен браслет, а на компаньоне надет и настроен ошейник, вы получаете сильную связь друг с другом. Вы и ваш компаньон всегда можете ощущать эмоциональное состояние друг друга и основные физические нужды.

Активация: ➤ представить;

Эффект: Вы ощущаете чувствами своего верного зверя, вместо своих. Вы можете использовать Поддержание Активации (Sustain an Activation). Пока вы используете сенсорные чувства своего компаньона, вы не знаете о том, что происходит вокруг вас. В дополнение к очевидному использованию, когда вы разделены со своим компаньоном, это может позволить вам замечать звуки, запахи и другие раздражители, которые могут регистрироваться органами чувств вашего компаньона, но не вашими.

БАРДИНГ ЛЕГКОГО ВЕТРА BARDING OF THE ZEPHYR

ПРЕДМЕТ 10

КОМПАЬОН **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 900 зм;

Использование: надет бардинг; **Нагрузка:** 1

Этот легкий бардинг покрыт стилизованными ветряными мотивами. Когда вы одеваете своего верного зверя, то бардинг подстраивается под него, независимо от его формы.

Когда ваш компаньон падает, ветер подхватывает его; он получает эффекты заклинания *падение перышком (feather fall)*.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы ведете пальцем вдоль ветряных мотивов на бардинге, предоставляя своему компаньону, носящему его, Скорость Полета 30 футов на 10 минут. Даже если ваш компаньон не обладает особыми ездовыми способностями (mount special ability), он все равно может Лететь (Fly) когда оседлан.

ДРУГИЕ НОСИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ OTHER WORN ITEMS

Это самые разнообразные вещи, которые вы носите на себе. Броня описана на стр. 555, а повышающие предметы, которые могут увеличить значение Характеристики – на странице 603.

КАМЕНЬ ЭОНОВ AEON STONE

ПРЕДМЕТ 1+

НЕОБЫЧНЫЙ **НАСТРАИВАЕМЫЙ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

На протяжении тысячелетий эти загадочные, изящно ограненные самоцветы хранились мистиками и фанатиками в надежде раскрыть их секреты. Несмотря на их бесчисленные формы и функции, эти камни предположительно являются фрагментами кристаллических инструментов, используемых иномирными сущностями для построения Вселенной в начале времен.

Когда вы настраиваете один из этих кристаллов совершенной формы, камень вращается вокруг вашей головы, а не носится на вашем теле. Вы можете убрать *камень эонов* действием Взаимодействие (Interact), и вращающийся камень может быть схвачен в воздухе с помощью действия Обезоружить (Disarm) использованного против вас. Убранный или отсоединенный камень остается настроенным, но его эффекты подавляются пока вы не вернете его на место, чтобы он вращался вокруг вашей головы.

Есть разные виды *камней эонов*, каждый различной формы, цвета и с магическим эффектом. Каждый *камень эонов* дает резонирующую силу, когда помещен в специальный магический предмет, называемый *путеводным компасом (wayfinder)* (стр. 617)

Вид: тускло-серый (dull gray);

Уровень: 1; **Цена:** 9 зм;

Тускло-серый *камень эонов* утратил свои особые магические свойства, в результате чрезмерного использования турмалиновой сферы или бледно-лавандового эллиптического *камня эонов*. Он все еще вращается вокруг вашей головы, как любой другой *камень эонов*, не занимает руки и может служить в качестве стильной цели для различных заклинаний, направленных на объект, таких как *вечное пламя (continual flame)*

Вид: золотое зерно (gold nodule);

Уровень: 6; **Цена:** 230 зм;

При создании этого камня зонов, выбирается язык известный создающему и заключается в кристалле. Когда вы настраиваете камень, вы получаете способность понимать, говорить и писать на этом языке.

Резонирующая сила позволяет вам 1 раз в день творить *понимание языка (comprehend language)*, в качестве врожденного оккультного заклинания

Вид: прозрачный стержень (clear spindle);

Уровень: 7; **Цена:** 325 зм;

Пока у вас настроен этот камень зонов, вам не надо есть или пить. Этот *камень зонов* не начинает функционировать, пока его не пронесут непрерывно в течение недели, настраивая каждый день. Если он настраивается кем-то другим, то отсчет этого промежутка времени начинается с начала.

Резонирующая сила позволяет вам 1 раз в день творить *пузырь воздуха (air bubble)*, в качестве врожденного первобытного заклинания

Вид: турмалиновая сфера (tourmaline sphere);

Уровень: 7; **Цена:** 350 зм;

Когда вы умрете от состояния «при смерти» (dying) (обычно когда достигнете степени 4), этот *камень зонов* автоматически активируется и снизит значение степени вашего состояния «при смерти» (dying) на 1, при котором вы бы обычно не умерли (обычно «при смерти» (dying) 3). Потом этот камень навсегда превращается в *тускло-серый камень зонов*. Вы можете получить преимущество от этой способности только раз в день, даже если имеете несколько таких камней.

Резонирующая сила позволяет вам 1 раз в день творить *исцеление (heal)*, в качестве врожденного сакрального заклинания

Вид: розовый ромбовидный (pink rhomboid);

Уровень: 12; **Цена:** 1.900 зм;

Когда вы настраиваете этот камень, то получаете 15 временных ПЗ. Если эффекты камня подавлены, вы теряете любые из оставшихся временных ПЗ, пока он опять не начнем действовать. Временные ПЗ обновляются во время ваших ежедневных приготовлений; они не обновляются если вы перенастраиваете этот камень, или настраиваете другой *розовый ромбовидный камень зонов*.

Сила резонанса позволяет вам творить заговор *стабилизация (stabilize)*, как врожденное сакральное заклинание

Вид: бледно-лавандовый эллипсоид (pale lavender ellipsoid);

Уровень: 13; **Цена:** 2.200 зм;

Этот *камень зонов* должен быть активирован для получения его преимуществ. Сила резонанса позволяет вам творить заговор *чтение ауры (read aura)* как врожденное мистическое заклинание.

Активация: ➤ представить; **Частота:** раз в день;

Триггер: В вас целятся заклинанием;

Эффект: Камень творит *рассеять магию (dispel magic)* 6-го круга, в попытке противодействовать спровоцировавшему реакцию заклинанию, с модификатором противодействия +22. Это можно использовать только на заклинаниях, которые целятся конкретно в вас, а не заклинания с областью, которые не имеют целей. В случае успеха, он противодействует заклинанию для всех целей, если другие существа были целями вместе с вами. Каждый раз, когда вы активируете этот *камень зонов*, сделайте фиксированную проверку со СЛ 5. При провале, камень навсегда становится *тускло-серым камнем зонов* (см. выше)

Вид: оранжевая призма (orange prism);

Уровень: 16; **Цена:** 9.750 зм;

Этот *камень зонов* *оранжевая призма* должен быть активирован для получения его преимуществ. Сила резонанса дает вам бонус предмета +2 к проверкам Мистики, Оккультизма, Природы или Религии, в зависимости от соответствующей магической традиции заклинания, которое вы усилили с помощью этого *камня зонов*.

Активация: ➤ представить;

Эффект: Если ваше следующее действие - Сотворить Заклинание (Cast A Spell), то круг этого заклинания на 1 выше (максимум 10-й круг), с целью если вы используете его для противодействия, или если противодействуют ему

Вид: лавандово-зеленый эллипсоид (lavender and green ellipsoid);

Уровень: 19; **Цена:** 30.000 зм;

Он функционирует как *бледно-лавандовый эллипсоид* (см. выше), но творит *рассеять магию (dispel magic)* 8-го круга с модификатором противодействия +31.

Сила резонанса позволяет вам неограниченное число раз творить *обнаружение магии (detect magic)* и *чтение ауры (read aura)* как врожденные мистические заклинания.

БИНТЫ СОКРУШИТЕЛЬНЫХ УДАРОВ HANDWRAPS OF MIGHTY BLOWS ПРЕДМЕТ 2+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надеты перчатки; **Нагрузка:** —

Когда вы настраиваете эти расшитые полоски ткани, то должны медитировать и медленно обматывать их вокруг ваших рук. Эти обмотки имеют гравированные на них оружейные руны, дающие вашим безоружным атакам преимущества этих рун, что делает ваши безоружные атаки похожими на магическое оружие. Например, *бинты сокрушающих ударов мощи +1* предоставляют вам бонус предмета +1 к броскам на атаку с ними и увеличат урон от безоружных атак с одной кости урона до двух (обычно 2d4 вместо 1d4, но если у ваших кулаков другой размер кости урона или у вас есть другие безоружные атаки, то используйте их кости урона). Вы можете улучшать, добавлять и переносить руны с повязок и на повязки, как с обычным оружием, а также можете прикреплять к бинтам талисманы. Для этих целей считайте бинты как оружие ближнего боя, из группы «рукопашное» (brawling) с легкой Нагрузкой. Руны свойств применяются только когда они могут быть применимы к используемым вами безоружным атакам.

Например, свойство, которое должно применяться к режущему оружию не будет функционировать когда вы атакуете кулаками, но вы получите эти преимущества если атакуете ногтями или другой режущей безоружной атакой.

Описания далее перечисляют обычные комбинации фундаментальных рун

Вид: *бинты сокрушающих ударов +1 (+1 handwraps of mighty blows);*

Уровень: 2; **Цена:** 35 зм

Вид: *бинты сокрушающих ударов мощи +1 (+1 striking handwraps of mighty blows);*

Уровень: 4; **Цена:** 100 зм

Вид: *бинты сокрушающих ударов мощи +2 (+2 striking handwraps of mighty blows);*

Уровень: 10; **Цена:** 1.000 зм

Вид: *бинты сокрушающих ударов превосходной мощи +2 (+2 greater striking handwraps of mighty blows);*

Уровень: 12; **Цена:** 2.000 зм

Вид: *бинты сокрушающих ударов превосходной мощи +3 (+3 greater striking handwraps of mighty blows);*

Уровень: 16; **Цена:** 10.000 зм

Вид: *бинты сокрушающих ударов совершенной мощи +3 (+3 major striking handwraps of mighty blows);*

Уровень: 19; **Цена:** 40.000 зм.

БРОШЬ ЗАЩИТЫ BROOCH OF SHIELDING

ПРЕДМЕТ 2

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 30 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это серебряное или золотое украшение убрano миниатюрными изображениями каплевидных щитов и может быть использовано для закрепления плаща или накидки. Брошь автоматически поглощает нацеленное в вас заклинание *волшебная стрела (magic missile)*. Брошь защиты может поглотить 30 отдельных *магических снарядов*, до того как расплавится и станет бесполезной. Иногда, вы можете найти брошь уже поглотившую часть снарядов.

РУКА МАГА HAND OF THE MAGE

ПРЕДМЕТ 2

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 30 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** Л

Эта мумифицированная рука эльфа держится на золотой цепочке, а ее искривленные пальцы застыли в причудливом жесте.

Активация: ➤ команда, представить;

Эффект: Вы творите заклинание *магическая рука (mage hand)*.

ШЛЯПА МАСКИРОВКИ HAT OF DISGUISE

ПРЕДМЕТ 2+

МАГИЧЕСКИЙ **ИЛЛЮЗИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет головной убор; **Нагрузка:** —

Эта обычная на вид шляпа позволяет вам маскировать себя иллюзиями.

Активация: 1 минута (Взаимодействие (Interact)); **Частота:** раз в день;

Эффект: Шляпа творит на вас *изменение облика (illusory disguise)*. В процессе маскировки вы можете волшебным образом изменить внешний вид шляпы, чтобы она выглядела как *гребень, лента, шлем или другой головной убор*

Вид: *шляпа маскировки (hat of disguise);*

Уровень: 2; **Цена:** 30 зм

Вид: *превосходная шляпа маскировки (greater hat of disguise);*

Уровень: 7; **Цена:** 340 зм;

Вы можете активировать шляпу как активность в 2 действия (➤➤), и сделать это неограниченное количество раз в день, а творимое заклинание *изменение облика (illusory disguise)* 2-го круга.

ПУТЕВОДНЫЙ КОМПАС WAYFINDER

ПРЕДМЕТ 2+

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Этот небольшой компас видоизменяет древнюю технологию, чтобы черпать фантастические силы из таинственных магических предметов, называемых *камни зонов*. Он служит символом отличия агентов «Общества Следопытов» и символом, придающим статус среди авантюристов любой масти. Он работает как компас

Вид: *путеводный компас (wayfinder);*

Уровень: 2; **Цена:** 28 зм;

В углублении посередине может поместиться один *камень зонов*. Помещение *камня зонов* в это углубление позволяет вам получать все его преимущества, как если бы он кружился вокруг вашей головы, но так он защищен от посторонних взглядов и попыток его украсть. Вы одновременно настраиваете *путеводный компас* и находящийся внутри *камень зонов*, как если бы они были одним предметом. Настроенный *камень зонов* внутри *путеводного компаса* так же дает его резонирующую силу.

Если у вас более одного *путеводного компаса* с настроенными *камнями зонов*, разрушающая интерференция их резонанса не дает вам получать преимущества ни от одного из них. Вы все еще можете получать преимущества от дополнительных *камней зонов* кружащихся вокруг вашей головы, но не от тех что в *путеводных компасах*.

Активация: ➤ команда;

Эффект: *путеводный компас* становится целью заклинания *свет (light)* 1-го круга.

БРАСЛЕТ СРЕМИТЕЛЬНОСТИ BRACELET OF DASHING

ПРЕДМЕТ 3

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 58 зм;

Использование: носимый; Нагрузка: Л

Этот звонкий серебристый браслет делает ваши шаги легче, давая вам бонус предмета +1 к проверкам Акробатики.

Активация: ➡ команда; Частота: раз в день;

Эффект: Вы получаете статусный бонус +10 футов к Скорости на 1 минуту.

НАРУЧИ ОТКЛОНЕНИЯ СТРЕЛ BRACERS OF MISSILE DEFLECTION

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надеты наручи; Нагрузка: Л

Эти наручи сделаны из пластин прочного мифрала и блестят, как летнее солнце.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact); Частота: раз в день;

Триггер: Атака дистанционным оружием попадает по вам, но не критически

Требования: Вы знаете об атаке и не застигнуты врасплох (flat-footed)

Эффект: Браслеты уводят стрелу с ее курса. Вы получаете ситуативный бонус +2 к КБ против спровоцировавшей реакцию атаки.

Если из-за этого результат атаки будет неудачным, то она промахивается по вам

Вид: *наручи отклонения стрел (bracers of missile deflection);*

Уровень: 3; Цена: 52 зм

Вид: *превосходные наручи отклонения стрел (greater bracers of missile deflection);*

Уровень: 9; Цена: 650 зм;

Вы можете активировать наручи раз в 10 минут.

АМУЛЕТ ЗАЩИТЫ ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИИ CHANNEL PROTECTION AMULET

ПРЕДМЕТ 3

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 56 зм;

Использование: носимый; Нагрузка: —

Этот самородок полированного тектита заключен в клетку из плетеной проволоки и висит на шелковом шнурке. Когда вы носите этот амулет, то получаете Сопротивление 5 против урона от заклинаний *вред (harm)*, если вы живой, или против заклинаний *исцеление (heal)*, если вы нежить.

ПЛАЩ КОЙОТА COYOTE CLOAK

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет плащ; Нагрузка: —

Этот пыльный плащ сделан из грязного коричнево-серого меха койота. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Выживания. Если вы критически успешно проходите проверку Выживания на Поиск Крова и Пищи (Subsist), то можете накормить в 2 раза больше дополнительных существ

Вид: *плащ койота (coyote cloak);*

Уровень: 3; Цена: 60 зм

Вид: *превосходный плащ койота (greater coyote cloak);*

Уровень: 9; Цена: 650 зм;

Плащ дает бонус предмета +2, и если вы критически успешно проходите проверку Выживания на Поиск Крова и Пищи (Subsist), то можете накормить в 4 раза больше дополнительных существ.

ОКУЛЯР РЕМЕСЛЕННИКА CRAFTER'S EYEPiece

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет окуляр; Нагрузка: —

Этот прочный металлический окуляр, гравированный квадратными узорами, предназначен для ношения на одном глазу. Поворачивая линзы можно увидеть слабый трехмерный контур объекта, который вы планируете изготовить или отремонтировать, с полезными метками на деталях. Когда он надет, этот окуляр дает вам бонус предмета +1 к проверкам Ремесла. Когда вы осуществляете Ремонт (Repair) предмета, увеличьте восстановленные за ранг мастерства ПЗ на 15, вместо 10

Вид: *окуляр ремесленника (crafter's eyepiece);*

Уровень: 3; Цена: 60 зм

Вид: *превосходный окуляр ремесленника (greater crafter's eyepiece);*

Уровень: 11; Цена: 1.200 зм;

Окуляр дает бонус предмета +2 и может быть активирован.

Активация: 1 минута (Взаимодействие (Interact)); Частота: раз в день;

Эффект: Вы калибруете окуляр, чтобы он в течение этой минуты сотворил заклинание *создание (creation)* 5-го круга, для создания временного предмета.

ШАРФ ТАНЦЕВ DANCING SCARF

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ **ИЛЛЮЗИЯ** **ЗРЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет пояс; Нагрузка: —

Этот длинный и развевающийся шарф обычно соткан из шелка или прозрачной ткани и украшен колокольчиками или другими звенящими кусочками блестящего металла. Он дает бонус предмета +1 к проверкам Выступления для танца.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Требования: Ваше прошлое действие было успешной проверкой Выступления для танца;

Эффект: Вы получаете состояние «плохо видим» (concealed) до начала вашего следующего хода

Вид: шарф танцев (dancing scarf);

Уровень: 3; **Цена:** 60 зм

Вид: превосходный шарф танцев (greater dancing scarf);

Уровень: 9; **Цена:** 650 зм;

Этот шарф дает бонус +2. Когда вы активируете шарф, то еще можете сделать Шаг (Step) или Берг (Stride) вплоть до половины вашей Скорости.

ДУБЛИРУЮЩИЕ КОЛЬЦА DOUBLING RINGS

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Этот предмет состоит из двух магически связанных колец: замысловатого, блестящего золотого кольца с квадратным рубином и толстого, простого железного кольца. Когда вы владеете оружием ближнего боя в руке с золотым кольцом, фундаментальные руны этого оружия копируются на любое оружие ближнего боя, которым вы владеете другой рукой с надетым железным кольцом (фундаментальные руны это руны *силы оружия* и *мощи*, которые добавляют бонус предмета для бросков атаки и дополнительные кости урона соответственно). Любые собственные фундаментальные руны на оружии в руке с железным кольцом подавляются.

Копирование работает только если вы носите оба кольца, и прекращается, как только вы перестаете владеть оружием ближнего боя в одной из своих рук. Соответственно, преимущество не применяется к метательным атакам или если вы держите оружие, но не владеете им (например, держите одной рукой оружие, для орудования которым требуется 2 руки)

Вид: дублирующие кольца (doubling rings);

Уровень: 3; **Цена:** 50 зм

Вид: превосходные дублирующие кольца (greater doubling rings);

Уровень: 11; **Цена:** 1.300 зм;

Эти кольца так же копируют руны свойств с оружия в руке с золотым кольцом, до тех пор, пока оружие в руке с железным кольцом соответствует всем предварительным требованиям для определенной руны и не является особым оружием. Оружие в руке с железным кольцом получает преимущества этих рун. Все собственные руны этого оружия подавляются. Когда вы настраиваете кольца, вы можете предпочесть, чтобы кольца передавали только фундаментальные руны, и в таком случае кольца работают как обычные дублирующие кольца.

ШЛЯПА МАГА HAT OF THE MAGI

ПРЕДМЕТ 3+

МИСТИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: надет головной убор; **Нагрузка:** —

Эта шляпа имеет множество форм, таких как красочный тюрбан или остроконечная шляпа с полями, и может иметь нанесенные символы или руны. Она дает вам бонус предмета +1 к проверкам Мистики и позволяет заговор *мелкие фокусы* (prestidigitation) как врожденное мистическое заклинание

Вид: шляпа мага (hat of the magi);

Уровень: 3; **Цена:** 50 зм

Вид: превосходная шляпа мага (greater hat of the magi);

Уровень: 9; **Цена:** 650 зм;

Эта шляпа больше, красивее, дает бонус +2 и может быть активирована.

Активация: ♦♦♦ Сотворить Заклинание (Cast A Spell); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы творите *призыв элементаля* (summon elemental) 4-го круга.

ОККУЛЬТНЫЙ КУЛОН PENDANT OF THE OCCULT

ПРЕДМЕТ 3+

ОККУЛЬТНЫЙ ПРОРИЦАНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это полый кулон имеющий форму немигающего глаза. Его полость обычно содержит некоторый фрагмент оккультного текста. Нося этот кулон вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Оккультизма и можете творить заговор *наставление* (guidance) как врожденное оккультное заклинание

Вид: оккультный кулон (pendant of the occult);

Уровень: 3; **Цена:** 60 зм

Вид: превосходный оккультный кулон (greater pendant of the occult);

Уровень: 9; **Цена:** 650 зм;

Этот кулон дает бонус предмета +2 и может быть активирован.

Активация: 10 минут (Сотворить Заклинание (Cast A Spell));

Частота: раз в день;

Эффект: Вы творите *сообщение во сне* (dream message) 4-го круга.

ТЕАТРАЛЬНАЯ МАСКА PERSONA MASK

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ ИЛЛЮЗИЯ УДАЧА НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: надета маска; **Нагрузка:** —

Несмотря на то, что эта алебастровая маска закрывает все лицо, она не мешает зрению и другим чувствам. Ношение маски дает бонус предмета +1 к проверкам Выступления во время актерской игры, ораторского искусства, исполнения комедии или пения.

Активация: ♦ представить;

Эффект: Вы меняете внешний вид маски на художественное изображение драматического персонажа по вашему выбору

Вид: театральная маска (*persona mask*);

Уровень: 3; **Цена:** 50 зм

Вид: превосходная театральная маска (*greater persona mask*);

Уровень: 9; **Цена:** 650 зм;

Эта маска дает бонус +2 и может быть активирована.

Активация: ➤ представить (удача); **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы провалили проверку Выступления, которая имеет преимущество от маски;

Эффект: Вы меняете персонажа маски и перебрасываете проверку Выступления, используя второй результат.

ОЧКИ СЛЕДОПЫТА TRACKER'S GOGGLES

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет окуляр; **Нагрузка:** —

Эти линзы из темно-зеленого стекла заплетены в грубую кожу, прошитую грубой бечевкой. Когда эти очки надеты, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Выживания для Определить Направление (*Sense Direction*) и Выслеживание (*Track*). Если вы проваливаете проверку Выслеживания (*Track*), то можете попытаться снова через 30 минут, а не через 1 час

Вид: очки следопыта (*tracker's goggles*);

Уровень: 3; **Цена:** 60 зм

Вид: превосходные очки следопыта (*greater tracker's goggles*);

Уровень: 9; **Цена:** 660 зм;

Очки предоставляют вам бонус +2. Если вы проваливаете проверку Выслеживания (*Track*), то можете попытаться снова через 15 минут, а не через 1 час.

КОЛЬЦО ЧРЕВОВЕЩАТЕЛЯ VENTRILOQUIST'S RING

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ **ИЛЛЮЗИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это элегантное медное кольцо имеет миниатюрные изображения певчих птиц, выгравированные по его окружности. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Обмана.

Активация: ♦♦ Взаимодействие (*Interact*); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вращение кольца вокруг пальца позволяет вам магически передавать ваш голос с эффектами заклинания *чревоуещание* (*ventriloquism*) (СЛ 19)

Вид: кольцо чревоуещателя (*ventriloquist's ring*);

Уровень: 3; **Цена:** 60 зм

Вид: превосходное кольцо чревоуещателя (*greater ventriloquist's ring*);

Уровень: 9; **Цена:** 670 зм;

Это кольцо дает бонус +2. Когда вы активируете кольцо, то получаете эффекты *чревоуещание* (*ventriloquism*) 2-го круга (СЛ 27). Вы можете активировать кольцо сколько угодно раз в день.

ОЧКИ АЛХИМИКА ALCHEMIST GOGGLES

ПРЕДМЕТ 4+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет окуляр; **Нагрузка:** —

Эти латунные очки гравированы узорами пламени и имеют толстые, тяжелые линзы. Носящему эти очки, они предоставляют бонус предмета +1 к проверкам Ремесла, чтобы Изготовить (*Craft*) алхимические составы и бонус предмета +1 на атаки алхимическими бомбами. Вы так же можете игнорировать малое укрытие, когда совершаете атаку алхимическими бомбами

Вид: очки алхимика (*alchemist goggles*);

Уровень: 4; **Цена:** 100 зм

Вид: превосходные очки алхимика (*greater alchemist goggles*);

Уровень: 11; **Цена:** 1.400 зм;

Оба бонуса предмета +2

Вид: совершенные очки алхимика (*major alchemist goggles*);

Уровень: 17; **Цена:** 15.000 зм;

Оба бонуса предмета +3.

ДЕМОНИЧЕСКАЯ МАСКА DEMON MASK

ПРЕДМЕТ 4+

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета маска; **Нагрузка:** Л

Эта ужасающая маска создана в облике злобного демона и дает бонус предмета +1 к проверкам Запугивания.

Активация: ♦♦ Взаимодействие (*Interact*); **Частота:** раз в день;

Эффект: Маска творит заклинание *страх* (*fear*) со СЛ 20

Вид: демоническая маска (*demon mask*);

Уровень: 4; **Цена:** 85 зм

Вид: превосходная демоническая маска (*greater demon mask*);

Уровень: 10; **Цена:** 900 зм;

Эта маска дает бонус предмета +2. Она творит заклинание *страх* (fear) 3-го круга со СЛ 29.

ПЕРЧАТКИ ЦЕЛИТЕЛЯ HEALER'S GLOVES

ПРЕДМЕТ 4+

МАГИЧЕСКИЙ **НЕКРОМАНТИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надеты перчатки; **Нагрузка:** Л

На этих чистых белых перчатках никогда не видно следов крови, даже когда они используются для зашивания ран или лечения других недугов. Они предоставляют вам бонус предмета +1 к проверкам Медицины.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы можете унять боль от ран добровольного живого существа находящегося рядом, восстанавливая ему 2d6+7 ПЗ. Это эффект позитивного исцеления. Вы не можете навредить нежити этим исцелением.

Вид: перчатки целителя (healer's gloves);

Уровень: 4; **Цена:** 80 зм

Вид: превосходные перчатки целителя (greater healer's gloves);

Уровень: 9; **Цена:** 700 зм;

Эти перчатки предоставляют бонус +2 и восстанавливают 4d6+15 ПЗ.

АТЛЕТИЧЕСКИЙ ПОЯС LIFTING BELT

ПРЕДМЕТ 4

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 80 зм;

Использование: надет пояс; **Нагрузка:** Л

Этот широкий кожаный пояс дает вам бонус предмета +1 к проверкам Атлетики и увеличивает груз, который вы можете легко носить. Вы можете носить Нагрузку равную 6 + ваш модификатор Силы, прежде чем получите состояние «обременен» (encumbered) и вы можете держать или переносить общую Нагрузку равную 11 + ваш модификатор Силы.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы поднимаете объект вплоть до 8 Нагрузки как будто он невесомый. Для этого требуется 2 руки и если объект заблокирован или иным образом удерживается на месте, вы можете попытаться применить действие Открыть Силой (Force Open), используя Атлетику как часть этой активации. Для всех других целей, объект все еще имеет полный объемный вес, просто вы игнорируете его. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.

РУКАВА ХРАНЕНИЯ SLEEVES OF STORAGE

ПРЕДМЕТ 4+

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надето облачение; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 263

Этот свободная мантия имеет широкие, объемные рукава, каждый из которых содержит межпространственный карман. Каждое из этих пространств функционирует как *бездонная сумка* (bag of holding), которое может вмещать вплоть до 5 Нагрузки предметов (всего 10 Нагрузки), однако ни один из отдельных предметов не может быть более 1 Нагрузки; рукава становятся немного тяжелее по мере достижения максимальной вместимости. Вы можете добавить предмет или вытащить его из рукава одной свободной рукой, как действие Взаимодействие (Interact).

Если рукав полностью пустой, вы можете положить своего фамильяра в этот межпространственный карман. Он может там комфортно жить вплоть до 1 часа, после чего начнет задыхаться. Находясь в рукаве, на него не воздействуют эффекты и он не может быть целью любых эффектов, но вы не получаете преимущества от способностей хозяина. Фамильяр может выбраться из рукава по собственной воле с помощью одного действия, которое имеет атрибуты «манипуляция» и «движение». Вы не можете поместить любое другое существо в свои рукава, либо поместить своего фамильяра, если он больше, чем крошечного размера.

Если ваш фамильяр в рукаве, то вы не можете поместить никакие предметы в рукав

Вид: рукава хранения (sleeves of storage);

Уровень: 4; **Цена:** 100 зм

Вид: превосходные рукава хранения (greater sleeves of storage);

Уровень: 9; **Цена:** 600 зм;

Каждый рукав может хранить вплоть до 20 Нагрузки предметов, а фамильяр может жить внутри рукава вплоть до 4 часов.

ЭЛЬФИЙСКИЕ САПОГИ BOOTS OF ELVENKIND

ПРЕДМЕТ 5+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета обувь; **Нагрузка:** Л

Эти высокие остроносые сапоги изготовлены из мягкой, эластичной кожи, черного или зеленого цвета и украшены отделкой и пряжками из золота. Когда надеты, сапоги позволяют вам двигаться проворнее, давая бонус предмета +1 к проверкам Акробатики.

Активация: ⬠ представить; **Частота:** раз в час;

Эффект: До конца своего хода, вы игнорируете пересеченную местность, когда двигаетесь по земле. Если на вас надет эльфийский плащ (cloak of elvenkind), то до конца хода дополнительно получаете статусный бонус +5 футов к вашей наземной Скорости

Вид: эльфийские сапоги (boots of elvenkind);

Уровень: 5; **Цена:** 145 зм

Вид: превосходные эльфийские сапоги (greater boots of elvenkind);

Уровень: 11; **Цена:** 1.250 зм;

Сапоги предоставляют бонус +2. Если на вас надет эльфийский плащ (cloak of elvenkind), то превосходные эльфийские сапоги постоянно предоставляют эффекты заклинания *бесследность* (pass without trace) (СЛ 30) в лесной окружающей среде.

ЗНАЧОК ДИПЛОМАТА DIPLOMAT'S BADGE

ПРЕДМЕТ 5

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 125 зм;

Использование: носимый; Нагрузка: —

Этот медный значок, когда приколот на видном месте, заставляет существ находить вас более приятным. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Дипломатии.

Активация: ➤ Вспомнить Информацию (Recall Knowledge); Частота: раз в день;

Эффект: Сделайте проверку Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) со СЛ 20 о народе человеческого этноса, не человеческого Наследия, или другого вида существ (Ведущий определяет ваши возможные варианты). Если проверка успешная, то бонус предмета увеличивается до +2 к проверкам Дипломатии с существами этого народа до конца дня.

ОЧКИ НОЧИ GOGGLES OF NIGHT

ПРЕДМЕТ 5+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет окуляр; Нагрузка: —

Непрозрачные хрустальные линзы этих гладких очков не затемняют зрение, а скорее усиливают его. Нося эти очки, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Восприятия, использующим зрение.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); Частота: раз в день;

Эффект: Поворачивая линзы на 90 градусов вы получаете ночное зрение на 1 час

Вид: очки ночи (*goggles of night*);

Уровень: 5; Цена: 150 зм

Вид: превосходные очки ночи (*greater goggles of night*);

Уровень: 11; Цена: 1.250 зм;

Бонус предмета равен +2, а ночное зрение длится пока вы не повернете линзы обратно или предмет не перестанет быть настроен вами, в зависимости от того, что наступит раньше

Вид: совершенные очки ночи (*major goggles of night*);

Уровень: 18; Цена: 20.000 зм;

Бонус предмета равен +3, и очки предоставляют превосходное ночное зрение, которое длится пока вы не повернете линзы обратно или предмет не перестанет быть настроен вами, в зависимости от того, что наступит раньше.

ОЖЕРЕЛЬЕ ОГНЕННЫХ ШАРОВ NECKLACE OF FIREBALLS

ПРЕДМЕТ 5+

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; Нагрузка: —

Эта нить с бисером выглядит как пеньковая веревка с висющими на ней блестящими красными бусинами разных размеров. Когда активирована, она ненадолго проявляется в своей истинной форме: золотая цепь с золотыми сферами, прикрепленными тонкими нитями.

Существует множество разновидностей ожерелья огненных шаров. Каждое имеет разные СЛ базовых спасбросков Рефлексов и включает комбинации сфер, наносящих разное количество урона. Когда все бусины потрачены, ожерелье становится немагической пеньковой веревочкой.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы отсоединяете сферу от ожерелья, заставляя ее светиться оранжевым светом. После того как вы активировали сферу, если вы или кто-то другой метнет ее (действием Взаимодействие (Interact)), она взрывается как *огненный шар (fireball)* в месте приземления. Ваш бросок может поместить центр огненного шара где угодно в пределах 70 футов, хотя на усмотрение Ведущего, вам может потребоваться сделать бросок атаки, если бросок необычайно сложен. Если никто не бросает сферу до начала вашего следующего хода, она становится немагической красной бусиной

Вид: I; Уровень: 5; Цена: 44 зм;

Одна 6d6, две 4d6 (СЛ 21)

Вид: II; Уровень: 7; Цена: 115 зм;

Одна 8d6, одна 6d6, две 4d6 (СЛ 25)

Вид: III; Уровень: 9; Цена: 300 зм;

Одна 10d6, две 8d6, две 6d6 (СЛ 27)

Вид: IV; Уровень: 11; Цена: 700 зм;

Одна 12d6, две 10d6, три 8d6 (СЛ 30)

Вид: V; Уровень: 13; Цена: 1.600 зм;

Одна 14d6, две 12d6, четыре 10d6 (СЛ 32)

Вид: VI; Уровень: 15; Цена: 4.200 зм;

Одна 16d6, три 14d6, четыре 12d6 (СЛ 36)

Вид: VII; Уровень: 17; Цена: 9.600 зм;

Одна 18d6, три 16d6, пять 14d6 (СЛ 39).

КОЛЬЕ ДИКЦИИ CHOKER OF ELOCUTION

ПРЕДМЕТ 6+

ОЧАРОВАНИЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надето на шею; Нагрузка: Л

Это платиновое кольцо украшено буквами из алфавита того или иного языка, и оно предоставляет знание этого языка и связанных с ним обычаев культуры. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Общества и способность понимать, говорить и писать на

выбранном языке. Когда вы имеете состояние «оглушен» (deafened), ваша превосходная дикция снижает СЛ фиксированной проверки на выполнения действия с атрибутом «слух», со СЛ 5 до СЛ 3

Вид: *колье дикции (choker of elocution);*

Уровень: 6; **Цена:** 200 зм

Вид: *превосходное колье дикции (greater choker of elocution);*

Уровень: 10; **Цена:** 850 зм;

Бонус предмета +2. Колье украшено буквами 3 языков и дает свободное владение всеми тремя

Требования для создания: Вы знаете язык или языки, которые дает колье.

ПЛАЩ НЕЗАМЕТНОСТИ CLANDESTINE CLOAK

ПРЕДМЕТ 6+

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ИЛЛЮЗИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет плащ; **Нагрузка:** Л

Когда вы накидываете капюшон этого невзрачного серого плаща (действием Взаимодействие (Interact)), вы становитесь невзрачным и неинтересным, получая бонус предмета +1 к проверкам Скрытности и проверкам Обмана, для действия Имитировать (Impersonate) непримечательного персонажа второго плана, такого как слуга, но также получая штраф предмета -1 к проверкам Дипломатии и Запугивания.

Активация: ➡ представить, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы накидываете капюшон плаща и получаете преимущества заклинания *необнаружимость (nondetection)* в течение 1 часа или до тех пор, пока не снимете капюшон, в зависимости от того, что наступит раньше

Вид: *плащ незаметности (clandestine cloak);*

Уровень: 6; **Цена:** 230 зм

Вид: *превосходный плащ незаметности (greater clandestine cloak);*

Уровень: 10; **Цена:** 900 зм;

Бонус предмета +2, и когда вы активируете плащ, то получаете преимущества от заклинания *необнаружимость (nondetection)* 5-го круга на 8 часов.

КОЛЬЦО СОПРОТИВЛЕНИЯ ЭНЕРГИИ RING OF ENERGY RESISTANCE

ПРЕДМЕТ 6+

МАГИЧЕСКИЙ **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Кольцо дает вам Сопротивление 5 против энергетического урона одного вида: кислота, холод, электричество, огонь или звук. Каждое кольцо создано, чтобы защищать от урона определенного вида энергии, и его внешний вид обычно каким-то образом воплощает этот вид энергии. Например, *кольцо сопротивления огню* может быть увенчано рубином, а *кольцо сопротивления холоду* сапфиром

Вид: *кольцо сопротивления энергии (ring of energy resistance);*

Уровень: 6; **Цена:** 245 зм

Вид: *превосходное кольцо сопротивления энергии (greater ring of energy resistance);*

Уровень: 10; **Цена:** 975 зм;

Кольцо дает Сопротивление 10

Вид: *совершенное кольцо сопротивления энергии (major ring of energy resistance);*

Уровень: 14; **Цена:** 4.400 зм;

Кольцо дает Сопротивление 15.

КОЛЬЦО ТАРАНА RING OF THE RAM

ПРЕДМЕТ 6+

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ** **СИЛА** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это тяжелое железное кольцо имеет форму бараньей головы с закрученными рогами.

Активация: ➡ или более (Взаимодействие (Interact)); **Частота:** раз в минуту;

Эффект: Силовой выстрел в форме барана попадает в одного врага в пределах 60 футов, которого вы можете видеть. Количество действий, которые вы потратите чтобы Активировать Предмет (Activate an Item) (от ➡ до ➡➡➡) определяют интенсивность силы. Удар наносит 2d6 силового урона за каждое потраченное действие и отталкивает цель на 5 футов за каждое потраченное действие. Цель должна совершить спасбросок Стойкости со СЛ 22.

Критический успех: Цель невредима;

Успех: Цель получает половину урона и отталкивается на половину расстояния;

Провал: Цель получает полный урон и отталкивается на полное расстояние;

Критический провал: Цель получает двойной урон и отталкивается на двойное расстояние

Вид: *кольцо тарана (ring of the ram);*

Уровень: 6; **Цена:** 220 зм

Вид: *превосходное кольцо тарана (greater ring of the ram);*

Уровень: 13; **Цена:** 2.700 зм;

Кольцо наносит 3d6 силового урона за каждое потраченное действие и СЛ спасброска равен 32. Когда вы активируете кольцо используя 3 действия, то можете распространить силу на несколько магических баранов, целясь во всех существ в 30-футовом конусе, вместо одной цели в 60 футах.

БОТИНКИ ПРЫЖКОВ BOOTS OF BOUNDING

ПРЕДМЕТ 7+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета обувь; **Нагрузка:** Л

Упругие подошвы этих прочных кожаных ботинок смягчают ваши ноги и делают каждый шаг легче. Эти ботинки предоставляют вам бонус предмета +5 футов к вашей Скорости и бонус предмета +2 к проверкам Атлетики для действий Прыжок в Высоту (High Jump) и Прыжок в Длину (Long Jump). В дополнение, когда вы используете действие Прыжок (Leap), то можете преодолеть на 5 футов больше прыгая горизонтально или 3 фута больше при вертикальном прыжке

Вид: ботинки прыжков (boots of bounding);

Уровень: 7; **Цена:** 340 зм

Вид: превосходные ботинки прыжков (greater boots of bounding);

Уровень: 14; **Цена:** 4.250 зм;

Бонус Скорости +10 футов, а бонус на прыжки в высоту и в длину +3.

ЭЛЬФИЙСКИЙ ПЛАЩ CLOAK OF ELVENKIND

ПРЕДМЕТ 7+

МАГИЧЕСКИЙ **ИЛЛЮЗИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет плащ; **Нагрузка:** Л

Этот плащ темно-зеленого цвета с объемным капюшоном, расшитым золотой отделкой и символами, значимыми для эльфийской культуры. Этот плащ позволяет вам творить заговор *призрачный звук* (ghost sound) как врожденное мистическое заклинание. Когда вы регулируете пряжку плаща (действие Взаимодействие (Interact)), плащ изменяется в соответствии с окружающей средой и приглушает ваши звуки, давая вам бонус предмета +1 к проверкам Скрытности.

Активация: ♦♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы поднимаете капюшон и получаете эффекты заклинания *невидимость* (invisibility), на обычное время действия заклинания или пока вы не откинете капюшон обратно, в зависимости от того, что наступит раньше. Если на вас еще надеты *эльфийские сапоги* (boots of elvenkind), то вы можете активировать эту возможность дважды в день

Вид: эльфийский плащ (cloak of elvenkind);

Уровень: 7; **Цена:** 360 зм

Вид: превосходный эльфийский плащ (greater cloak of elvenkind);

Уровень: 12; **Цена:** 1.750 зм;

Плащ дает бонус предмета +2 и эффекты заклинания *невидимость* (invisibility) 4-го круга. Если на вас еще надеты *эльфийские сапоги*, то *превосходный эльфийский плащ* позволяет вам Красться (Sneak) в лесной окружающей среде, даже когда вы в данный момент замечены другими существами.

ПЕРЧАТКИ ХРАНЕНИЯ GLOVES OF STORING

ПРЕДМЕТ 7

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 340 зм;

Использование: надеты перчатки; **Нагрузка:** —

Внутри этих мягких кожаных перчаток может храниться предмет, удерживаемый в межпространственном кармане. Когда предмет внутри перчатки, на обратной стороне каждой перчатки появляется его изображение в виде простой вышивки. Многие *перчатки хранения* могут уже хранить внутри предмет.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Требования: В перчатках не хранится предмета;

Эффект: Один предмет, 1 Нагрузки или менее, который вы держите, исчезает, попадая в межпространственный карман перчаток.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Требования: В перчатках хранится предмет и у вас есть свободная рука;

Эффект: Предмет, хранимый в перчатках, появляется в вашей руке. Перчатки не могут быть активированы снова в течение 1 минуты.

КОЛЬЦО ПОДДЕРЖАНИЯ RING OF SUSTENANCE

ПРЕДМЕТ 7

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ВОПОЛОЩЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 325 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это полированное деревянное кольцо постоянно освежает ваше тело и ум. Вам не надо есть или пить пока вы носите его, и вам требуется только 2 часа сна в день, чтобы получить преимущества 8-часового сна. *Кольцо поддержания* не начинает функционировать, пока его не относят непрерывно в течение недели, настраивая каждый день. Если его снять, то расчет этого временного интервала необходимо начинать сначала.

КОЛЬЦО ВОЛШЕБСТВА RING OF WIZARDRY

ПРЕДМЕТ 7+

НЕОБЫЧНЫЙ **МИСТИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это кольцо сделано из чистейшей платины и покрыто эзотерическими мистическими символами. Если у вас нет заклинательной особенности Класса мистической традиции, то кольцо ничего не делает. Нося *кольцо волшебства*, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Мистики и имеете две дополнительные ячейки мистических заклинаний 1-го круга каждый день. Вы подготавливаете в них заклинания как обычно или используете для спонтанного заклинания.

Если вы по какой-либо причине снимаете это кольцо, то теряете эти дополнительные ячейки заклинаний. Вы не можете получить ячейки заклинаний от более чем одного *кольца волшебства* в день, и одно *кольцо волшебства* не может дать ячейки заклинаний более одного раза в день.

Если вы можете творить мистические заклинания различными способами (например, если вы Чародей с кровной линией дракона с мультиклассовым архетипом Волшебника), то можете разделить эти ячейки заклинаний, между вашими различными источниками мистических заклинаний, на ваше усмотрение

Вид: I; Уровень: 7; Цена: 360 зм

Вид: II; Уровень: 10; Цена: 1.000 зм;

Бонус +2, и кольцо дает 2 ячейки заклинаний 2-го круга и 1 ячейку заклинаний 1-го круга

Вид: III; Уровень: 12; Цена: 2.000 зм;

Бонус +2, и кольцо дает 2 ячейки заклинаний 3-го круга и 1 ячейку заклинаний 2-го круга

Вид: IV; Уровень: 14; Цена: 4.500 зм;

Бонус +2, и кольцо дает 2 ячейки заклинаний 4-го круга и 1 ячейку заклинаний 3-го круга

Требования для создания: У вас есть заклинательная Особенность Класса мистической традиции.

ПАУЧЬИ БАШМАКИ SLIPPERS OF SPIDER CLIMBING

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 325 зм;

Использование: надета обувь; **Нагрузка:** Л

Эти мягкие туфли сделаны из хорошего серого шелка. Если на какое-то время оставить эти туфли без присмотра, они как правило привлекают пауков, которые начинают гнездиться внутри.

Активация: ➡ команда; **Частота:** раз в час;

Эффект: Из подошв туфель вытягиваются крошечные усики, похожие на волосы, позволяя вам ходить по вертикальным поверхностям или даже двигаться вверх ногами по потолку. На 1 минуту вы получаете Скорость Лазания 20 футов и вам не нужны свободные руки, чтобы Лазать (Climb). Однако, туфли требуют хорошего сцепления для ходьбы по стене, поэтому они не предоставляют преимуществ, когда вы двигаетесь по жирным, ледяным или маслянистым поверхностям.

НАРУЧИ БРОНИ BRACERS OF ARMOR

ПРЕДМЕТ 8+

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: надеты наручи; **Нагрузка:** Л

Эти плотные кожаные наручи предоставляют вам бонус предмета +1 к КБ и спасброскам, и имеют предел ЛВК +5. Вы можете присоединять талисманы к *наручам брони*, как будто они являются легкой броней

Вид: I; Уровень: 8; Цена: 450 зм

Вид: II; Уровень: 14; Цена: 4.000 зм;

Бонус предмета к КБ и спасброскам +2

Вид: III; Уровень: 20; Цена: 60.000

Бонус предмета к КБ и спасброскам +3.

ПЕРЧАТКИ ВОЗЛЮБЛЕННОГО LOVER'S GLOVES

ПРЕДМЕТ 8

МАГИЧЕСКИЙ ОЧАРОВАНИЕ ЭМОЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 500 зм;

Использование: надеты перчатки; **Нагрузка:** —;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 261

Эти белые шелковые перчатки украшены красными сердечками, которые слабо светятся всякий раз, когда вы находитесь рядом с кем-то, к кому испытываете особенно сильные чувства. Они поддерживают ваш дух, давая бонус предмета +1 к проверкам Дипломатии.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы берете за руки добровольное существо, к которому испытываете сильные положительные чувства, независимо от природы этих чувств. На 10 минут, существо получает статусный бонус +1 к спасброскам и 10 временных ПЗ. Если существо разделяет ваши чувства, то вы получаете те же преимущества, и на время продолжительности, когда вы оба при броске получаете успех спасброска против эффекта эмоций, вызывающего негативные эмоции, то вместо этого вы оба получаете критический успех.

НАРУКАВНИКИ АТЛЕТИЗМА ARMBANDS OF ATHLETICISM

ПРЕДМЕТ 9+

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: надеты нарукавники; **Нагрузка:** Л

Благодаря умелой работе с шилом на этих слоистых кожаных браслетах запечатлены образы мускулистого тяжелоатлета, которые повышают выдержку и навыки при выполнении атлетических упражнений. Когда нарукавники прикреплены к плечам, они предоставляют бонус предмета +2 к проверкам Атлетики. Еще, каждый раз, когда вы используете действия Лазать (Climb) или Плыть (Swim) и успешно совершаете проверку Атлетики, добавьте бонус предмета +5 футов к расстоянию, которое преодолеваете

Вид: нарукавники атлетизма (armbands of athleticism);

Уровень: 9; Цена: 645 зм

Вид: превосходные нарукавники атлетизма (greater armbands of athleticism);

Уровень: 17; Цена: 13.000 зм;

Бонус к проверке Атлетики равен +3, а бонус при успешной проверке Лазания или Плавания +10 футов.

ПОЯС ПЯТИ КОРОЛЕЙ BELT OF THE FIVE KINGS

ПРЕДМЕТ 9

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 650 зм;

Использование: надет пояс; Нагрузка: Л

На этом тяжелом поясе, сделанном из переплетенных серебряных и золотых пластин, есть стилизованные миниатюрные изображения пяти царственных дварфов. Вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Дипломатии для действия Произвести Впечатление (Make an Impression) на дварфов, или обратиться с Просьбой (Request) к дварфу. Еще вы получаете ситуативный бонус +1 к проверкам Запугивания гигантов и орков.

Так же пояс дает вам ночное зрение и способность понимать, говорить и писать на дварфийском языке.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact); Частота: раз в день;

Требования: Вы дварф;

Эффект: Вы затягиваете пояс на одно отверстие, чтобы получить временные ПЗ, в количестве равном вашему уровню, и дать ночное зрение союзникам в пределах 20 футов от вас. Оба эффекта длятся 10 минут.

ГЛАЗА ОРАЛА EYES OF THE EAGLE

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 700 зм;

Использование: надет окуляр; Нагрузка: —

Эти линзы из янтарного хрусталя надеваются на ваши глаза. Они предоставляют сумеречное зрение и бонус предмета +2 к проверкам Восприятия, для которых используется зрение.

РАНЕЦ ПОЛУРОСЛИКА KNAPSACK OF HALFLINGKIND

ПРЕДМЕТ 9+

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ВОПЛОЩЕНИЕ** **МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ** **ИСЦЕЛЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет рюкзак; Нагрузка: Л

Эта прочная кожаная сумка обеспечена тремя отделениями, закрывающимися на большие застёжки.

Первое отделение имеет подкладку из синего атласа и является межпространственным карманом, и эквивалентно *бездонной сумке*, вид II (*bag of holding type II*).

Второе отделение не имеет подкладки. Из него можно вытащить посуду и кухонные принадлежности. После того, как они были использованы для приготовления еды, они превращаются в тарелки и столовое серебро, а после того, как еда была съедена, они испаряются, забирая с собой все остатки. Через 1 час, посуда снова появляется чистой в этом отделении. В нем есть только кухонные принадлежности, а не еда.

Третье отделение обшито пурпурным бархатом и содержит ягодные пирожные, завернутые в пергаментную бумагу. Существо может развернуть и съесть одно пирожное с помощью действия Взаимодействие (Interact), чтобы восстановить 2d8+4 ПЗ. Ранец производит 4 пирожных в день, которые появляются ко времени завтрака. Любые не съеденные пирожные испаряются в конце дня.

Вид: *ранец полурослика (knapsack of halflingkind)*;

Уровень: 9; Цена: 675 зм

Вид: *превосходный ранец полурослика (greater knapsack of halflingkind)*;

Уровень: 13; Цена: 2.850 зм;

Каждое ягодное пирожное восстанавливает 4d8+8 ПЗ, а сумка имеет два дополнительных отделения, каждое из которых может быть Активировано действием Взаимодействие (Interact).

Четвертое отделение обшито золотистым бархатом. Раз в день, вы можете достать из этого отдела магический снаряд удачи для пращи (lucky magic sling bullet). Если вы атакуете этим снарядом, то кидаете дважды и используете лучший результат для броска атаки и броска урона. Это эффект удачи. Камень становится немагическим если его не метнули к концу хода. После активации этот отсек сам закрывается до следующего дня.

Пятое отделение сумки отделано черной шерстяной подкладкой. Раз в день вы можете развернуть этот отсек на земле в портал диаметром 5 футов. Первый человек, который Ступит (Step) в портал с соседнего квадрата, телепортируется. Это имеет такой же эффект как у *пространственная дверь (dimension door)* 5-го круга, но существо забирает рюкзак с собой. Когда портал использован, или в начале вашего следующего хода если он не был использован, отделение автоматически закрывается и не может быть раскрыто до следующего дня.

КОЛЬЦО ПОСЫЛЬНОГО MESSENGER'S RING

ПРЕДМЕТ 9+

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; Нагрузка: —

Этот серебряный перстень меняется, чтобы соответствовать эмблеме лорда или организации, которой вы служите (или вашему собственному лицу, если вы никому не служите). Он дает вам бонус предмета +2 к проверкам Дипломатии и позволяет неограниченное число раз творить заговор *сообщение (message)* как врожденное мистическое заклинание.

Активация: 1 минута (представить); Частота: раз в день;

Эффект: Кольцо творит *зверь-посланник (animal messenger)* в соответствии с вашим требованием. Этот зверь - магическое существо, которое возникает из кольца, и его внешний вид соответствует иконографии или геральдике лорда или организации, представленной кольцом

Вид: *кольцо посыльного (messenger's ring)*;

Уровень: 9; Цена: 700 зм

Вид: *превосходное кольцо посыльного (greater messenger's ring)*;

Уровень: 17; **Цена:** 13.500 зм;
Кольцо дает бонус +3 и может быть активировано дополнительным способом.
Активация: ➤➤ команда; **Частота:** раз в час;
Эффект: Кольцо творит *послание (sending)* в соответствии с вашими требованиями.

ФИЛАКТЕРИЯ ВЕРНОСТИ PHYLACTERY OF FAITHFULNESS

ПРЕДМЕТ 9+

САКРАЛЬНЫЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета на лоб; **Нагрузка:** Л

В этой крошечной коробке содержится фрагмент религиозного священного писания, священный для последователей определенного божества. Коробочку носят, прикрепив ее к кожаному шнуру и обвязывая вокруг головы чуть выше лба. Вы не получаете никакой пользы от филактерии, если не поклоняетесь относящемуся к ней божеству. Филактерия дает вам религиозные знания, что проявляется как бонус предмета +2 к проверкам Религии. Непосредственно перед тем, как вы совершите действие, которое было бы анафемой божества филактерии, она вовремя предупреждает вас о потенциальном нарушении, чтобы вы могли передумать.

Активация: ➤ представить; **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы просите наставления о конкретном курсе действий, получая эффекты заклинания *предзнаменование (augury)*

Вид: *филактерия верности (phylactery of faithfulness)*;

Уровень: 9; **Цена:** 680 зм

Вид: *превосходная филактерия верности (greater phylactery of faithfulness)*;

Уровень: 17; **Цена:** 13.000 зм;

Филактерия дает бонус предмета +3, и вы можете активировать ее раз в 30 минут

Требования для создания: Вы поклоняетесь божеству филактерии.

МАСКА БАНЬШИ MASK OF THE BANSHEE

ПРЕДМЕТ 9+

МАГИЧЕСКИЙ **НЕКРОМАНТИЯ** **СЛУХ** **НЕГАТИВНЫЙ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета маска; **Нагрузка:** —;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 261

Эта светло-голубая полумаска украшена злобной серебряной ухмылкой, закрывающей рот владельца, оставляя остальную часть лица открытой. Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Запугивания.

Активация: ➤➤ представить, Взаимодействие (Interact);

Частота: раз в день;

Эффект: Маска издает леденящий душу крик, который наносит 6d10 негативного урона каждому живому существу в 20-футовой эманации (базовый спасбросок Стойкости со СЛ 25)

Вид: *маска баньши (mask of the banshee)*;

Уровень: 9; **Цена:** 700 зм

Вид: *превосходная маска баньши (greater mask of the banshee)*;

Уровень: 19; **Цена:** 35.000 зм;

Бонус предмета к Запугиванию +3. Активация *превосходной маски баньши* творит *вой баньши (wail of the banshee)* (СЛ 41), воздействуя на всех живых существ в области

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *вой баньши (wail of the banshee)*.

НАКИДКА ШАРЛАТАНА CAPE OF THE MOUNTEBANK

ПРЕДМЕТ 10

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ВОПЛОЩЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 980 зм;

Использование: надет плащ; **Нагрузка:** Л

Эта яркая красно-золотая накидка часто переплетена блестящими нитями и отвлекает внимание. Нося эту накидку, вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Обмана.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы творите заклинание *пространственная дверь (dimension door)*. Пространство, которое вы покидаете и то, в котором появляетесь наполнено клубами дыма, которые предоставляют любому, кто находится внутри состояние «плохо видим» (concealed) пока они не покинут дым, или до конца вашего следующего хода, когда дым рассеивается. Сильный ветер мгновенно рассеивает дым.

ПЛАЩ ЛЕТУЧЕЙ МЫШИ CLOAK OF THE BAT

ПРЕДМЕТ 10+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет плащ; **Нагрузка:** Л

Сшитый из нескольких длинных полос роскошного коричневого и черного шелка, этот плащ дает вам бонус предмета +2 к проверкам Скрытности, а также к проверкам Акробатики для действия Маневрирование в Полете (Maneuver in Flight). Еще вы можете использовать свои ноги, чтобы висеть на любой поверхности, которая может выдержать ваш вес, не совершая никаких проверок, однако вы все еще должны делать проверки Атлетики, чтобы Лазать (Climb) для перемещения в перевернутом положении.

Активация: ➤➤ команда, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы можете либо превратить плащ в крылья как у летучей мыши, что дает вам на 10 минут Скорость Полета 30 футов, либо плащ превращает вас в летучую мышь, творя на вас заклинание *форма вредителя (pest form)* 4-го круга

Вид: плащ летучей мыши (cloak of the bat);

Уровень: 10; **Цена:** 950 зм

Вид: превосходный плащ летучей мыши (greater cloak of the bat);

Уровень: 17; **Цена:** 13.000 зм;

Бонус предмета +3, и вы можете активировать плащ сколько угодно раз в день.

БОТИНКИ СМЕЛЬЧАКА DAREDEVIL BOOTS

ПРЕДМЕТ 10+

МАГИЧЕСКИЙ **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надета обувь; **Нагрузка:** Л

Эти ярко окрашенные ботинки на мягкой подошве мотивируют вас выполнять рискованные трюки и придают вам сноровку, необходимую для успеха. Ботинки предоставляют вам бонус предмета +2 к проверкам Акробатики и ситуативный бонус +1 к проверкам для действия Проскочить (Tumble Through) пространство противника.

Ботинки могут цепляться за твердые поверхности и помогать избежать падения, позволяя вам использовать реакцию Ухватиться за Край (Grab an Edge), даже если ваши руки заняты. Вы считаете расстояние падения на 10 футов короче, или если у вас есть черта Кошачье Приземление (Cat Fall), то для определения преимуществ этой способности, считайте свой ранг мастерства Акробатики на одну ступень выше. Если у вас есть Кошачье Приземление (Cat Fall) и вы уже Легенда в Акробатике, то можете выбирать скорость своего падения, от 60 футов за раунд до обычной скорости падения

Вид: ботинки смельчака (daredevil boots);

Уровень: 10; **Цена:** 900 зм

Вид: превосходные ботинки смельчака (greater daredevil boots);

Уровень: 17; **Цена:** 14.000 зм;

Бонус к проверкам Акробатики +3, а бонус для Проскочить (Tumble Through) +2. Ботинки можно активировать.

Активация: ➡ команда; **Частота:** раз в день;

Эффект: Ботинки творят на вас свобода передвижения (freedom of movement).

ОБЛАЧЕНИЕ ДРУИДА DRUID'S VESTMENTS

ПРЕДМЕТ 10

ПЕРВОЫТНЫЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **ФОКУСИРУЮЩИЙ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 1.000 зм;

Использование: надето облачение; **Нагрузка:** Л

Эта коричнево-зеленая туника расшита узорами, напоминающими переплетенные лосиные рога. Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Природы.

Активация: ⬠ представить; **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы получаете 1 Пункт Фокуса, который можете потратить только на заклинание ордена. Если вы не тратите это Пункт Фокуса к концу этого хода, то он теряется

Требования для создания: Вы друид.

КОЛЬЦО КОНТРЗАКЛИНАНИЙ RING OF COUNTERSPELLS

ПРЕДМЕТ 10

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 925 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это богато украшенное серебряное кольцо имеет два конкурирующих геометрических узора из ярко окрашенных и дико дисгармонизирующих инкрустированных драгоценных камней. Заклинатель может сотворить в это кольцо одно заклинание, если в нем еще нет заклинания, тратя обычное время, стоимость и тому подобное на активность Сотворить Заклинание (Cast A Spell). Эффект этого заклинания не происходит; вместо этого, его сила помещается внутрь кольца.

Когда вы настраиваете кольцо контрзаклинаний, то если в нем есть заклинание, вы мгновенно узнаете его название и круг. Найденное в качестве сокровища кольцо контрзаклинаний, имеет 50% шанс содержать внутри хранимое заклинание. Ведущий решает что это за заклинание.

Активация: ➡ представить;

Триггер: Вы являетесь целью или находитесь в области действия заклинания, хранящегося в кольце;

Эффект: Вы можете попытаться противодействовать спровоцировавшему реакцию заклинанию, используя круг хранимого в кольце заклинания и модификатор противодействия +19. Когда вы это совершаете, энергия хранимого заклинания тратится и кольцо становится пустым.

Активация: ➡ команда;

Эффект: Вы безвредно тратите сохраненное заклинание, не совершая никаких эффектов, но опустошая кольцо, что позволяет вложить в него новое заклинание.

КОЛЬЦО ЛЖИ RING OF LIES

ПРЕДМЕТ 10

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 850 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это простое серебряное кольцо имеет почти маслянистый блеск. Нося это кольцо, вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Обмана.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Щелчок пальцами на руке с кольцом, заставит его сотворить на вас заклинание *бойкая речь (glibness)*, без визуальных проявлений сотворения заклинания.

КРЫЛАТЫЕ БОТИНКИ WINGED BOOTS

ПРЕДМЕТ 10

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 850 зм;

Использование: надеты ботинки; **Нагрузка:** Л

Эти ботинки из мягкой кожи с тонкими белыми крыльями на пятке, они зачарованы мощной магией воздуха. Когда вы падаете, обутом в эти ботинки, они автоматически творят на вас *падение перышком (feather fall)*. Это преимущество не может быть активировано снова в течение 10 минут.

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы произносите командное слово и щелкаете каблуками ботинок, чтобы крылья зашевелились, на 10 минут давая вам Скорость Полета 30 футов.

КОЛЬЦО ОГНЕННОГО ПРЫЖКА FIRE-JUMP RING

ПРЕДМЕТ 10

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ВОПЛОЩЕНИЕ** **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ** **ОГОНЬ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 940 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 260

Это темно-красное кольцо гравировано пепельными символами и слабо пахнет дымом.

Активация: ➡ представить, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы совершаете действие Бег (Stride) (либо Рыть (Digrow) или Лететь (Fly), если у вас есть соответствующий тип Скорости) в огонь, в том числе в магический, достаточно большой чтобы вы в нем поместились. Вы исчезаете в огне и не получаете от него урона. Вы можете ощущать весь достаточно сильный огонь в пределах 100 футов от места, где вы исчезаете, и снова появляется из любого из этих огней, либо внутри него, либо рядом с ним. Если вы заканчиваете свое движение в огне, то он воздействует на вас как обычно.

СУТАНА ПРЕДАННОСТИ CASSOCK OF DEVOTION

ПРЕДМЕТ 11

САКРАЛЬНЫЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **ФОКУСИРУЮЩИЙ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 1.150 зм;

Использование: надето облачение; **Нагрузка:** Л

Каждая *сутана преданности* изображает сцены, относящиеся к доменам определенного божества. Она служит как религиозный символ этого божества, и ее не надо держать в руках как религиозный символ, чтобы она давала это преимущество. Вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Религии и бонус предмета +1 к сакральному Навыку божества, которому посвящена сутана (см. стр. 437-440).

Активация: ♦ представить; **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы получаете 1 Пункт Фокуса, который вы можете потратить только на сотворение заклинания домена Жреца, принадлежащего к домену божества, которому посвящена сутана. Если вы не тратите этот Пункт Фокуса до конца этого хода, то оно тратится впустую

Требования для создания: Вы Жрец, поклоняющийся божеству, связанному с сутаной.

ГОРЖЕТ ДИКОГО РЕВА GORGET OF THE PRIMAL ROAR

ПРЕДМЕТ 11

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 1.250 зм;

Использование: надет на шею; **Нагрузка:** Л

Этот гравированный горжет из сумеречного дерева, будто свирепо вибрирует, давая вам бонус предмета +2 к проверкам Запугивания.

Активация: ➡ команда; **Частота:** 1 раз в течение продолжительности каждого эффекта с атрибутом «превращение»;

Требования: Вы в негуманоидной форме из-за эффекта с атрибутом «превращение»;

Эффект: Вы издаете звериный рев, делая 1 проверку Запугивания и сравнивая со СЛ Воли всех врагов в пределах 30 футов, чтобы наложить эффекты, указанные далее. Несмотря на то, что эта активация имеет компонент «команда», вы можете выполнить ее без необходимости говорить на языках.

Критический успех: Существо получает состояние «напуган» (frightened) 2;

Успех: Существо получает состояние «напуган» (frightened) 1;

Провал: Существо не затронуто.

КОЛЬЦО МАНИАКАЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ RING OF MANIACAL DEVICES

ПРЕДМЕТ 11+

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это кольцо похоже на простую потускневшую латунь, но оно усиливает ваше любопытство к ловушкам и всяким устройствам. Вы можете использовать действие Взаимодействие (Interact), чтобы извлечь из кольца воровские инструменты. Эти инструменты появляются у вас в руке и сворачиваются обратно в кольцо, если вы перестанете ими орудовать. Они предоставляют вам бонус предмета +2 к проверкам Воровства для действий Отключить Устройство (Disable a Device) и Вскрыть Замок (Pick a Lock), и интуиция кольца дает вам такой же бонус к проверкам Ремесла для активностей Изготовить (Craft) и Ремонт (Repair) капканов и ловушек.

Активация: 10 минут (Взаимодействие (Interact)); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы создаете *охранный знак* (*glyph of warding*) 4-го круга, содержащий *огненный шар* (*fireball*). Вы можете иметь только 1 активный охранный знак, созданный кольцом манакальных устройств, даже если у вас есть несколько таких колец, и заклинание заканчивается если вы перестаете настраивать кольцо

Вид: *кольцо манакальных устройств* (*ring of maniacal devices*);

Уровень: 11; **Цена:** 1.175 зм

Вид: *превосходное кольцо манакальных устройств* (*greater ring of maniacal devices*);

Уровень: 18; **Цена:** 4.250 зм;

Кольцо дает бонус +3. Его активация создает *охранный знак* 8-го круга, содержащий на ваш выбор либо *огненный шар* 7-го круга, либо *радужные брызги* (*prismatic spray*).

МАСКА ПРОЕКЦИИ ENVISIONING MASK

ПРЕДМЕТ 11

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 1.200 зм;

Использование: надета маска; **Нагрузка:** —;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 260

Эти странные маски состоят из тонкого каменного капюшона и мерцающей пурпурной вуали, напоминающая о зоне плеромы, впервые подарившему их смертным в надежде, что поделившись средствами общения эонов, это уменьшит недопонимание и конфликты между смертными цивилизациями. *Маска проекции* полностью закрывает лицо, но не препятствует вашему зрению или другим сенсорным чувствам.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы теряете способность говорить на языках и вместо этого общаетесь без слов, с помощью последовательности психических проекций. Это работает как телепатия с радиусом 100 футов, но она понятна всем существам независимо от того, владеют ли они языком общения. Однако, при общении с не-зонами, смысл ваших сообщений часто бывает неясным и загадочным. Эффект длится 10 минут.

ПЛАЩ БЕРСЕРКА BERSERKER'S CLOAK

ПРЕДМЕТ 12+

ПЕРВОБЫТНЫЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Использование: надет плащ; **Нагрузка:** 1

Эта медвежья шкура включает в себя голову и оскаленные зубы могучего существа, с которого она была снята. При ношении, плащ накидывается на голову и плечи, наполняя вас свирепостью медведя. Если у вас есть действие Ярость (Rage), то во время ярости у вас отрастает челюсть, наносящая 1d10 колющего урона, и когти, которые наносят 1d6 режущего урона и имеют атрибут «проворное» (agile). Это превращение - эффект с атрибутом «метаморфоза» (morph), и челюсти с когтями являются безоружными атаками, относящимися к группе «рукопашное» (brawling). С этими атаками вы получаете преимущества руны *силы оружия* +1 и руны *мощи* (получая бонус предмета +1 к броскам атак и увеличивая количество костей урона оружия на одну).

Если у вас есть Животный Инстинкт (Animal Instinct) и способность инстинкта Звериная Ярость (Bestial Rage (Instinct Ability)), то вместо получения этих безоружных атак, ваши безоружные атаки от «Звериной Ярости» получают преимущества руны *силы оружия* +2 и *превосходной руны мощи* (предоставляя бонус предмета +2 к броскам атак и увеличивая количество костей урона оружия на две)

Вид: *плащ берсерка* (*berserker's cloak*);

Уровень: 12; **Цена:** 2.000 зм

Вид: *превосходный плащ берсерка* (*greater berserker's cloak*);

Уровень: 19; **Цена:** 40.000 зм;

Вы получаете преимущества руны *силы оружия* +2 и *превосходной руны мощи*, а или если у вас есть Животный Инстинкт (Animal Instinct) и способность инстинкта Звериная Ярость (Bestial Rage (Instinct Ability)) руны *силы оружия* +3 и *совершенной руны мощи*

Требования для создания: Вы Варвар с Животным Инстинктом (Animal Instinct).

КОЛЬЦО ЛАЗАНИЯ RING OF CLIMBING

ПРЕДМЕТ 12

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 1.750 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Когтистые зубцы на его толстых золотых полосах удлиняются, чтобы увереннее углубиться в отвесные поверхности, когда вы карабкаетесь (Climbing). Это кольцо дает вам Скорость Лазания, равную половине вашей наземной Скорости. Штрафы к вашей Скорости (включая те, что дает ваша броня) применяются до деления пополам.

КОЛЬЦО ПЛАВАНИЯ RING OF SWIMMING

ПРЕДМЕТ 12

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 1.750 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это кольцо из голубого металла дает вам Скорость Плавания, равную половине вашей наземной Скорости. Штрафы к вашей Скорости (включая те, что дает ваша броня) применяются до деления пополам.

БОТИНКИ СКОРОСТИ BOOTS OF SPEED

ПРЕДМЕТ 13

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 3.000 зм;

Использование: надета обувь; **Нагрузка:** Л

Эти гладкие красные ботинки заставляют ваши ноги почувствовать, будто они полны энергии. Вы получаете бонус предмета +5 футов к наземной Скорости и любым Скоростям Лазания или Плавания, которые у вас есть.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы щелкаете каблуками ботинок и получаете состояние «ускорен» (quickened) в течение 1 минуты. Вы можете использовать это дополнительное действие на Бег (Stride), Лазать (Climb) или Плыть (Swim). (Вам все еще надо делать проверку Атлетики для действий Лазать и Плыть, если только у вас нет подходящих типов передвижения).

БОТИНКИ АДСКОГО ПЛАМЕНИ HELLFIRE BOOTS

ПРЕДМЕТ 13

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 3.000 зм;

Использование: надета обувь; **Нагрузка:** 1;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 261

Эти тяжелые ботинки сделаны из почерневшего металла и всегда теплые на ощупь, с пятка струятся потоки тлеющих углей. Нося эти ботинки адского пламени, вы получаете Сопротивление 10 к урону от огня.

Активация: ♦♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в минуту;

Эффект: Совершите действие Бег (Stride). Каждый квадрат, через который вы двигаетесь во время Бега, опалается адским пламенем, на 1 минуту становясь опасной местностью. Существо, которое движется через одно из этих пространств получает 3d6 урона от огня.

ГЛАЗ УДАЧИ EYE OF FORTUNE

ПРЕДМЕТ 13

МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 2.700 зм;

Использование: надет окуляр; **Нагрузка:** —

Приверженцы Эрастила, бога охоты, создают эти магические глазные повязки. На передней части глаза удачи есть украшенный драгоценными камнями символ глаза, позволяющий магически видеть сквозь наглазную повязку, как если бы она была прозрачной.

Активация: ♦ представить (удача);

Триггер: Вы атакуете существо с состоянием «плохо видим» (concealed) или «скрыт» (hidden), и еще не совершили фиксированную проверку возможности выбрать его целью;

Эффект: Вы можете провести фиксированную проверку для прицеливания в плохо видимое (concealed) или скрытое (hidden) существо дважды и использовать наибольший результат.

РОБА АРХИМАГА ROBE OF THE ARCHMAGI

ПРЕДМЕТ 15+

НЕОБЫЧНЫЙ МИСТИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Использование: надето облачение; **Нагрузка:** 1

Расшитые тонкой серебряной нитью богато украшенными мистическими узорами, эти робы бывают одного из трех цветов в зависимости от их настроенного мировоззрения. Робы добра - белые, робы нейтралитета - серые, а робы зла - черные. Роба зла или добра получает соответствующий атрибут. Робы предоставляют пользу только персонажу, который может творить мистические заклинания, и чье мировоззрение по оси добра-зла, соответствует робе. Если ваше мировоззрение не соответствует той, что у робы, или вы не мистический заклинатель, то вместо этого, пока носите робу архимага, получаете состояние «ошеломлен» (stupefied) 2. Это состояние нельзя убрать никаким способом пока не снимете робу.

Робы являются одеждой исследователя превосходной стойкости +2, и они предоставляют ситуативный бонус +1 к спасброскам от мистических заклинаний и Сопротивление 5 к урону от мистических заклинаний.

Активация: ➤ команда; **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы совершаете спасбросок против мистического заклинания, но еще не бросили кости;

Эффект: Вы автоматически получаете успех спасброска против спровоцировавшего реакцию мистического заклинания

Вид: роба архимага (robe of the archmagi); **Уровень:** 15; **Цена:** 6.500 зм

Вид: превосходная роба архимага (greater robe of the archmagi);

Уровень: 19; **Цена:** 32.000 зм;

Сопротивление против мистических заклинаний равно 10. Вы можете активировать робу, когда вы или союзник в пределах 30 футов совершает спасбросок против мистического заклинания, и роба дает либо вам, либо союзнику успех в спровоцировавшем реакцию спасброске; вы все еще можете активировать ее лишь 1 раз в день

Требования для создания: Вы мистический заклинатель.

ПЛАЩ ЗЕМЛЯНОГО СКОЛЬЖЕНИЯ EARTHGLIDE CLOAK

ПРЕДМЕТ 15

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ ЗЕМЛЯ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 6.500 зм;

Использование: надет плащ; **Нагрузка:** —;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 260

Эта коричнево-золотая роба покрывает вас с головы до ног. Ее тяжелая ткань не колыхнется на ветру, а висит неподвижно, словно высеченная из камня.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы Роете (Burrow) сквозь почву и камень, вплоть до своей наземной Скорости, не оставляя туннеля или признаков прохода. Если вы заканчиваете свое движение внутри твердого камня, вас принудительно выталкивает в ближайшую открытую область, нанося 1d6 дробящего урона за каждые 5 футов между местом окончания вашего движения и открытой областью.

УЖАСАЮЩАЯ ГЛАЗНАЯ ПОВЯЗКА DREAD BLINDFOLD

ПРЕДМЕТ 17

МАГИЧЕСКИЙ ОЧАРОВАНИЕ СТРАХ ЭМОЦИЯ МЕНТАЛЬНЫЙ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 15.000 зм;

Использование: надет окуляр; **Нагрузка:** —

Когда вы завязываете глаза этой рваной полоской черного льна, она дает бонус предмета +3 к проверкам Запугивания и ночное зрение. Вы можете видеть сквозь повязку, но только с помощью ночного зрения.

Первый раз в день, когда конкретное существо видит вас, оно должно успешно совершить спасбросок Воли со СЛ 37, иначе получит состояние «напуган» (frightened) 1. Это эффект с атрибутами «эмоция», «страх», «ментальный», и ваши союзники становятся Невосприимчивы к нему примерно через неделю.

Активация: ♦ команда; **Частота:** раз в минуту;

Триггер: Вы нанесли существу урон Ударом (Strike);

Эффект: Ваша цель охвачена сильным страхом. Это похоже на эффект заклинания *иллюзорный убийца* (*phantasmal killer*) со СЛ 37, но с атрибутом «очарование» (enchantment) вместо «иллюзия» (illusion). После этого существо временно Невосприимчиво на 24 часа.

МАНТИЯ ГЛАЗ ROBE OF EYES

ПРЕДМЕТ 17

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 13.000 зм;

Использование: надето облачение; **Нагрузка:** 1

Это облачение кажется обычной робой, пока его не наденут, и в этот момент, на его ткани открываются и мигают множество странных и инородных глаз, различных форм и цветов. Нося эту робу, вы получаете бонус предмета к проверкам Восприятия, и постоянное преимущество от эффектов заклинания *видеть невидимое* (*see invisibility*).

Вы так же можете видеть мощные магические ауры. Магическая аура самого высокого уровня в пределах 30 футов от вас, светится цветом, который раскрывает вам ее школу и позволяет определить откуда происходит эффект. Это может сузить исходную точку эффекта до 5-футового куба, но не точнее.

Мантия глаз так же таит опасности. Если во время носки этой робы, на вас или квадрат где вы находитесь, сотворено любое заклинание с атрибутом «свет», то вы получаете состояние «ослеплен» (blinded) на количество раундов, равное кругу заклинания, если только не пройдете успешный спасбросок Стойкости против СЛ заклинания.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы вырываете из мантии глаз и подбрасываете его в воздух, где он становится невидимым и плывет к выбранному вами месту назначения, с тем же эффектом, что и заклинание *пытливое око* (*prying eye*). Вы можете использовать Поддержание Активации (Sustain an Activation) так же, как если бы использовали Поддержание заклинания (Sustain A Spell).

РЮКЗАК ПУТЕШЕСТВЕННИКА VOYAGER'S PACK

ПРЕДМЕТ 17

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 14.800 зм;

Использование: носимый рюкзак; **Нагрузка:** —

На этом кожаном рюкзаке есть выжженные знаки, и каждый раз, когда его берут на План, на котором он раньше не был, то на его поверхности выжигается новый знак, представляющий этот План. Рюкзак дает вам бонус +3 к проверкам Выживания. Еще он позволяет вам видеть магические следы прохождения существ, что позволяет Выслеживать (Track) существо, которое телепортировалось. Обычно Ведущий устанавливает СЛ этой проверки, используя круг и СЛ заклинания телепортации. Это позволяет вам определить место назначения существа, и вы можете использовать это место при сотворении заклинания *телепортация* (*teleport*) или активации рюкзака, даже не зная как это место выглядит.

Рюкзак содержит межпространственный карман с теми же свойствами, что и *бездонная сумка*, вид II (Bag of holding type II). В этом отделе хранится содержимое набора скалолаза (climbing kit). Если любой из компонентов этого набора был вытащен и не возвращен, то он возвращается в рюкзак каждый день на рассвете.

Активация: 10 минут (команда, представить, Взаимодействие (Interact));

Эффект: Когда вы активируете рюкзак, то можете привязать к нему веревками вплоть до 4 добровольных существ. В конце времени активации, рюкзак творит заклинание 7-го круга *вознесение* (*plane shift*) или *телепортация* (*teleport*), перенося вас и всех прикрепленных к рюкзаку. Сделайте проверку Выживания со СЛ 45. В случае успеха, вы прибываете в 25 милях от цели, используя *вознесение* (*plane shift*), или в половину снижаете расстояние смещения от цели для *телепортация* (*teleport*). При критическом успехе, вы прибываете точно в место назначения.

НЕОБЪЯСНИМЫЙ АППАРАТ INEXPLICABLE APPARATUS

ПРЕДМЕТ 18

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 19.000 зм;

Использование: надето облачение; **Нагрузка:** 2

Это странное и хитроумное снаряжение плотно прилегает к туловищу. После того, как вы настраиваете аппарат, многочисленные искусственные конечности с различными инструментами, зажимами и линзами закружатся в действии, без особых усилий, следуя вашим мысленным командам.

Используя этот аппарат, вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Ремесла для активностей Изготовить (Craft), Получить Доход (Earn Income) и Починить (Repair), и снижаете минимальное время, требуемое для Создания предмета до 1 дня. Если вы сделали успешную проверку Ремесла и тратите больше времени режима свободного времени, чтобы продолжить работать над предметом после минимального количества дней, то каждый потраченный день снижает стоимости сырья на величину, основанную на вашем уровне + 1 и вашем ранге мастерства в Ремесле; при критическом успехе, каждый день снижает стоимость оставшегося сырья на величину, основанную на вашем уровне + 2 и вашем ранге мастерства в Ремесле. Если вы 20-го уровня, при критическом успехе ваш прогресс 50 зм, 100 зм, 200 зм или 350 зм, соответственно для обученного, Эксперта, Мастера или Легенды.

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы командуете аппарату на скорую руку магически починить предмет, который вы держите или который находится в пределах 5 футов от вас. Предмет отремонтирован, как от использования заклинания *починка (mending)* 3-го круга. Это длится 10 минут, после которых предмет возвращается к своему предыдущему неотремонтированному состоянию, если только вы не Почините (Repair) его до того, как это случится.

ТРЕТИЙ ГЛАЗ THIRD EYE

ПРЕДМЕТ 19

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 40.000 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

При настройке эта витиеватая корона и ее светящийся драгоценный камень сливаются с вашей головой и принимают форму татуировки. Это дает вам потустороннее зрение и позволяет читать ауры. Никто кроме вас не может манипулировать *третьим глазом*, пока он настроен вами. Ваши усиленные чувства и способность чувствовать эмоциональные ауры предоставляют вам бонус предмета +3 к проверкам Восприятия.

Вы постоянно видите магические ауры, как с заклинанием *обнаружение магии (detect magic)* 9-го круга, но вы видите местоположение всех аур в пределах 30 футов, а не только самой сильной. Если вы используете действие Поиск (Seek), чтобы изучить существо, которое можете видеть, то можете воспринимать ауру, которая раскрывает знание о здоровье существа, включая все имеющиеся у него состояния и недуги, и примерный процент его оставшихся ПЗ.

Активация: ➡ представить, команда; **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы получаете эффекты заклинания *истинное зрение (true seeing)* 8-го круга.

КОЛЬЦО ОТРАЖЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ RING OF SPELL TURNING

ПРЕДМЕТ 20

РЕДКИЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 67.000 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это золотое кольцо украшено тремя бриллиантами.

Активация: ➡ представить;

Триггер: Вы являетесь целью заклинания;

Эффект: Кольцо повторяет эффекты *отражение заклинания (spell turning)* 8-го круга с модификатором противодействия +35, по возможности заставляя спровоцировавшее реакцию заклинание отразиться в своего заклинателя. Заклинание может отразить число заклинаний не превышающее значение «9», получаемое при складывании значений круга отражаемых заклинаний в день. Если вы активируете кольцо для отражения заклинания, которое превысит это ограничение, то попытка проваливается, но попытка использования кольца не учитывается при расчете ограничения отражаемых заклинаний в день.

ШЕПОТ ПЕРВОЙ ЛЖИ WHISPER OF THE FIRST LIE

ПРЕДМЕТ 20

РЕДКИЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **НАСТРАИВАЕМЫЙ**

Цена: 60.000 зм;

Использование: носимый; **Нагрузка:** —

Это изысканное ожерелье содержит уловленный в сосуд шепот, извлеченный из источника на Астральном Пlane, который, по слухам, связан с когда-либо сказанной первой ложью. Нося это ожерелье, вы получаете бонус предмета +3 к проверкам Обмана, и можете попытаться противодействовать эффектам, которые заставят вас сказать правду или определить, лжете ли вы. Успех этой попытки противодействия позволяет вам игнорировать этот эффект, а не убирает эффект полностью. Уровень противодействия равен 9, а модификатор +35.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact), представить, команда;

Эффект: Вы откупориваете склянку и выпускаете ложь, создавая эффект заклинания *сфабрикованная правда (fabricated truth)* (СП 47). Бутылка опустошена и больше никогда не может быть снова активирована

Требования для создания: Предоставить сотворение *сфабрикованная правда (fabricated truth)*.

ОРУЖИЕ WEAPONS

Оружие может быть изготовлено из драгоценных материалов или насыщено магией, чтобы получать мощные и необычные способности.

ОРУЖИЕ ИЗ ДРАГОЦЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ PRECIOUS MATERIAL WEAPONS

Оружие, сделанное из драгоценных материалов, стоит дороже и иногда имеет особые эффекты. Вы можете сделать металлическое оружие из любых материалов, кроме сумеречного дерева, и деревянное оружие из сумеречного дерева. Чтобы определить цену 10 снарядов боеприпасов, используйте базовую цену для оружия, не добавляя дополнительную Нагрузку.

ОРУЖИЕ ИЗ ХОЛОДНОГО ЖЕЛЕЗА COLD IRON WEAPON

ПРЕДМЕТ 2+

Использование: варьируется; **Нагрузка:** варьируется

Оружие из холодного железа наносит дополнительный урон существам с Уязвимостью к холодному железу, таким как демоны или феи

Вид: низкопробное оружие из холодного железа (low-grade);

Уровень: 2; **Цена:** 40 зм + 4 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: холодного железа минимум на 20 см + 2 см за каждую единицу Нагрузки

Вид: стандартное оружие из холодного железа (standard-grade);

Уровень: 10; **Цена:** 880 зм + 88 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: холодного железа минимум на 110 зм + 11 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественное оружие из холодного железа (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 9.000 зм + 900 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: холодного железа минимум на 4.500 зм + 450 зм за каждую единицу Нагрузки.

ОРУЖИЕ ИЗ СЕРЕБРА SILVER WEAPON

ПРЕДМЕТ 2+

Использование: варьируется; **Нагрузка:** варьируется

Оружие из серебра наносит дополнительный урон существам с Уязвимостью к серебру, таким как оборотни и игнорирует Сопротивления некоторых существ, таких как дьяволы

Вид: низкопробное оружие из серебра (low-grade);

Уровень: 2; **Цена:** 40 зм + 4 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: серебра минимум на 20 см + 2 см за каждую единицу Нагрузки

Вид: стандартное оружие из серебра (standard-grade);

Уровень: 10; **Цена:** 880 зм + 88 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: серебра минимум на 110 зм + 11 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественное оружие из серебра (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 9.000 зм + 900 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: серебра минимум на 4.500 зм + 450 зм за каждую единицу Нагрузки.

АДАМАНТИНОВОЕ ОРУЖИЕ ADAMANTINE WEAPON

ПРЕДМЕТ 11+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: варьируется; **Нагрузка:** варьируется

Адамантиновое оружие имеет блестящий черный внешний вид и легко разрезает мелкие предметы. Оно считает любой объект, по которому попадает, как если бы он имел вдвое меньшую Твердость, чем обычно, если только Твердость объекта не превышает Твердость адамантинового оружия

Вид: стандартное адамантиновое оружие (standard-grade adamantine weapon);

Уровень: 11; **Цена:** 1.400 зм + 140 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: адамантина минимум на 175 зм + 17,5 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественное адамантиновое оружие (high-grade adamantine weapon);

Уровень: 17; **Цена:** 13.500 зм + 1.350 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: адамантина минимум на 6.750 зм + 675 зм за каждую единицу Нагрузки.

МИФРАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ MITHRAL WEAPON

ПРЕДМЕТ 11+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: варьируется; **Нагрузка:** варьируется

Мифральное оружие немного легче серебра. Мифральное оружие на 1 Нагрузки легче, чем обычное (или легкой Нагрузки, если оно обычно весит 1 Нагрузки, и не учитывается вес оружия, которое обладает легкой Нагрузкой)

Вид: стандартное мифральное оружие (standard-grade mithral weapon);

Уровень: 11; **Цена:** 1.400 зм + 140 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: мифрала минимум на 175 зм + 17,5 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественное мифральное оружие (high-grade mithral weapon);

Уровень: 17; **Цена:** 13.500 зм + 1.350 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: мифрала минимум на 6.750 зм + 675 зм за каждую единицу Нагрузки.

ОРУЖИЕ ИЗ СУМЕРЕЧНОГО ДЕРЕВА DARKWOOD WEAPON

ПРЕДМЕТ 11+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: варьируется; **Нагрузка:** варьируется

Оружие из сумеречного дерева темное, как эбеновое, с легким пурпурным оттенком. Нагрузка оружия из сумеречного дерева снижается на 1 (или до легкой Нагрузки, если оно обычно весит 1 Нагрузки, и не учитывается вес оружия, которое обладает легкой Нагрузкой)

Вид: стандартное оружие из сумеречного дерева (standard-grade darkwood weapon);

Уровень: 11; **Цена:** 1.400 зм + 140 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: сумеречного дерева минимум на 175 зм + 17,5 зм за каждую единицу Нагрузки

Вид: высококачественное оружие из сумеречного дерева (high-grade darkwood weapon);

Уровень: 17; **Цена:** 13.500 зм + 1.350 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: сумеречного дерева минимум на 6.750 зм + 675 зм за каждую единицу Нагрузки.

ОРИХАЛКОВОЕ ОРУЖИЕ ORICHALCUM WEAPON

ПРЕДМЕТ 18

РЕАКИЙ

Использование: варьируется; **Нагрузка:** варьируется

Орихалковое оружие может иметь 4 магических руны свойств вместо 3. Из-за темпоральных свойств орихалка, гравировка руны свойств *скорости* (speed) на это оружие стоит половину от обычной Цены (однако, для переноса руны на оружие, сделанное из другого материала, требуется сначала заплатить оставшуюся Цену и потом заплатить стоимость переноса)

Вид: высококачественное оружие из орихалка (high-grade);

Уровень: 18; **Цена:** 22.500 зм + 2.250 зм за каждую единицу Нагрузки;

Требования для создания: орихалка минимум на 11.250 зм + 1.125 зм за каждую единицу Нагрузки.

БАЗОВОЕ МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ BASIC MAGIC WEAPON

Большинство магического оружия создается гравировкой рун, как описано на странице 580. Блок параметров *магического оружия* учитывает Цену и атрибуты большинства обычного оружия, которые вы можете создать только с помощью фундаментальных рун.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ MAGIC WEAPON

ПРЕДМЕТ 2+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Использование: удерживаемое в 1 руке

Магическое оружие это оружие которое гравировано только фундаментальными рунами. Руна *силы оружия* дает бонус предмета к броскам атаки этим оружием, а руна *мощи* увеличивает количество костей урона оружия.

Цены, указанные здесь, относятся ко всем видам оружия. Вам не надо подстраивать Цену для дубины, двуручного топора и т.п. Это оружие сделано из стандартных материалов, а не драгоценных, таких как холодное железо

Вид: оружие +1 (+1 weapon);

Уровень: 2; **Цена:** 35 зм;

Это оружие имеет руну *силы оружия* +1 (бонус предмета +1 на броски атаки с этим оружием)

Вид: оружие *мощи* +1 (+1 striking weapon);

Уровень: 4; **Цена:** 100 зм;

Это оружие имеет руну *силы оружия* +1 (бонус предмета +1 на броски атаки с этим оружием) и руну *мощи* (1 дополнительная кость урона)

Вид: оружие *мощи* +2 (+2 striking weapon);

Уровень: 10; **Цена:** 1.000 зм;

Это оружие имеет руну *силы оружия* +2 (бонус предмета +2 на броски атаки с этим оружием) и руну *мощи* (1 дополнительная кость урона)

Вид: оружие *превосходной мощи* +2 (+2 greater striking weapon);

Уровень: 12; **Цена:** 2.000 зм;

Это оружие имеет руну *силы оружия* +2 (бонус предмета +2 на броски атаки с этим оружием) и *превосходную* руну *мощи* (2 дополнительные кости урона)

Вид: оружие *превосходной мощи* +3 (+3 greater striking weapon);

Уровень: 16; **Цена:** 10.000 зм;

Это оружие имеет руну *силы оружия* +3 (бонус предмета +3 на броски атаки с этим оружием) и *превосходную* руну *мощи* (2 дополнительные кости урона)

Вид: оружие *совершенной мощи* +3 (+3 major striking weapon);

Уровень: 19; **Цена:** 40.000 зм;

Это оружие имеет руну *силы оружия* +3 (бонус предмета +3 на броски атаки с этим оружием) и *совершенную* руну *мощи* (3 дополнительные кости урона).

ОСОБОЕ МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ SPECIFIC MAGIC WEAPONS

Это оружие обладает способностями, значительно отличающимися от тех, которые можно получить, просто выгравировав руны. Особое магическое оружие перечисляет свои фундаментальные руны, которые могут быть улучшены, добавлены или перенесены как обычно. Вы не можете гравировать никакие руны свойств на особом магическом оружии, которых у него уже нет.

ТРЕЗУБЕЦ ВОИНА FIGHTER'S FORK

ПРЕДМЕТ 3

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Цена: 50 зм;

Использование: удерживаемый в 1 или 2 руках; **Нагрузка:** 1

Этот *трезубец +1* обычно гравирован декоративным узором, напоминающим рыбу чешую, является распространенным оружием среди водных Наследий.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы удлиняете или укорачиваете древко трезубца. В удлиненном состоянии, трезубцем необходимо владеть двумя руками и он получает атрибут «длинное» (reach), но теряет стандартный атрибут трезубца «метательное» (thrown).

СЕКИРА ВОЗМЕЗДИЯ RETRIBUTION AXE

ПРЕДМЕТ 3

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ**

Цена: 60 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 2

Лезвие этого *двуручного топора +1* имеет рисунок человеческого черепа. Когда существо наносит вам урон атакой, череп меняется на изображение лица этого существа. До конца вашего следующего хода, вы получаете ситуативный бонус +2 к вашему следующему броску урона против этого существа. Так как лицо меняется каждый раз, когда вам наносят урон, то вы применяете дополнительный урон только если атакуете существо, атаковавшее вас последним.

ПРАЩА ПРОНЗИТЕЛЬНОГО ЗВУКА CATERWAUL SLING

ПРЕДМЕТ 5

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 155 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Изготовленная из блестящей коричневой кожи, эта *праща мощи +1* имеет одну белую нить, вплетенную в ее шнур.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact) (звук); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы распускаете белую нить и затем вращаете пращу по кругу на высокой скорости. Она испускает пронзительную волну звука. Каждое существо в 30-футовом конусе получает 4d6 урона от звука (базовый спасбросок Стойкости со СЛ 21). Любое существо, которое проваливает спасбросок - получает состояние «оглушен» (deafened) на 1 раунд, или на 1 час при критическом провале.

КИНЖАЛ ЯДА DAGGER OF VENOM

ПРЕДМЕТ 5

МАГИЧЕСКИЙ **НЕКРОМАНТИЯ** **ЯД**

Цена: 150 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Зазубренное лезвие этого *кинжала мощи +1* имеет зеленоватый оттенок, а рукоять сформирована так, что выглядит как голова змеи, готовящейся к броску. Когда вы совершаете критически успешный бросок атаки с помощью *кинжала яда*, цель получает состояние «тошнота» (sickened) 1, если не пройдет спасбросок Стойкости со СЛ 19. Это эффект яда. Дополнительно, вы можете активировать кинжал, чтобы отравить цель более сильным ядом.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы нанесли урон существу с помощью *кинжала яда*;

Эффект: Вы отравляете ядом кинжала существо, по которому попали

Яд кинжала (яд):

Спасбросок: Стойкости СЛ 21;

Максимальная длительность: 4 раунда;

Стадия 1: 1d8 урона от яда и состояние «ослаблен» (enfeebled) 1.

АКСЕССУАР ЛАЗУТЧИКА INFILTRATOR'S ACCESSORY

ПРЕДМЕТ 5

МАГИЧЕСКИЙ **ИЛЛЮЗИЯ**

Цена: 150 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 261

Эта элегантная *трость-меч мощи +1* одинаково хорошо служит модным аксессуаром и скрытым оружием, подходящим для светских мероприятий, где оружие обычно не разрешено.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы крутите рукоять трости-меча, волшебным образом объединяя лезвие с тростью. Когда клинок объединен, его нельзя вынуть и он получает преимущества заклинания *магическая аура (magic aura)*, чтобы казаться немагическим. Пассивные наблюдатели не могут попытаться сделать проверку, чтобы заметить, что трость что-то большее, чем обычный, хотя и превосходный модный аксессуар. Те, кто внимательно изучает ее, могут различить, что трость нечто большее, чем кажется, но это очень сложно (Восприятие со СЛ 30). Повторная активация трости-меча, высвобождает клинок, позволяя вынуть его как обычно.

КРОВОПУСКАЮЩИЙ КУКРИ BLOODLETTING KUKRI

ПРЕДМЕТ 6

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ**

Цена: 240 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Это *кукри мощи +1* имеет багровый клинок, зловеще сияющий на ярком свете. При критическом попадании, кукри наносит 1d8 продолжительного урона от кровотечения. Если у цели еще не было продолжительного урона от кровотечения на момент критического попадания, то вы так же получаете 1d8 временных ПЗ.

ВЬЮЩИЙСЯ ПОСОХ TWINING STAFF

ПРЕДМЕТ 6

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Цена: 250 зм;

Использование: удерживаемый в 1 или 2 руках; **Нагрузка:** от — до 2

Кажущийся просто маленьким, плоским диском, сделанным из веток, этот предмет может расти и сжиматься.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы заставляете ветки быстро расти или сжиматься, превращаясь в *посох мощи +1*, *посох-бо мощи +1* или форму диска. В форме диска он имеет незначительную Нагрузку и может удерживаться в одной руке, чтобы его можно было активировать. В других формах, он имеет такую же Нагрузку, как и обычное оружие этого вида. Вы можете менять свой хват как часть действия активации.

Когда вы расширяете предмет, то можете использовать силу расширения для Прыжка в Высоту (High Jump) или чтобы попытаться Открыть Силой (Force Open) дверь, или для чего-то подобного, вставив диск в зазор перед активацией. Посох делает проверку Атлетики с модификатором +15.

КЛИНОК ОТ ЗАКЛИНАНИЙ SPELLGUARD BLADE

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Цена: 320 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 263

На гарде этого *мэн-гоша мощи +1* начертаны сверхъестественные символы, защищающие от магии. Когда вы имеете преимущество, от атрибута «парирующее» (parry) этого оружия, получая ситуативный бонус +1 к КБ, то вы так же получаете этот ситуативный бонус к вашим спасброскам против направленных в вас заклинаний.

АРБАЛЕТ ПРИЗРАЧНОГО ВЗГЛЯДА SPIRITSIGHT CROSSBOW

ПРЕДМЕТ 8

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ВОПЛОЩЕНИЕ** **ТЕЛЕПОРТАЦИЯ**

Цена: 450 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 2

Источник: Advanced Player's Guide pg. 263

Этот *призрачного касания арбалет мощи +1* имеет множество хрустальных линз и серебряную фурнитуру вдоль ложи и кажется удивительно легким.

Активация: ➤ представить; **Частота:** раз в минуту;

Эффект: Вы целитесь через хрустальные линзы, до конца вашего хода получая неточное чувство (зрение) Эфирного Плана на 60 футов, в дополнение к вашим обычным сенсорным чувствам. Пока длится этот эффект, ваш следующий Выстрел (Strike) из *арбалета призрачного взгляда* так же может воздействовать на цели на Эфирном Пlane в первых 60 футах полета болта.

МРАЧНЫЙ КЛИНОК GLOOM BLADE

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 700 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Черный как уголь, этот клинок становится сильнее во тьме. На ярком свете он функционирует как *короткий меч +1* и не излучает магическую ауру для заклинания *обнаружение магии* (detect magic) или подобных заклинаний, если только заклинания не 4-го круга или выше.

В тусклом свете или тьме, *мрачный клинок* становится *коротким мечом мощи +2*. Всякий раз, когда вы используете *мрачный клинок*, чтобы атаковать существо, для которого вы находитесь в состоянии «не обнаружен» (undetected), вы наносите дополнительные 1d6 точного урона.

Чтобы улучшить фундаментальные руны *мрачного клинка*, начинайте с базового *короткого меча +1*, но если вы улучшите его дальше *короткого меча мощи +2*, эти руны так же применяются в тусклом свете или темноте.

БАГРОВЫЙ МЕЧ CRIMSON BRAND

ПРЕДМЕТ 9

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 700 зм;

Использование: удерживаемый в 1 или 2 руках; **Нагрузка:** 1

Доступ: Член братства «Рыцарей Ластволла»

Источник: Lost Omens: Character Guide стр. 92

Эти грозные мечи украшены багровым лаком и служат прекрасным проводником силы «Багровой клятвы». Первый был дарован Клэрет Айомедар таинственным покровителем, которого многие «Освободители» считают эмиссаром Рататизеля (Ragathiel). *Багровый меч* это *ранящий меч-бастард мощи +1*. Когда владелец использует *багровый меч* для фокусного заклинания *провозгласить багровую клятву* (invoke the crimson oath), то вместо обычного 20-футового конуса, он может сделать 60-футовую линию или 30-футовый конус. Каждый раз, когда владелец *багрового меча* причинит нежити продолжительный урон от кровотечения, он вместо этого может окутать существо рубиновой энергией, вместо кровотечения, наносящей такое же количество продолжительного позитивного урона.

ЛУК КЛЯТВЫ OATHBOW

ПРЕДМЕТ 11

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ**

Цена: 1.300 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 2

Выполненный из гибкого белого дерева и с богато украшенными извилистыми узорами, вырезанными на его поверхности, этот *композиционный длинный лук* *мощи* +2, похоже, был сделан эльфами. Иногда, когда вы выпускаете стрелу, ее свист в полете звучит как голос, шепчущий по-эльфийски, желая скорейшего поражения ваших врагов.

Активация: ➤ команда;

Эффект: Вы даете клятву уничтожить 1 существо, которое можете видеть. На следующие 7 дней, или пока это существо не будет убито, ваши атаки этим луком по этому существу наносят дополнительные 1d6 урона, и вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Выживания на Выслеживание (Track) этого существа. Ваши критические попадания по цели получают критический эффект специализации лука; если вы уже получаете его, то увеличиваете СЛ проверки Атлетики для Вываться (Escape) до 20.

После активации лука, вы не можете активировать его снова в течение 7 дней. Если вы убили существо, против которого дали клятву, то эта клятва завершается и вам необходимо подождать только 10 минут, прежде чем вы сможете снова активировать лук.

ЧЕТВЕРНОЙ ПЕСОРЕЗ FOUR-WAYS DOGSLICER

ПРЕДМЕТ 12

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **ХОЛОД** **ЭЛЕКТРИЧЕСТВО** **ОГОНЬ**

Цена: 1.700 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 261

Этот *песорез* *мощи* +2, очевидно, является работой блестящего, но неряшливого ремесленника, который ценил универсальность превыше безопасности. Четыре зубастых самоцветов выстроены в линию, вдоль режущей кромки лезвия, три из которых светятся, один - огненно-красным, второй - холодным синим, а третий - искрящийся-желтым, в то время как последний - мерцающий черный. Каждый из самоцветов воплощает руну свойств оружия, но одновременно может быть активна только одна руна.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы крутите самоцвет на лезвии, который соотносится с желаемой руной оружия: красный для *пылающей* (flaming) руны, голубой для *морозной* (frost) руны, или желтый для *шокирующей* руны. Вы получаете 1d6 урона того же вида, который наносит руна. Вместо этого, вы можете повернуть черный самоцвет, чтобы отключить активную руну свойств, не получая урона.

ДВАРФИЙСКИЙ МЕТАТЕЛЬ DWARVEN THROWER

ПРЕДМЕТ 13

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 2.750 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот *боевой молот* *мощи* +2 инкрустирован драгоценными металлами и украшен геометрическими узорами в дварфийском стиле. Если вы дварф, то для вас *дварфийский метатель* работает как *возвращающийся боевой молот превосходной* *мощи* +2 с атрибутом «метательное 30 футов» и ваши атаки с этим молотом наносят гигантам 1d8 дополнительного урона.

ЯЗЫК ПЛАМЕНИ FLAME TONGUE

ПРЕДМЕТ 13+

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ** **ОГОНЬ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот *пылающий длинный меч* +2 имеет богато украшенную латунную рукоять и клинок в форме стилизованного пламени. Когда им владеют, лезвие излучает освещение, напоминающее мерцающий свет костра, испуская тусклый свет в 10-футовом радиусе.

Активация: ➤➤ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы творите из меча заговор *сотворение пламени* (produce flame) 7-го круга, как мистическое заклинание, используя свой модификатор атаки ближнего боя с *языком пламени*, в качестве своего модификатора атаки заклинанием

Вид: *язык пламени* (flame tongue); **Уровень:** 13; **Цена:** 2.800 зм

Вид: *превосходный язык пламени* (greater flame tongue);

Уровень: 17; **Цена:** 13.800 зм;

Это *пылающий длинный меч превосходной* *мощи* +3. Когда вы активируете его, для *сотворения пламени* (produce flame), то заклинание усилено до 9-го круга.

Активация: ➤ команда; **Частота:** раз в день;

Эффект: В течение 1 минуты, из *превосходного языка пламени* исходит 10-футовая эманация пламени. Все оружие и безоружные атаки, от вас и ваших союзников, в этой области получают эффект *пылающей* (flaming) руны свойств.

СВЯТОЙ МСТИТЕЛЬ HOLY AVENGER

ПРЕДМЕТ 14

НЕОБЫЧНЫЙ **САКРАЛЬНЫЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **ПРИНЦИПАЛЬНОСТЬ** **ДОБРО**

Цена: 4.500 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Мерцающий *святой мститель* - каноническое оружие могущественных паладинов. Перекрестие этого *святого длинного меча* из *холодного железа превосходной* *мощи* +2 выглядит как ангельские крылья. Традиция гласит, что те, кто видит свое отражение в отполированном до блеска клинке *святого мстителя*, раскрывают свои недостатки. Если вы злой, то получаете состояние «ослаблен» (enfeebled) 2, когда носите это оружие или владеете им.

Активация: ➤➤ команда, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы командуете мечу и указываете на существо, которое можете видеть. Меч творит *обнаружение мировоззрения* (detect alignment) для обнаружения зла, но, вместо области, целью становится только выбранное существо

Владелец паладин: Если вы Чемпион с призыванием паладина, то еще получаете следующие два преимущества.

- Когда вы *святым мстителем* попадаете по злему существу, оно на 1 раунд получает состояния «замедлен» (slowed) 1 и «ослаблен» (enfeebled) 2;
- Вы можете активировать меч следующим способом:

Активация: ⚡ команда; **Частота:** раз в день;

Требования: Предыдущим действием вы попали *святым мстителем* по существу;

Эффект: Вы творите заклинание *рассеять магию (dispel magic)* того же круга, что и ваши фокусные заклинания Чемпиона. Целью должна быть: иллюзия, созданная существом, по которому вы попали; заклинание, действующее на существо, по которому вы попали; или предмет, которое носит или держит существо, по которому вы попали. Заклинание или предмет, которому вы пытаетесь противодействовать, должен быть в пределах 120 футов от вас

Требования для создания: Вы Чемпион с призыванием паладина; предоставить сотворение *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* и *рассеять магию (dispel magic)*. Изначальные материалы должны включать холодного железа на 120 зм.

ШТОРМОВАЯ ВСПЫШКА STORM FLASH

ПРЕДМЕТ 14+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

У этой *шокирующей рапиры превосходной мощи* +2 золотистый клинок, и когда ей владеют, на ее гарде вспыхивают миниатюрные электрические дуги. Когда клинок выходит из ножен под открытым небом, над ним медленно собираются грозовые тучи.

Активация: ⚡ команда, представить; **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы творите *удар молнии (lightning bolt)* 6-го круга (СЛ 33)

Активация: ⚡ команда; **Частота:** раз в 10 минут;

Триггер: Электрический эффект целится в вас или существо в пределах 10 футов от вас; либо вы или существо в пределах 10 футов от вас, в области такого эффекта;

Эффект: Вы пытаетесь отклонить электрический разряд с его курса, чтобы его поглотила *штормовая вспышка*. Выберите одно подходящее существо для защиты и совершите бросок атаки ближнего боя против СЛ электрического эффекта. В случае вашего успеха, выбранное существо не получает урона от электричества спровоцировавшего эффекта

Вид: *штормовая вспышка (storm flash)*; **Уровень:** 14; **Цена:** 4.000 зм

Вид: *превосходная штормовая вспышка (greater storm flash)*;

Уровень: 18; **Цена:** 21.000 зм;

Это *шокирующая рапира превосходной мощи* +3. Когда вы активируете меч для сотворения *удара молнии (lightning bolt)*, заклинание усилено до 8-го круга (СЛ 38).

МЕЧ МОРОЗА FROST BRAND

ПРЕДМЕТ 16

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ХОЛОД

Цена: 10.000 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 2

Кажется лезвие этого *превосходно морозного двуручного меча превосходной мощи* +2 ни что иное, как ледяные осколки. *Морозный меч* автоматически гасит немагический огонь в 20-футовой эманации. Владея им, вы получаете Сопротивление 5 к огню.

Активация: ⚡ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы взмахиваете *морозным мечом* в области действующего магического огня и клинок пытается противодействовать огню с модификатором противодействия +27. Если он проваливается, то не может снова пытаться противодействовать тому же огню.

КЛИНОК УДАЧИ LUCK BLADE

ПРЕДМЕТ 17+

РЕДКИЙ МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ УДАЧА

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Удача и фортуна благоволят владельцу этого *короткого меча превосходной мощи* +3. *Клинки удачи* создаются в разных стилях, но их рукояти или лезвия всегда содержат символы удачи, такие как клевер, подковы, рыбы, божьи коровки или что-то еще.

Активация: ⚡ представить; **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы промахиваетесь Ударом (Strike) *клинком удачи*;

Эффект: Перебросьте спровоцировавший реакцию бросок атаки и используйте новый результат. Это эффект *удачи*

Вид: *клинок удачи (luck blade)*; **Уровень:** 17; **Цена:** 15.000 зм

Вид: *клинок удачи с желанием (wishing luck blade)*;

Уровень: 19; **Цена:** 30.000 зм;

Некоторые *клинки удачи* при создании содержат одно заклинание *желание (wish)*. Когда вы владеете *клинком удачи*, то можете сотворить его как врожденное мистическое заклинание, расходуя его. Заклинатель, который может творить *желание*, может поместить в клинок другое *желание*, тратя 8.000 зм и 4 дня режима свободного времени. *Клинок удачи с желанием* не может одновременно содержать более 1 *желания*

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *желание (wish)*.

МОТЫГА ТИТАНОВ MATTOCK OF THE TITANS

ПРЕДМЕТ 19

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Цена: 36.000 зм;

Использование: удерживаемое в 2 руках; **Нагрузка:** 16

Этот 15-футовый адамантовый инструмент для копания слишком велик даже, чтобы им владело существо крупного размера, однако если вы существо маленького размера или более, то можете владеть им, когда носите *пояс силы гиганта (belt of giant strength)*, как если бы он был подходящего размера для вас и имел Нагрузку 2. Ведущий еще может разрешить вам владеть мотыгой если у вас есть некоторые другие способы владения оружием увеличенного размера, как например, если вы Варвар крупного размера с Инстинктом Гиганта (Giant Instinct), или существо огромного размера. Когда она используется в качестве оружия, *мотыга титанов* имеет параметры *острой адамантовой двуручной кирки превосходной мощи +3*.

Когда вы владеете *мотыгой титанов*, то получаете бонус предмета +3 к проверкам Атлетики. Вы можете использовать ее для рыхания или толкания мягкой земли со скоростью 5 кубических футов в минуту или разбивания твердого камня со скоростью 5 кубических футов за 5 минут.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы яростно копаете мотыгой, чтобы не магически воспроизвести эффекты заклинания *землетрясение (earthquake)*

Требования для создания: Вы титан и начальные материалы должны включать адаманта на 8.100 зм.

НЕБЕСНЫЙ МОЛОТ SKY HAMMER

ПРЕДМЕТ 20

РЕАКИЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 70.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Прочный стальной набалдашник этого *пламенного шокирующего орихалкового боевого молота совершенной мощи +3* имеет форму пылающей кометы.

Активация: ➡ команда;

Триггер: Ваш бросок атаки *небесным молотом* является критическим успехом;

Эффект: Мистический *огненный шар (fireball)* 6-го круга взрывается с центром в месте нахождения *небесного молота*. СЛ заклинания равен 45. Вы Невосприимчивы к эффекту этого *огненного шара*, но не ваши союзники

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *огненный шар (fireball)* (6-го круга), и начальные материалы должны включать орихалка на 12.375 зм.

ПОСОХИ STAVES

Магический посох - незаменимый аксессуар высокочлассного заклинателя. Посох привязывается к одному субъекту во время процесса подготовки, после чего подготавливающий, и только он, может использовать посох для сотворения различных заклинаний в течение дня. Заклинания, которые можно сотворить из посоха, перечислены, упорядоченными по кругам под каждой версией посоха. Могут быть найдены различные версии многих посохов, более могущественные версии которых содержат больше заклинаний, такие посохи всегда содержат заклинания всех своих низкоуровневых версий, в дополнение к заклинаниям, перечисленным в его описании. Все магические посохи имеют атрибут «посох».

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ ИЗ ПОСОХА CASTING SPELLS FROM A STAFF

Посох получает заряды, когда кто-то подготавливает его на день. Тот, кто подготовил посох может тратить заряды чтобы творить заклинания при помощи посоха. Вы можете Сотворить Заклинание (Cast A Spell) из посоха только если это заклинание есть в вашем списке заклинаний, можете творить заклинания соответствующего круга, и тратите необходимое количество зарядов посоха, равное кругу заклинания. Чтобы сотворить заклинание из посоха, требуется держать его (обычно в одной руке) и Активировать использовав действие Сотворить Заклинание (Cast A Spell), что тратит обычное количество действий для этого заклинания.

Когда творите заклинание из посоха, используйте ваши показатели атаки заклинанием и СЛ Заклинаний. Заклинание получает соответствующий атрибут вашей магической традиции (мистической, сакральной, оккультной, первобытной) и может быть подвержено любым изменениям, которые вы обычно можете использовать для заклинаний, такие как эффекты от метамагических Черт. Чтобы сотворить заклинание, вы должны предоставить любые требуемые заклинаниями материальные компоненты, стоимость или фокусный предмет.

Подготавливающиеся и спонтанные заклинатели имеют свои уникальные способы того, как их посохи получают заряды и того, как они могут быть использованы (см. далее).

СОТВОРЕНИЕ ЗАГОВОРОВ ИЗ ПОСОХОВ CASTING CANTRIPS FROM A STAFF

Если посох содержит заговоры, вы можете творить их используя посох не тратя заряды. Заговоры усиливаются до того же круга что и заговоры, которые вы можете творить.

ПОДГОТОВКА ПОСОХА PREPARING A STAFF

Во время ваших ежедневных приготовлений вы можете подготовить посох, чтобы бесплатно добавить в него заряды. Когда вы это совершаете, посох получает количество зарядов, равное наивысшей имеющейся у вас ячейки заклинаний. Для такого способа зарядки вам не надо тратить заклинания. Никто не может подготовить более одного посоха в день, как и один посох не может быть подготовлен несколькими людьми за день. Если заряды не использованы в течение 24 часов, они теряются, и подготовка посоха по новой убирает из него все хранившиеся ранее заряды. Вы можете подготовить посох только если в вашем списке заклинаний есть хотя бы одно заклинание из посоха.

ПОДГОТАВЛИВАЮЩИЕСЯ ЗАКЛИНАТЕЛИ PREPARED SPELLCASTERS

Подготавливающиеся заклинатели, такие как Жрец, Друид или Волшебник, могут вложить часть своей собственной магии для увеличения количества зарядов. Когда подготавливающийся заклинатель готовит посох, он может потратить ячейку заклинаний, чтобы добавить в посох количество зарядов, равное кругу ячейки заклинания. Он не может потратить таким способом более одной ячейки заклинания в день. Например, если Эзрен может творить заклинания 3-го круга и подготовил посох, он получит 3 заряда, но Эзрен может увеличить их количество до 6 потратив одну из своих ячеек заклинаний 3-го круга, до 5 потратив ячейку заклинаний 2-го круга, или до 4 потратив ячейку заклинаний 1-го круга.

СПОНТАННЫЕ ЗАКЛИНАТЕЛИ SPONTANEOUS SPELLCASTERS

Спонтанные заклинатели, такие как Бард или Чародей, могут снизить количество зарядов необходимое для Активации посоха, пополнив их своей энергией. Когда спонтанный заклинатель Активирует посох, он может потратить 1 заряд из посоха и одну из своих ячеек заклинаний, чтобы сотворить из посоха заклинание того же круга (или ниже), что и потраченная ячейка заклинаний. Это не меняет количество действий для сотворения заклинания. Например, Сиони может творить заклинания 3-го круга и подготовила посох, он получит 3 заряда. Она может потратить 1 заряд и одну из ее ячеек заклинаний 3-го круга, чтобы сотворить из посоха заклинание 3-го круга, или потратить 1 заряд и одну из ее ячеек заклинаний 2-го круга, чтобы сотворить из посоха заклинание 2-го круга. Она все еще может потратить 3 заряда из посоха, чтобы сотворить из него заклинание 3-го круга, не тратя свои собственные ячейки, как и другие заклинатели.

АТАКА ПОСОХОМ ATTACKING WITH A STAFF

Волшебные посохи это также оружие, как и обычный посох. Они могут быть гравированы фундаментальными рунами, но не рунами свойств. Это не меняет любые их способности в области сотворения заклинаний.

СПИСОК ПОСОХОВ LIST OF STAVES

ПОСОХ ОГНЯ STAFF OF FIRE

ПРЕДМЕТ 3+

ПОСОХ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот посох напоминает почерневший и обгоревший кусок дерева пепельного цвета. Он едва пахнет копотью и светится, как будто освещенный тлеющими углями. Вы можете использовать действие Взаимодействие (Interact), чтобы, коснувшись концом этого посоха факела, трута или легковоспламеняющегося вещества, зажечь пламя.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох огня (staff of fire); **Уровень:** 3; **Цена:** 60 зм;

• **Заговоры:** сотворение пламени (produce flame);

• **1-й:** пылающие руки (burning hands)

Вид: превосходный посох огня (greater staff of fire); **Уровень:** 8; **Цена:** 450 зм;

• **2-й:** пылающие руки (burning hands), пылающая сфера (flaming sphere);

• **3-й:** пылающая сфера (flaming sphere), огненный шар (fireball)

Вид: совершенный посох огня (major staff of fire); **Уровень:** 12; **Цена:** 1.800 зм;

• **4-й:** огненный щит (fire shield), огненный шар (fireball), стена огня (wall of fire);

• **5-й:** огненный шар (fireball), стена огня (wall of fire)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ЖИВОТНЫХ ANIMAL STAFF

ПРЕДМЕТ 4+

ПОСОХ **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот посох увенчан резными головами животных и монстров. Владея этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Природы для опознания животных.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох животных (animal staff); **Уровень:** 4; **Цена:** 90 зм;

• **Заговоры:** определение направления (know direction);

• **1-й:** волшебный клык (magic fang), призыв животного (summon animal)

Вид: превосходный посох животных (greater animal staff); **Уровень:** 8; **Цена:** 460 зм;

• **2-й:** зверь-посланник (animal messenger), разговор с животными (speak with animals), призыв животного (summon animal);

• **3-й:** форма животного (animal form), Призыв животного (summon animal)

Вид: совершенный посох животных (major animal staff); **Уровень:** 12; **Цена:** 1.900 зм;

• **4-й:** призыв животного (summon animal);

• **5-й:** форма животного (animal form), лунное безумие (moon frenzy), призыв животного (summon animal)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ МЕНТАЛИСТА MENTALIST'S STAFF

ПРЕДМЕТ 4+

ПОСОХ **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот полированный деревянный посох имеет закрученный узор, напоминающий извилины мозга. Владея этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам опознания ментальной магии.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох менталиста (*mentalist's staff*); **Уровень:** 4; **Цена:** 90 зм;

• **Заговоры:** ступор (*daze*);

• **1-й:** ментальная связь (*mindlink*), фантомная боль (*phantom pain*)

Вид: превосходный посох менталиста (*greater mentalist's staff*); **Уровень:** 8; **Цена:** 450 зм;

• **2-й:** паранойя (*paranoia*);

• **3-й:** сверхзрение (*hypercognition*), фантомная боль (*phantom pain*)

Вид: совершенный посох менталиста (*major mentalist's staff*); **Уровень:** 12; **Цена:** 1.800 зм;

• **4-й:** изменение памяти (*modify memory*), телепатия (*telepathy*);

• **5-й:** фантомная боль (*phantom pain*), синаптический импульс (*synaptic pulse*), синестезия (*synesthesia*)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ИСЦЕЛЕНИЯ STAFF OF HEALING

ПРЕДМЕТ 4+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ НЕКРОМАНТИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Созданный из гладкого белого дерева, этот посох на каждом конце имеет золотой крест, украшенный множеством рубиновых кабошонов. Посох исцеления предоставляет бонус предмета к восстанавливаемым вами Пунктам Здоровья, каждый раз, когда вы творите исцеление (*heal*), используя свои ячейки заклинаний или используя заряды из посоха.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох исцеления (*staff of healing*); **Уровень:** 4; **Цена:** 90 зм;

Дает бонус предмета +1 к заклинаниям исцеление.

• **Заговоры:** стабилизация (*stabilize*);

• **1-й:** исцеление (*heal*)

Вид: превосходный посох исцеления (*greater staff of healing*); **Уровень:** 8; **Цена:** 470 зм;

Дает бонус предмета +2 к заклинаниям исцеление.

• **2-й:** исцеление (*heal*), восстановление (*restoration*), восстановление чувств (*restore senses*);

• **3-й:** исцеление (*heal*), удалить болезнь (*remove disease*)

Вид: совершенный посох исцеления (*major staff of healing*); **Уровень:** 12; **Цена:** 1.800 зм;

Дает бонус предмета +3 к заклинаниям исцеление.

• **4-й:** исцеление (*heal*), восстановление (*restoration*);

• **5-й:** исцеление (*heal*), дыхание жизни (*breath of life*), удалить болезнь (*remove disease*)

Вид: истинный посох исцеления (*true staff of healing*); **Уровень:** 16; **Цена:** 9.200 зм;

Дает бонус предмета +4 к заклинаниям исцеление.

• **6-й:** исцеление (*heal*), восстановление (*restoration*), восстановление чувств (*restore senses*);

• **7-й:** исцеление (*heal*), регенерация (*regenerate*), удалить болезнь (*remove disease*)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ОГРАЖДЕНИЯ STAFF OF ABJURATION

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот замысловато вырезанный деревянный посох теплый на ощупь и гудит внутренней энергией. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии ограждения.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох ограждения (*staff of abjuration*);

Уровень: 6; **Цена:** 230 зм;

• **Заговоры:** щит (*shield*);

• **1-й:** тревога (*alarm*), падение перышком (*feather fall*);

• **2-й:** рассеять магию (*dispel magic*), защита от непогоды (*endure elements*), противостоять энергии (*resist energy*)

Вид: превосходный посох ограждения (*greater staff of abjuration*);

Уровень: 10; **Цена:** 900 зм;

• **3-й:** тревога (*alarm*), охранный знак (*glyph of warding*)

• **4-й:** пространственный якорь (*dimensional anchor*), рассеять магию (*dispel magic*), противостоять энергии (*resist energy*)

Вид: совершенный посох ограждения (*major staff of abjuration*);

Уровень: 14; **Цена:** 4.000 зм;

• **5-й:** изгнание (*banishment*), защита от непогоды (*endure elements*);

• **6-й:** рассеять магию (*dispel magic*), отторжение (*repulsion*)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ВОПЛОЩЕНИЯ STAFF OF CONJURATION

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Посох из ясеня украшен животными; владея им, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии воплощения.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох воплощения (staff of conjuration);

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: липучка (tanglefoot);

• 1-й: призыв конструкта (summon construct), невидимый слуга (unseen servant);

• 2-й: непроглядный туман (obscuring mist), призрачный скакун (phantom steed), призыв конструкта (summon construct), призыв элементаля (summon elemental)

Вид: превосходный посох воплощения (greater staff of conjuration);

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: вонючее облако (stinking cloud), призыв конструкта (summon construct), призыв элементаля (summon elemental);

• 4-й: создание (creation), призрачный скакун (phantom steed), призыв конструкта (summon construct), призыв элементаля (summon elemental)

Вид: совершенный посох воплощения (major staff of conjuration);

Уровень: 14; Цена: 4.000

• 5-й: черные щупальца (black tentacles), призыв конструкта (summon construct), призыв элементаля (summon elemental);

• 6-й: призрачный скакун (phantom steed), призыв конструкта (summon construct), призыв элементаля (summon elemental)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ПРОРИЦАНИЯ STAFF OF DIVINATION

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Полудрагоценные самоцветы появляются будто случайным образом, из поверхности этого корявого деревянного посоха. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии прорицания.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох прорицания (staff of divination);

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: обнаружение магии (detect magic);

• 1-й: верный удар (true strike);

• 2-й: понимание языка (comprehend language), ночное зрение (darkvision), видеть невидимое (see invisibility)

Вид: превосходный посох прорицания (greater staff of divination);

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: яснослышание (clairaudience), ночное зрение (darkvision);

• 4-й: ясновидение (clairvoyance), понимание языка (comprehend language), телепатия (telepathy)

Вид: совершенный посох прорицания (major staff of divination);

Уровень: 14; Цена: 4.000 зм;

• 5-й: пытливое око (prying eye), послание (sending);

• 6-й: телепатия (telepathy), истинное зрение (true seeing)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ОЧАРОВАНИЯ STAFF OF ENCHANTMENT

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ОЧАРОВАНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Гипнотизирующий драгоценный камень украшает вершину этого красиво сделанного деревянного посоха. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии очарования.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох очарования (staff of enchantment);

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: ступор (daze);

• 1-й: очарование (charm), команда (command);

• 2-й: безудержный смех (hidesous laughter), ошеломляющее прикосновение (touch of idiocy)

Вид: превосходный посох очарования (greater staff of enchantment);

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: паралич (paralyze)

• 4-й: очарование (charm), замешательство (confusion), внушение (suggestion)

Вид: совершенный посох очарования (major staff of enchantment);

НЕОБЫЧНЫЙ Уровень: 14; Цена: 4.000 зм;

• 5-й: команда (command), глубокое отчаяние (crushing despair);

• 6-й: *подчинение (dominate), слабоумие (feeblemind)*

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ЭВОКАЦИИ STAFF OF EVOCATION

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Этот посох сужен у основания, а его резное закрученное навершие усыпано драгоценными камнями. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии эвокации.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: *посох эвокации (staff of evocation)*;

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: *луч холода (ray of frost)*;

• 1-й: *волшебная стрела (magic missile), шокирующий хват (shocking grasp)*;

• 2-й: *кислотная стрела (acid arrow), блеск (glitterdust)*

Вид: *превосходный посох эвокации (greater staff of evocation)*;

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: *удар молнии (lightning bolt), волшебная стрела (magic missile)*;

• 4-й: *огненный шар (fireball), оружейный шквал (weapon storm)*

Вид: *совершенный посох эвокации (major staff of evocation)*;

Уровень: 14; Цена: 4.000 зм;

• 5-й: *конус холода (cone of cold), волшебная стрела (magic missile)*;

• 6-й: *цепь молний (chain lightning), силовая стена (wall of force)*

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ИЛЛЮЗИИ STAFF OF ILLUSION

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ИЛЛЮЗИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Этот богато украшенный металлический посох сияет драгоценными инкрустациями из золота. Когда вы Творите Заклинание (Cast A Spell) из этого посоха, на его поверхности вспыхивает иллюзорный образ чего-то что вы хотите. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии иллюзий.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: *посох иллюзии (staff of illusion)*;

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: *призрачный звук (ghost sound)*;

• 1-й: *изменение облика (illusory disguise), иллюзорный объект (illusory object)*;

• 2-й: *иллюзорное существо (illusory creature), иллюзия качества (item facade), чревоушение (ventriloquism)*

Вид: *превосходный посох иллюзии (greater staff of illusion)*;

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: *изменение облика (illusory disguise), иллюзия качества (item facade)*;

• 4-й: *иллюзорное существо (illusory creature), вуаль (veil)*

Вид: *совершенный посох иллюзии (major staff of illusion)*;

Уровень: 14; Цена: 4.000 зм;

• 5-й: *иллюзорная сцена (illusory scene), вуаль (veil)*;

• 6-й: *галлюцинация (hallucination), заблуждение (mislead)*

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ НЕКРОМАНТИИ STAFF OF NECROMANCY

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ НЕКРОМАНТИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Этот изогнутый и мрачный на вид посох украшен жуткими мотивами черепов и костей. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии некромантии.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: *посох некромантии (staff of necromancy)*;

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: *леденящее прикосновение (chill touch)*;

• 1-й: *мрачные нити (grim tendrils), ослабляющий луч (ray of enfeeblement)*;

• 2-й: *глухота (deafness), посмертный покой (gentle repose)*

Вид: *превосходный посох некромантии (greater staff of necromancy)*;

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: *слепота (blindness), прикосновение вампира (vampiric touch)*;

• 4-й: *мрачные нити (grim tendrils), прикосновение вампира (vampiric touch)*

Вид: совершенный посох некромантии (major staff of necromancy);

Уровень: 14; Цена: 4.000 зм;

• 5-й: облако смерти (cloudkill), посмертный покой (gentle repose)

• 6-й: мрачные нити (grim tendrils), объятия вампира (vampiric exsanguination)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ТРАНСМУТАЦИИ STAFF OF TRANSMUTATION

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Стеклянный шар на этом металлическом посохе содержит мелкий волнистый песок. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 на проверки опознания магии трансмутации.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох трансмутации (staff of transmutation);

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: знак (sigil);

• 1-й: быстроходность (fleet step), прыжок (jump);

• 2-й: увеличение (enlarge), гуманоидная форма (humanoid form)

Вид: превосходный посох трансмутации (greater staff of transmutation);

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: ноги-ласты (feet to fins), прыжок (jump);

• 4-й: газообразная форма (gaseous form), обработка камня (shape stone)

Вид: совершенный посох трансмутации (major staff of transmutation);

Уровень: 14; Цена: 4.000 зм;

• 5-й: гуманоидная форма (humanoid form);

• 6-й: губительное превращение (baleful polymorph), форма дракона (dragon form), плоть в камень (flesh to stone)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ЗЕЛЕНИ VERDANT STAFF

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРИБЛИЖЕНИЕ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Весной на этой дубовой ветви отрастают листья, которые осенью меняют цвет, а зимой спадают. Когда владеете этим посохом, вы получаете ситуативный бонус +2 к проверкам Природы для опознания растений.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох зелени (verdant staff);

Уровень: 6; Цена: 225 зм;

• Заговоры: липучка (tanglefoot);

• 1-й: шиллея (shillelagh) (можно выбрать целью этот посох зелени);

• 2-й: дубовая кожа (barkskin), опутывание (entangle), обработка древесины (shape wood), облик дерева (tree shape)

Вид: превосходный посох зелени (greater verdant staff);

Уровень: 12; Цена: 1.750 зм;

• 3-й: стена шипов (wall of thorns);

• 4-й: дубовая кожа (barkskin), разговор с растениями (speak with plants);

• 5-й: форма растения (plant form), стена шипов (wall of thorns)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ НЕВЕРОЯТНЫХ ВИДЕНИЙ STAFF OF IMPOSSIBLE VISIONS

ПРЕДМЕТ 6+

НЕОБЫЧНЫЙ **ПОСОХ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ИЛЛЮЗИЯ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Источник: Advanced Player's Guide pg. 263

Этот причудливый дубовый посох увенчан скоплением самоцветов в форме глаз, которые, кажется, движутся и таращатся на вас, когда вы смотрите на них периферическим зрением. Владея этим посохом, вы можете смотреть через эти глаза, используя свои обычные визуальные чувства (в том числе с любыми преимуществами от заклинаний, воздействующих на зрение, как *видеть невидимое* (see invisibility)). Вы можете выставлять посох, чтобы видеть за углами, на возвышениях, или в местах, где не может поместиться ваша голова, но может поместиться этот посох. Это не дает достаточной линии эффекта, чтобы целиться в существ за углом. Эти глаза так же уязвимы, как и ваши, и на них можно воздействовать чем-угодно, что влияет на ваше зрение, как например, яркая вспышка света.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: посох невероятных видений (staff of impossible visions);

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: ступор (daze);

• 1-й: страх (fear), фантомная боль (phantom pain);

• 2-й: *предзнаменование (augury), паранойя (paranoia)*

Вид: *превосходный посох невероятных видений (greater staff of impossible visions);*

Уровень: 12; Цена: 1.800 зм;

• 3-й: *завораживающий узор (hypnotic pattern), паралич (paralyze);*

• 4-й: *бесчисленные глаза (countless eyes), иллюзорный убийца (phantasmal killer)*

• 5-й: *странная геометрия (strange geometry)*

Вид: *совершенный посох невероятных видений (major staff of impossible visions);*

Уровень: 16; Цена: 10.000 зм;

• 6-й: *ослепляющая ярость (blinding fury), призрачное бедствие (phantasmal calamity);*

• 7-й: *видения опасности (visions of danger), искривление разума (warp mind)*

Вид: *истинный посох невероятных видений (true staff of impossible visions);*

Уровень: 20; Цена: 70.000 зм;

• 8-й: *песнь духа (spirit song), безудержный танец (uncontrollable dance)*

• 9-й: *непостижимая песнь (unfathomable song), смертный ужас (weird)*

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ПРОВИДЕНИЯ STAFF OF PROVIDENCE

ПРЕДМЕТ 6+

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Источник: Advanced Player's Guide pg. 264

Большой стилизованный символ глаза украшает навершие этого деревянного посоха, символизируя бдительное око божественных сил. Носитель посоха может направлять и защищать, видя успехи и трагедии, которые могут обрушиться на него в будущем. Когда владеете этим посохом, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Выживания, чтобы Определить Направление (Sense Direction) или Поиск Крова и Пищи (Subsist), и проверкам Религии, чтобы Вспомнить Информацию (Recall Knowledge).

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: *посох провидения (staff of providence);*

Уровень: 6; Цена: 230 зм;

• Заговоры: *наставление (guidance), свет (light);*

• 1-й: *благословение (bless), создание воды (create water);*

• 2-й: *предзнаменование (augury), создание пищи (create food), видеть невидимое (see invisibility), сосстояние (status)*

Вид: *превосходный посох провидения (greater staff of providence);*

Уровень: 10; Цена: 900 зм;

• 3-й: *безопасный проход (safe passage), ориентир странника (wanderer's guide);*

• 4-й: *снять проклятие (remove curse), невосприимчивость к заклинанию (spell immunity), сосстояние (status)*

Вид: *совершенный посох провидения (major staff of providence);*

Уровень: 14; Цена: 4.100 зм;

• 5-й: *пытливое око (prying eye), видеть невидимое (see invisibility), невосприимчивость к заклинанию (spell immunity);*

• 6-й: *невосприимчивость к заклинанию (spell immunity), искрящаяся защита (scintillating safeguard), истинное зрение (true seeing)*

Вид: *истинный посох провидения (true staff of providence);*

Уровень: 20; Цена: 64.000 зм;

• 7-й: *энергетическая защита (energy aegis), невосприимчивость к заклинанию (spell immunity);*

• 8-й: *божественное вдохновение (divine inspiration), невосприимчивость к заклинанию (spell immunity);*

• 9-й: *предвидение (foresight), подавляющее присутствие (overwhelming presence), невосприимчивость к заклинанию (spell immunity)*

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ ИЛЛЮМИНАЦИИ STAFF OF ILLUMINATION

ПРЕДМЕТ 8

ПОСОХ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Цена: 425 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: 1

Этот простой железный посох увенчан прозрачным ограненным камнем.

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Самоцвет на вершине посоха светится как факел, отбрасывая яркий свет в 20-футовом радиусе и тусклый свет в следующих 20 футах на 10 минут

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка;

• Заговоры: *свет (light);*

• 2-й: *вечное пламя (continual flame);*

• 3-й: *вечное пламя (continual flame), обжигающий свет (searing light)*

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ МЩЕНИЯ ПРИРОДЫ STAFF OF NATURE'S VENGEANCE

ПРЕДМЕТ 10+

ПОСОХ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Источник: Advanced Player's Guide pg. 263

Этот крепкий посох сделан из корявого боярышника. При использовании в качестве оружия, *посох мщения природы* постоянно находится под эффектами заклинания *шилейла* (*shillelagh*).

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка

Вид: *посох мести природы* (*staff of nature's vengeance*);

Уровень: 10; **Цена:** 900 зм;

- **Заговоры:** *липучка* (*tanglefoot*);
- **1-й:** *шокирующий хват* (*shocking grasp*), *паучье жало* (*spider sting*);
- **2-й:** *пылающая сфера* (*flaming sphere*), *рой паразитов* (*vomit swarm*);
- **3-й:** *земная привязь* (*earthbind*), *стена шипов* (*wall of thorns*);
- **4-й:** *чудовищное проклятие* (*bestial curse*), *каменные шипы* (*spike stones*)

Вид: *превосходный посох мести природы* (*greater staff of nature's vengeance*);

Уровень: 14; **Цена:** 4.000 зм;

- **5-й:** *облако смерти* (*cloudkill*), *власть над водой* (*control water*);
- **6-й:** *жало пурпурного червя* (*purple worm sting*), *опутывающие лианы* (*tangling creepers*)

Вид: *совершенный посох мести природы* (*major staff of nature's vengeance*);

Уровень: 18; **Цена:** 24.000 зм;

- **7-й:** *солнечный взрыв* (*sunburst*), *извержение вулкана* (*volcanic eruption*);
- **8-й:** *землетрясение* (*earthquake*), *суровые ветры* (*punishing winds*)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний, плюс одно сотворение заклинания *шиллейла* (*shillelagh*).

ПОСОХ МОГУЩЕСТВА STAFF OF POWER

ПРЕДМЕТ 16

РЕДКИЙ **ПОСОХ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 10.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот посох из магически закаленного дерева увенчан серебряной композицией, изображающей магические рунные символы. Когда используется в качестве оружия, *посох могущества* это *посох превосходной мощи* +2.

Добровольное уничтожение *посоха могущества* высвобождает невероятный взрыв энергии. Когда владеете посохом, то можете использовать Взаимодействие (Interact), чтобы сломать его. Это выпускает магический взрыв, областью 30-футового всплеска, с центром на месте посоха. Это наносит 2d8 силового урона за заряд, оставшийся в посохе (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 40). Вы автоматически критически проваливаете свой спасбросок. Существо, ПЗ которого снизились до 0 из-за этого урона, мгновенно умирает; это эффект с атрибутом «смерть».

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка;

- **1-й:** *ослабляющий луч* (*ray of enfeeblement*);
- **2-й:** *вечное пламя* (*continual flame*);
- **3-й:** *левитация* (*levitate*);
- **4-й:** *сфера неуязвимости* (*globe of invulnerability*), *паралич* (*paralyze*);
- **5-й:** *волшебная стрела* (*magic missile*);
- **6-й:** *силовая стена* (*wall of force*);
- **7-й:** *конус холода* (*cone of cold*), *огненный шар* (*fireball*), *удар молнии* (*lightning bolt*)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

ПОСОХ МАГОВ STAFF OF THE MAGI

ПРЕДМЕТ 20

РЕДКИЙ **ПОСОХ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 90.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Магические знаки и руны древней и могущественной магии покрывают железную оболочку этого длинного деревянного посоха. *Посох магов* - это *посох совершенной мощи* +3 и когда вы им владеете, то получаете ситуативный бонус +1 к спасброскам против заклинаний.

Добровольное уничтожение *посоха магов* высвобождает поистине разрушительную волну мистической энергии, которая выплескивается наружу, рассеиваясь с расстоянием. Когда владеете посохом, то можете использовать Взаимодействие (Interact), чтобы сломать его. Это выпускает магический взрыв, областью 30-футового всплеска, с центром на месте посоха. Это наносит 2d10 силового урона за заряд, оставшийся в посохе (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 40). Вы автоматически критически проваливаете свой спасбросок. Взрыв продолжает отдаваться эхом за пределами начальной зоны взрыва, нанося вдвое меньший урон, существам, находящимся за пределами 30 футов, но в пределах 60-футового всплеска. Существо, ПЗ которого снизились до 0 из-за этого урона, мгновенно умирает; это эффект с атрибутом «смерть».

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Вы тратите заряды из посоха, чтобы сотворить заклинание из его списка;

- **Заговоры:** обнаружение магии (*detect magic*), свет (*light*), магическая рука (*mage hand*), телекинетический бросок (*telekinetic projectile*);
- **1-й:** замок (*lock*);
- **2-й:** увеличение (*enlarge*), блеск (*glitterdust*), невидимость (*invisibility*), стук (*knock*), телекинетический прием (*telekinetic maneuver*), паутина (*web*);
- **3-й:** рассеять магию (*dispel magic*), огненный шар (*fireball*), удар молнии (*lightning bolt*);
- **4-й:** невидимость (*invisibility*), увеличение (*enlarge*), огненный шар (*fireball*), стена огня (*wall of fire*), паутина (*web*);
- **5-й:** конус холода (*cone of cold*), проход сквозь стену (*passwall*), телекинетический улов (*telekinetic haul*);
- **6-й:** дезинтеграция (*disintegrate*), рассеять магию (*dispel magic*), огненный шар (*fireball*), удар молнии (*lightning bolt*);
- **7-й:** конус холода (*cone of cold*), проход сквозь стену (*passwall*), вознесение (*plane shift*), стена огня (*wall of fire*);
- **8-й:** огненный шар (*fireball*), магический доспех (*mage armor*);
- **9-й:** рассеять магию (*dispel magic*), метеорный удар (*meteor swarm*), призыв дракона (*summon dragon*)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение всех указанных кругов всех перечисленных заклинаний.

РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ CONSUMABLES

Этот раздел включает магические предметы с атрибутом «расходуемый». Предмет с этим атрибутом может быть использован только один раз. Если не сказано иначе, то предмет разрушается после активации. Когда персонаж создает расходуемые предметы, он может создавать их партиями по 4, как описано в активности Изготовить (Craft). Расходуемые предметы включают в себя следующие подразделы, в начале которых описаны любые особые правила.

- Боеприпасы (Ammunition);
- Зелья (Potions);
- Масла (Oils);
- Свитки (Scrolls);
- Талисманы (Talismans);
- Другие расходуемые предметы (Other Consumables).

БОЕПРИПАСЫ AMMUNITION

Эти магические предметы являются боеприпасами для дистанционного оружия. Каждый блок параметров включает графу «Боеприпасы», указывающую в виде каких боеприпасов они могут быть созданы, или «любой» если нет ограничения на вид боеприпасов. Все блоки параметров боеприпасов опускают графы «Использование» и «Нагрузка»; для определения времени перезарядки и Нагрузки используются стандартные правила для вида боеприпасов из Главы 6: Экипировка (Equipment).

Когда используете магические боеприпасы, при определении модификатора атаки и кости урона, применяйте фундаментальные руны оружия. Боеприпасы создают свои собственные эффекты, поэтому не добавляйте эффекты от рун свойств вашего оружия, если только описание боеприпасов явно не говорит об этом. Магические боеприпасы наносят при попадании обычный урон в дополнение к любым указанным эффектам, если только описание не говорит иначе.

Независимо от того, попадает или промахивается атака с магическим боеприпасом, при выстреле тратится его магия. Магические боеприпасы изготавливаются из обычных материалов, а не из драгоценных, если не указано иное.

АКТИВИРУЕМЫЕ БОЕПРИПАСЫ ACTIVATED AMMUNITION

Если у магических боеприпасов нет графы «Активация», то они автоматически активируются во время выстрела. Виды магических боеприпасов, у которых есть графа «Активация» должны быть активированы с помощью дополнительных действий до использования. Как только вы активируете боеприпас, вы должны выстрелить им до окончания своего хода. Иначе он деактивируется (но не тратится) и вы должны снова активировать его, до того как сможете использовать. Если вы стреляете боеприпасом не активировав его, он работает как немагические боеприпасы и все еще тратится.

Требуемое для активации боеприпасов действие не изменяет того, сколько действий занимает перезарядка. Например, вы можете активировать *сигнальную стрелу* коснувшись ее с помощью 1 действия, а потом взяв и выстрелив ей как обычно, с помощью части действия Удар (Strike). Вы можете активировать *сигнальный болт*, зарядить его в арбалет, потом выстрелить или же зарядить в арбалет, активировать, а потом выстрелить.

СВЕТАЯ СТРЕЛА SHINING AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 1

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ СВЕТ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 3 зм;

Боеприпасы: любой

Эти боеприпасы обладают свечением. Когда вы стреляете ими, они испускают яркий свет в 20-футовом радиусе (и тусклый свет в следующих 20 футах) в течение 10 минут. Если они попадают в цель, то застревают, из-за чего цель начинает испускать свет в таком же радиусе. Существо может вытащить боеприпас с помощью действия Взаимодействие (Interact), но сам боеприпас продолжает светиться оставшееся время или пока не разрушится.

РОГАТАЯ СТРЕЛА ANTLER ARROW

ПРЕДМЕТ 2

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 7 зм;

Боеприпасы: стрела;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

Создание этих стрел было вдохновлено встречей с рогатым архоном-разведчиком, который стремился мирно сдерживать своих врагов. Когда активированная *рогатая стрела* попадает в цель, костяные рога вытягиваются, чтобы приколоть цель. Цель должна успешно пройти спасбросок Рефлексов со СЛ 16 или будет приколот к поверхности, получая критические эффекты специализации лука (см. Критические эффекты специализации (Critical Specialization Effects) на стр. 284);

Если попадание рогатой стрелой было критическим и у вас есть доступ к критическому эффекту специализации лука, то СЛ для проверки Атлетики увеличивается до 15.

СИГНАЛЬНАЯ СТРЕЛА BEACON SHOT

ПРЕДМЕТ 3

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 10 зм;

Боеприпасы: стрела, болт;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Древко *сигнальной стрелы* усеяно крошечными частичками мерцающих драгоценных камней. Когда активированная *сигнальная стрела* попадает в цель, она врезается в цель и извергает искры в течение 1 минуты. Если цель невидима (invisible), она становится едва скрытной (hidden) для существ, которые иначе не могли бы ее увидеть. Так же, искры убирают состояние «плохо видим» (concealed), если цель им обладала.

Существо может вытащить стрелу или болт, используя простое действие Взаимодействие (Interact) и успешно пройдя проверку Атлетики со СЛ 20.

УСПЯЛЯЮЩАЯ СТРЕЛА SLEEP ARROW

ПРЕДМЕТ 3

МАГИЧЕСКИЙ ОЧАРОВАНИЕ МЕНТАЛЬНЫЙ СОН РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 11 зм;

Боеприпасы: стрела;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Усыпляющие стрелы часто имеют древко темно-синего или черного цвета, а их оперение исключительно мягкое и пушистое. Активированная *усыпляющая стрела* не наносит урон, но живое существо, в которое ей попали, подвергается эффектам заклинания *сон (sleep)* (СЛ 17).

БОЕПРИПАСЫ СОКРУШАЮЩЕЙ МАГИИ SPELLSTRIKE AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ РАСХОДУЕМЫЙ

Боеприпасы: любые;

Активация: ➤➤ Сотворить Заклинание (Cast A Spell)

Таинственные узоры создают магический резервуар внутри этих боеприпасов. Вы активируете *боеприпасы сокрушающей магии* с помощью действия Сотворить Заклинание (Cast A Spell) на боеприпас. Заклинание должно быть круга, который может вместить боеприпас, и заклинание должно быть способно выбирать целью существо, не являющееся самим заклинателем. Существо, по которому попали *боеприпасами сокрушающей магии*, становится целью заклинания. Если существо не является допустимой целью для заклинания, то оно тратится впустую.

Боеприпасы влияют только на цель, по которой было попадание, даже если заклинание обычно действует более чем на 1 цель. Если заклинанию требуется сделать атаку заклинанием, то используйте для этого результат вашего броска дистанционной атаки, чтобы определить степень успешности заклинания. Если для заклинания требуется спасбросок, цель выполняет спасбросок против вашей СЛ Заклинаний.

Максимальный круг заклинания, который может вместить боеприпас, определяет его уровень и Цену

Вид: I; Уровень: 3; Цена: 12 зм;

Максимальный круг заклинания: 1-й

Вид: II; Уровень: 5; Цена: 30 зм;

Максимальный круг заклинания: 2-й

Вид: III; Уровень: 7; Цена: 70 зм;

Максимальный круг заклинания: 3-й

Вид: IV; Уровень: 9; Цена: 150 зм;

Максимальный круг заклинания: 4-й

Вид: V; Уровень: 11; Цена: 300 зм;

Максимальный круг заклинания: 5-й

Вид: VI; Уровень: 13; Цена: 600 зм;

Максимальный круг заклинания: 6-й

Вид: VII; Уровень: 15; Цена: 1.300 зм;

Максимальный круг заклинания: 7-й

Вид: VIII; Уровень: 17; Цена: 3.000 зм;

Максимальный круг заклинания: 8-й

Вид: IX; Уровень: 19; Цена: 8.000 зм;

Максимальный круг заклинания: 9-й.

ОБВИВАЮЩАЯ СТРЕЛА VINE ARROW

ПРЕДМЕТ 3

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Боеприпасы: стрела;

Цена: 10 зм;

Активация: ➤ команда

Из древка этой простовой стрелы торчат стебельки с листьями. Когда активированная *обвивающая стрела* попадает в цель, древко стрелы расщепляется и растет, обвиваясь лианами вокруг цели. Цель получает ситуативный штраф -10 футов к Скоростям на 2d4 раунда, или пока не сможет Вырваться (Escape) против СЛ 19. При критическом попадании, цель так же получает состояние «обездвижен» (immobilized), пока не сможет Вырваться.

БОЛТ СКАЛОЛАЗАНИЯ CLIMBING BOLT

ПРЕДМЕТ 4

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Боеприпасы: болт;

Цена: 15 зм

Древко этого болта обернуто тонкой бечевкой. Когда болт ударяется в твердую поверхность, бечевка распутывается и увеличивается до 50-футовой веревки, надежно прикрепленной к поверхности, об которую ударился болт. Веревка может быть откреплена действием Взаимодействие (Interact) и успешной проверкой Атлетики со СЛ 20.

СТРЕЛА-ГАДЮКА VIPER ARROW

ПРЕДМЕТ 4

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Боеприпасы: стрела;

Цена: 17 зм;

Активация: ➤ команда

Древко этой стрелы покрыто мелкими зелеными чешуйками, а ее железный наконечник имеет два острия, почти как клыки. После попадания в цель, активированная *стрела-гадюка* превращается в гадюку (Бестиарий: Гадюка (Viper) стр. 302). Цель подвергается действию яда гадюки, как если бы была укушена. Потом гадюка падает в открытом пространстве рядом с целью.

Гадюка имеет атрибут «призванная» и действует в конце вашего хода, даже если вы не используете действие Поддержание заклинания (Sustain A Spell). Она под управлением Ведущего, но обычно атакует существо, в которое попала стрела. Гадюка исчезает через 1 минуту или когда убита

Требования для создания: Предоставить одно сотворение заклинания *призыв животного* (summon animal).

ЗАМОРАЖИВАЮЩИЕ БОЕПРИПАСЫ FREEZING AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 5

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **ХОЛОД** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 25 зм;

Боеприпасы: любой;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 257

Эти боеприпасы темно-синего цвета холодны на ощупь. Когда активированные *замораживающие боеприпасы* попадают в цель, она должна успешно пройти спасбросок Стойкости со СЛ 19 или получит состояние «замедлен» (slowed) 1 на 1 раунд из-за сильного холода («замедлен» (slowed) 1 на 1 минуту при критическом провале).

ПУГАЮЩИЕ БОЕПРИПАСЫ TERRIFYING AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 6

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ** **ЭМОЦИЯ** **СТРАХ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 50 зм;

Боеприпасы: любой;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 259

Эти черно-серые боеприпасы гравированы оккультными символами и крошечными ухмыляющимися черепами. Когда активированный *пугающий боеприпас* наносит урон существу, он наполняет разум существа видениями его неудач, трагедий и в конце концов собственной смерти. Существо должно совершить спасбросок Воли со СЛ 20.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Существо получает состояние «напуган» (frightened) 1;

Провал: Существо получает состояние «напуган» (frightened) 1 и не может снизить его значение ниже 1, пока не успокоится, потратив одиночное действие с атрибутом «концентрация»;

Критический провал: Как провал, но существо получает состояние «напуган» (frightened) 2.

РАЗЪЕДАЮЩИЕ БОЕПРИПАСЫ CORROSIVE AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 70 зм;

Боеприпасы: любой;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 257

Эти особенные боеприпасы покрыты желтой пылью, которая оставляет пятна на всем, к чему прикасается. Когда активированный *разъедающий боеприпас* попадает по цели, она распространяется по ее броне. Броня получает 1d8 продолжительного урона от

кислоты, который игнорирует Твердость брони; если цель не носит брони, то вместо этого она сама получает урон от кислоты. Урон наносится в конце хода цели.

Существо может закончить этот эффект тратя действие Взаимодействие (Interact), чтобы стереть едкую пыль в противном случае, эффект заканчивается, как только броня получит состояние «сломана».

ВЗРЫВАЮЩИЕСЯ БОЕПРИПАСЫ EXPLOSIVE AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 9+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ОГОНЬ РАСХОДУЕМЫЙ

Боеприпасы: любой;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Эти боеприпасы покрыты черной сажей. Когда активированный *взрывающийся боеприпас* попадает в цель, то взрывается 10-футовым всплеском, нанося 6d6 урона от огня каждому существу в области (включая цель). Каждое существо, находящееся в области должно совершить базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 25

Вид: стандартные (standard);

Уровень: 9; **Цена:** 130 зм

Вид: превосходные (greater);

Уровень: 13; **Цена:** 520 зм;

Урон 10d6, а СЛ спасброска 30.

ШТОРМОВАЯ СТРЕЛА STORM ARROW

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ВОЗДУХ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 130 зм;

Боеприпасы: стрела;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Наконечник этой стрелы сделан из блестящей меди. Когда активированная *штормовая стрела* попадает в цель, то ее бьет бушующий ветер и поражает разряд молнии, который наносит 3d12 урона от электричества, и цель должна совершить спасбросок Рефлексов со СЛ 25. Если стрела выпущена из оружия с руной свойств *шокирующая*, то СЛ спасброска увеличивается до 27, однако атака не получает преимуществ от самой руны свойств *шокирующая*.

Критический успех: Противник невредим;

Успех: Противник получает половину урона и невредим от ветра;

Провал: Противник получает полный урон и ветер бьет по нему 1 раунд, накладывая ситуативный штраф -2 на броски дистанционных атак и ситуативный штраф -10 на Скорость Полета;

Критический провал: Как провал, но противник получает двойной урон.

ПРОБИВАЮЩИЕ БОЕПРИПАСЫ PENETRATING AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 12

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 400 зм;

Боеприпасы: стрела, болт;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Эти боеприпасы имеют тонкую форму и угрожающе заостренный наконечник. Когда вы активируете и стреляете *пробивающим боеприпасом*, то Выстрел (Strike) принимает форму 60-футовой линии, исходящей от вас. Совершите один бросок атаки и сравните результат с КБ каждой цели на линии. Боеприпас игнорирует вплоть до 10 единиц Сопротивления цели, и может пробивать стены толщиной вплоть до 1 фута с Твердостью 10 или менее. Каждая цель, получившая урон от этого боеприпаса, дополнительно получает 1d6 продолжительного урона кровотечением.

Если ваш бросок атаки - натуральная 20-ка, то вы улучшаете степень успеха только против первой цели в линии, но все еще можете нанести критическое попадание другим целям, если результат броска больше или равен их КБ на 10 или более. Если у вас есть доступ к критическому эффекту специализации своего оружия, то *пробивающий боеприпас* применяет этот эффект только к цели в последнем квадрате линии.

ПРИЗРАЧНЫЕ БОЕПРИПАСЫ GHOST AMMUNITION

ПРЕДМЕТ 14

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Боеприпасы: любой;

Цена: 900 зм

Призрачные боеприпасы холодны на ощупь. Эти боеприпасы имеют преимущества руны свойств *призрачного касания* и способны лететь через любые преграды, кроме тех, что могут блокировать бестелесных существ или эффекты. Не смотря на то, что эти боеприпасы проникают через преграды и игнорируют все укрытия, цель все еще получает преимущества от состояний «плохо видим» (concealed) или «скрыт» (hidden). Вы все еще не можете целиться в существо с состоянием «не обнаружен» (undetected), без попытки угадать его точное местонахождение.

После выстрела, боеприпас растворяется в тумане. Однако, глубокой ночью 1d4 дня спустя, он снова появляется в колчане или другом контейнере откуда его взяли.

БОЛТ ДЕЗИНТЕГРАЦИИ DISINTEGRATION BOLT

ПРЕДМЕТ 15

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 1.300 зм;

Боеприпасы: болт;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Древко этого болта обожжено и почернело, и при обращении с ним пальцы покрываются мелким черным порошком. Когда активированный *болт дезинтеграции* попадает в цель, она подвергается заклинанию *дезинтеграция* (*disintegrate*), требуя совершить спасбросок Стойкости со СЛ 34. Как и с заклинанием, критическое попадание броска атаки, снижает результат спасброска цели на одну ступень

Требования для создания: Предоставить одно сотворение *дезинтеграция* (*disintegrate*).

СНАРЯД ОКАМЕНЕНИЯ STONE BULLET

ПРЕДМЕТ 15

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 1.300 зм;

Боеприпасы: снаряд для пращи;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Этот снаряд для пращи выглядит как окаменевший змеиный глаз. Существо, по которому попали активированным *снарядом окаменения* подвергается эффектам заклинания *плоть в камень* (*flesh to stone*) 6-го круга (СЛ 34)

Требования для создания: Предоставить одно сотворение *плоть в камень* (*flesh to stone*).

ЗЕЛЬЯ POTIONS

Зелье - это магическая жидкость, активируемая при выпивании и расходуемая за счет этого. Зелье обладает атрибутом «зелье». Вы можете активировать зелье с помощью действия Взаимодействие (Interact) когда выпиваете его или поите им другое существо. Вы можете напоить другое существо зельем, только если существо в пределах досягаемости и добровольно или другим образом беспомощно и не может сопротивляться. Обычно вам нужна только одна рука, чтобы выпить зелье или напоить им другое существо.

ЗЕЛЬЕ ИСЦЕЛЕНИЯ HEALING POTION

ПРЕДМЕТ 1+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ИСЦЕЛЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ** **ПОЗИТИВНАЯ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Зелье исцеления это бутылек с рубиново-красной жидкостью, которая дает ощущение покалывания, когда раны пьющего быстро заживают. Когда вы пьете *зелье исцеления*, то восстанавливаете указанное количество ПЗ

Вид: слабое (minor); Уровень: 1; Цена: 4 зм;

Зелье восстанавливает 1d8 ПЗ

Вид: малое (lesser); Уровень: 3; Цена: 12 зм;

Зелье восстанавливает 2d8+5 ПЗ

Вид: среднее (moderate); Уровень: 6; Цена: 50 зм;

Зелье восстанавливает 3d8+10 ПЗ

Вид: превосходное (greater); Уровень: 12; Цена: 400 зм;

Зелье восстанавливает 6d8+20 ПЗ

Вид: совершенное (major); Уровень: 18; Цена: 5.000 зм;

Зелье восстанавливает 8d8+30 ПЗ.

ЗЕЛЬЕ ГЕККОНА GESKO POTION

ПРЕДМЕТ 1

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 257

Это липкая жидкость желтовато-коричневого цвета с замешанными в ней песчинками. После выпивания этого зелья, на 5 минут из кончиков ваших пальцев вырастают тысячи микроскопических щетинистых волосков, которые цепляются за объекты, давая вам бонус предмета +1 для действий Лазать (Climb) и Ловкость рук (Palm an Object), а так же к вашей СЛ Рефлексов против Обезоружить (Disarm).

ЗЕЛЬЕ БЫСТРОГО ОТСТУПЛЕНИЯ POTION OF EXPEDITIOUS RETREAT

ПРЕДМЕТ 1

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 258

Пробка для *зелья быстрого отступления* сделана так, чтобы легко открываться при крайних обстоятельствах. Когда вы выпиваете это зелье, то получаете состояние «бежит» (fleeing) на 1 минуту и получаете статусный бонус +40 футов ко всем Скоростям на время длительности, пока имеете состояние «бежит» (fleeing). Вы мгновенно совершаете Бег (Stride).

ЗЕЛЬЕ ВОЗМЕЗДИЯ POTION OF RETALIATION

ПРЕДМЕТ 1+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 259

Зелье возмездия доступно в четырех вариантах - кислоты, холода, электричества и огня, каждое из которых имеет слабое мерцание, напоминающее содержащуюся в нем энергию. После выпивания *зелья возмездия*, на 1 минуту вы светитесь слабой аурой этой энергии и существо, которое касается вас (например, совершая безоружную атаку или используя заклинание с дистанцией касания) получает урон этого вида. Средняя, превосходная и совершенная версии так же наносят урон существам рядом, которые попадают по вам *Ударом (Strike)* оружия ближнего боя

Вид: слабое (minor); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Аура наносит 1 урона

Вид: малое (lesser); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Аура наносит 1d4 урона

Вид: среднее (moderate); **Уровень:** 6; **Цена:** 50 зм;

Аура наносит 2d4 урона

Вид: превосходное (greater); **Уровень:** 12; **Цена:** 400 зм;

Аура наносит 3d6 урона

Вид: совершенное (major); **Уровень:** 18; **Цена:** 5.000 зм;

Аура наносит 4d8 урона.

ЗЕЛЬЕ ОБЩИХ ВОСПОМИНАНИЙ POTION OF SHARED MEMORIES

ПРЕДМЕТ 1

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 4 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 259

Зелье общих воспоминаний может передавать воспоминания от одного существа к другому. Чтобы поместить воспоминания в зелье, вы должны держать склянку и сосредоточиться на конкретном воспоминании на 1 минуту. Это воспоминание должно быть одиночным событием, местом, персоной или иным образом охватывать промежуток времени примерно в 1 минуту. Эта прозрачная жидкость приобретает мерцающий оттенок хранящейся памяти и получает слегка сладковатый вкус.

После употребления зелья пьющий красочно воспроизводит в памяти это воспоминание, а затем может вспомнить его так же легко, как воспоминание, которое он действительно испытывал. Недобровольное существо может отказаться принять воспоминание.

ПИТАТЕЛЬНЫЙ ТОНИК RATION TONIC

ПРЕДМЕТ 1+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ВОПЛОЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 259

Этот тонкий бутылек, кажется, содержит чистую, прозрачную воду со слабым фруктовым ароматом. Употребление *питательного тоника* волшебным образом насыщает вас эквивалентом дневной нормы пищи и воды. Тоник имеет тонкий приятный вкус, особенности которого выбираются при создании зелья

Вид: *питательный тоник (ration tonic)*;

Уровень: 1; **Цена:** 3 зм

Вид: *превосходный питательный тоник (greater ration tonic)*;

Уровень: 7; **Цена:** 55 зм;

Превосходный питательный тоник насыщает вас на 1 неделю вместо 1 дня, постоянно распределяя питательные вещества в течение недели.

ЗЕЛЬЕ ДЫХАНИЯ ПОД ВОДОЙ POTION OF WATER BREATHING

ПРЕДМЕТ 3

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 11 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Это покрытое пленкой, серое зелье пахнет старой рыбьей гнилью и на вкус еще хуже. Выпив это зелье, вы на 1 час получаете эффекты заклинания *дыхание под водой (water breathing)* 2-го круга.

ЗЕЛЬЕ ДУБОВОЙ КОЖИ BARKSKIN POTION

ПРЕДМЕТ 4

ЗЕЛЬЕ **ПЕРВОБЫТНЫЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 15 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

После того, как вы выпьете этот горький напиток, ваша кожа утолщается, как древесная кора. Вы на 10 минут получаете эффекты заклинания *дубовая кожа (barkskin)* 2-го круга.

ЗЕЛЬЕ НЕВИДИМОСТИ INVISIBILITY POTION

ПРЕДМЕТ 4

НЕОБЫЧНЫЙ **ЗЕЛЬЕ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ИЛЛЮЗИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 20 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact)

Зелье невидимости бесцветное и необычно легкое. Выпив его, вы получаете эффекты заклинания *невидимость (invisibility)* 2-го круга.

УМЕНЬШАЮЩЕЕ ЗЕЛЬЕ SHRINKING POTION

ПРЕДМЕТ 4+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Проявление: 1 минута

Это зелье со вкусом гриба создает эффекты заклинания *уменьшение (shrink)*, чтобы сделать вас и всю вашу экипировку меньше. После периода проявления действия, вы остаетесь Маленьким на 10 минут

Вид: стандартное (standard);

Уровень: 4; **Цена:** 15 зм

Вид: превосходное (greater);

Уровень: 8; **Цена:** 90 зм;

Это зелье не имеет периода проявления действия, длится 1 час и дает эффекты заклинания *уменьшение (shrink)* 4-го круга. Дополнительно, когда уменьшены, вы получаете бонус предмета +2 к проверкам Скрытности.

ЗЕЛЬЕ ПРЫГУЧЕСТИ POTION OF LEAPING

ПРЕДМЕТ 5

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 21 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact)

В течение 1 минуты после того, как вы выпьете это шипучее зелье, всякий раз, когда вы совершаете Прыжок (Leap), то получаете эффект заклинания *прыжок (jump)* 1-го круга.

ЗЕЛЬЕ МАСКИРОВКИ POTION OF DISGUISE

ПРЕДМЕТ 5+

НЕОБЫЧНЫЙ **ЗЕЛЬЕ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **ПРЕВРАЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 258

После того, как вы выпьете это зелье, вы принимаете внешность существа определенного вида на 2d12 часов. Вид существа определяется при изготовлении зелья. Например, у вас может быть *зелье маскировки в эльфа* или *зелье маскировки в лягушку*. Выпивание зелья не дает знания о том, как долго длится эффект; Ведущий совершает секретный бросок определения длительности.

Маскировка не меняет ваши атрибуты (traits) или показатели, и не дает вам никаких особых способностей имитируемого существа. Оно может повлиять на то, какие предметы вы можете держать или надевать (например, у вашей новой формы могут отсутствовать противопоставленные большие пальцы). Зелье уменьшает ваш размер минимум до маленького, или поддерживает ваш размер если существо вашего размера или больше. Например, если вы среднего размера, и пьете *зелье маскировки в огненного гиганта*, то вы получите внешний вид огненного гиганта, но останетесь среднего размера. Существо должно быть определенного вида, такого как «леопард» или «лев», а не просто «кошачий», или «огненный гигант» или «огр», а не просто «гигант», но зелье не позволяет вам имитировать конкретную личность.

Эффекты этого зелья используют те же самые правила, что и активность Имитировать (Impersonate) навыка Обман. Наблюдатели всегда предполагают, что вы существо выбранного вида, если только они не активно используют Поиск (Seek). Вы получаете статусный бонус +4 к вашей СЛ Обмана против таких проверок Восприятия и добавляете ваш уровень даже если Не Обучены

Вид: малое (lesser);

Уровень: 5; **Цена:** 30 зм;

Требования для создания: Начальные материалы должны включать немного крови, волос или плоти существа, вид которого зелье позволит принимать

Вид: среднее (moderate);

Уровень: 8; **Цена:** 100 зм;

Требования для создания: Начальные материалы должны включать немного крови, волос или плоти существа, вид которого зелье позволит принимать.

Зелье может увеличить ваш максимальный размер, если существо размера больше вашего, вплоть до максимального Крупного, и оно может уменьшить ваш размер до Крошечного. Это не изменяет никакие ваши показатели, за исключением снижения вашей досягаемости до 0 футов, если вы существо крошечного размера

Вид: превосходное (greater);

Уровень: 11; **Цена:** 300 зм;

Выпивая *превосходное зелье маскировки*, если вы представляете определенную форму, в которую хотите превратиться, то зелье превращает вас в нее. Вы можете попытаться Имитировать (Impersonate) конкретную личность, однако вам все еще необходимо совершить бросок Обмана.

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ POTION OF RESISTANCE

ПРЕДМЕТ 6+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Употребление этого густого укрепляющего зелья дает Сопротивление одному виду урона на 1 час. Каждое *зелье сопротивления* создано для защиты от кислоты, холода, электричества, огня или звука (и называется, пример, *малое зелье сопротивления огню*).

Вид: малое (lesser);

Уровень: 6; Цена: 45 зм;

Вы получаете Сопротивление 5 соответствующему виду энергии

Вид: среднее (moderate);

Уровень: 10; Цена: 180 зм;

Вы получаете Сопротивление 10 соответствующему виду энергии

Вид: превосходное (greater);

Уровень: 14; Цена: 850 зм;

Вы получаете Сопротивление 15 соответствующему виду энергии.

ЗЕЛЬЕ ПЛАВАНИЯ POTION OF SWIMMING

ПРЕДМЕТ 6+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

На вкус это зелье похоже на соленую воду, и на дне его бутылка оседает песок. Когда вы его выпиваете, то на 10 минут получаете Скорость Плавания равную вашей наземной Скорости

Вид: среднее (moderate);

Уровень: 6; Цена: 50 зм

Вид: превосходное (greater);

Уровень: 11; Цена: 250 зм;

Скорость Плавания длится 1 час.

ЗЕЛЬЕ ПРАВДЫ TRUTH POTION

ПРЕДМЕТ 6

НЕОБЫЧНЫЙ **ЗЕЛЬЕ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 46 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

В течение 10 минут после употребления этого вяжущего зелья, вы не можете намеренно лгать и можете быть вынуждены говорить правду. После выпивания зелья, совершите спасбросок Воли со СЛ 19. Вы можете добровольно провалить или критически провалить этот спасбросок.

Успех: Зелье не действует на вас;

Провал: Когда вы говорите, то должны говорить правду;

Критический провал: Как провал, и когда кто-то задает вам вопрос, вы должны совершить другой спасбросок Воли со СЛ 19. При провале этого спасброска, вы должны правдиво отвечать на вопрос если можете; при успехе, вы временно Невосприимчивы к дальнейшим попыткам задать вам этот же вопрос, на время действия зелья.

ЗЕЛЬЕ ДЫХАНИЯ ДРАКОНА DRAGON'S BREATH POTION

ПРЕДМЕТ 7+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Эта жидкость содержит кровь дракона определенного вида. В течение 1 часа после того, как вы выпьете зелье, вы можете извергать дыхание дракона, используемое этим видом дракона. Сила дыхания зависит от вида зелья, основанного на возрасте дракона, чья кровь была использована для создания этого зелья. Это зелье имеет атрибут соответствующий виду урона атаки дыханием.

Дыхание дракона использует 1 действие (➡). Вид урона и область атаки дыханием зависит от вида крови дракона в зелье, как указано в таблице. Независимо от вида дракона, атака дыханием наносит 4d6 урона и каждое существо в области должно совершить базовый спасбросок со СЛ 23, в зависимости от вида дракона. После того, как вы использовали атаку дыханием, вы не можете использовать ее снова в течение 1d4 раундов

Вид: молодой (young); Уровень: 7; Цена: 70 зм

Вид: взрослый (adult); Уровень: 12; Цена: 400 зм;

Урон 6d6, а СЛ спасброска 29

Вид: древний змей (wurm); Уровень: 17; Цена: 3.000 зм;

Урон 10d6, а СЛ спасброска 37.

Вид дракона	Область и тип урона	Спасбросок
Черный или медный	30-футовая линия кислоты	Рефлексов

Вид дракона	Область и тип урона	Спасбросок
Синий или бронзовый	30-футовая линия электричества	Рефлексов
Латунный	30-футовая линия огня	Рефлексов
Зеленый	15-футовый конус яда	Стойкости
Золотой или красный	15-футовый конус огня	Рефлексов
Серебряный или белый	15-футовый конус холода	Рефлексов

СЫВОРОТКА СМЕНЫ ПОЛА SERUM OF SEX SHIFT

ПРЕДМЕТ 7

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 60 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Выпив это зелье, ваша природа мгновенно трансформируется, чтобы принять набор половых признаков на ваш выбор, соответствующим образом изменяя вашу внешность и физиологию. Вы немного контролируете детали этого изменения, но сохраняете устойчивое «преемственное сходство» со своей прежней внешностью.

Магия действует мгновенно и не поддается противодействию. Ваша новая анатомия так же здорова и функциональна, как и у вашего предыдущего тела, что потенциально позволяет вам производить потомство (в зависимости от природы вашего Наследия). Последующее употребление *сыворотки смены пола* позволяет вам либо вернуть вашу изначальную форму, либо перенять другие половые параметры, как вам заблагорассудится. Зелье не действует если вы беременны или ваше Наследие без половой дифференциации. Большинство Наследий имеют широкий спектр половых различий, часть из которых распространенные, а другие более редкие.

ЗЕЛЬЕ ПОЛЕТА POTION OF FLYING

ПРЕДМЕТ 8+

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Выпив это шипучее зелье, вы на 1 минуту получаете Скорость Полета 40 футов

Вид: стандартное (standard); Уровень: 8; Цена: 100 зм

Вид: превосходное (greater); Уровень: 15; Цена: 1.000 зм;

Скорость Полета длится 1 час.

ЗЕЛЬЕ УСКОРЕНИЯ POTION OF QUICKNESS

ПРЕДМЕТ 8

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 90 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Выпивая это серебристое зелье, вы на 1 минуту получаете эффекты заклинания *ускорение (haste)*.

ЗЕЛЬЕ ЯЗЫКОВ POTION OF TONGUES

ПРЕДМЕТ 12

НЕОБЫЧНЫЙ **ЗЕЛЬЕ** **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 320 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Это кислое зелье оживляет ваш язык необычными вкусами и необычным красноречием, позволяя вам говорить на всех языках и понимать их в течение 4 часов после того, как вы его выпьете. Это не позволяет вам читать эти языки в их письменном виде.

ПАНАЦЕЯ PANACEA

ПРЕДМЕТ 13

НЕОБЫЧНЫЙ **ЗЕЛЬЕ** **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ИСЦЕЛЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 450 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact)

Это зелье будто меняет цвета, и двое разных наблюдателей никогда не описывают его одинаково. Когда выпито, оно пытается противодействовать всем действующим на вас проклятиям и болезням, а также состояниям «ослеплен» (blinded) и «оглушен» (deafened) от действующих на вас заклинаний. Зелье имеет 7-й круг противодействия и модификатор броска +20.

ЗЕЛЬЕ ЩИТА ВРЕМЕНИ TIME SHIELD POTION

ПРЕДМЕТ 13

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 600 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 259

У этого фиолетового зелья горький вкус, и оно кажется размытым при движении. Когда вы пьете *зелье щита времени*, то застываете во времени на 2d4 раунда. Вы не можете действовать или быть целью, становитесь Невосприимчивы ко всем эффектам, и пропадаете из своего пространства; что касается остальной вселенной, то пока действует зелье - вы просто не существуете. Когда вы пьете это зелье, то длительности любых эффектов, для которых вы являетесь целью, приостанавливаются пока не пройдет эффект зелья.

Как только длительность зелья заканчивается, вы возвращаетесь в нормальный поток времени и свое прошлое пространство; если оно теперь занято, то вас перемещает в ближайшее незанятое пространство. Эффекты, имеющие длительность сразу продолжают действовать на вас, протекая так, будто время стояло на месте. Если вы в области эффекта, созданного, пока вы были вне времени, то по возвращении мгновенно получаете эти эффекты. Ведущий может решить, что пока вы были вне времени, то другие уже произошедшие изменения (например, обрушение земли под вами) тоже воздействуют на вас по возвращении.

ЗЕЛЬЕ ИСТИННОГО ЗРЕНИЯ TRUESIGHT POTION

ПРЕДМЕТ 16

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 1.500 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Выпив это прозрачное, освежающее зелье, вы можете видеть вещи такими, какие они есть на самом деле. Вы получаете преимущества от заклинания *истинное зрение* (*true seeing*) 7-го круга, которое имеет модификатор противодействия +25.

ЗЕЛЬЕ НЕОБНАРУЖИВАЕМОСТИ POTION OF UNDETECTABILITY

ПРЕДМЕТ 18

ЗЕЛЬЕ **МАГИЧЕСКИЙ** **ИЛЛЮЗИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 4.400 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Употребление этой тускло-черной жидкости делает вас незаметным для прорицаний. Оно дает такие же эффекты, как и *чистый разум* (*mind blank*), но без бонусов от ментальных эффектов. Еще вы получаете эффекты заклинания *невидимость* (*invisibility*) 4-го круга, которое защищает от заклинания *видеть невидимое* (*see invisibility*) 8-го круга и ниже, и обладает СЛ 36 против заклинания *истинное зрение* (*true seeing*). Эффекты этого зелья длятся 10 минут.

МАСЛА OILS

Масла - это волшебные гели, притирки, пасты или мази, которые обычно наносятся на предмет и используются в процессе. Они имеют атрибут «масло». Применение масла обычно использует 2 руки: одну чтобы держать баночку с маслом и другую, чтобы извлечь его и нанести. Вы можете применить масло к предмету или существу только в пределах своей досягаемости. Поскольку процесс требует тщательности, обычно невозможно нанести масло на недобровольную цель или предмет, находящийся во владении недобровольной цели, если только эта цель не имеет состояние «парализован» (*paralyzed*), «окаменел» (*petrified*) или «без сознания» (*unconscious*).

НЕКТАР ОЧИЩЕНИЯ NECTAR OF PURIFICATION

ПРЕДМЕТ 1

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Эта мерцающая жидкость часто хранится в бутылках похожих на те, что используют для уксуса. Это масло накладывает заклинание *очищение еды и питья* (*purify food and drink*) 1-го круга на любую еду или напиток, в которые его наливают. Нектар испаряется по мере действия, оставляя вкус и текстуру пищи или напитка неизменными.

ЗАЩИТНАЯ МАЗЬ SHIELDING SALVE

ПРЕДМЕТ 1

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 4 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 259

Эта мерцающая паста обладает многими свойствами заклинания *щит* (*shield*). Когда вы наносите ее на существо или объект, цель на 1 раунд получает ситуативный бонус +1 к КБ. Первый раз, когда физическая атака или *волшебная стрела* (*magic missile*) попадают в цель во время этого раунда, масло предотвращает 5 урона от атаки или заклинания и после этого эффект масла заканчивается.

МАСЛО НЕ-ЖИЗНИ OIL OF UNLIFE

ПРЕДМЕТ 1+

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **НЕГАТИВНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 258

Эта полупрозрачная, черная жидкость пробирает холодом до костей, быстро восстанавливая физическую или бесплотную форму нежити. Когда вы метаете *масло не-жизни* в нежить или живое существо способное получать исцеление негативной энергией,

масло быстро впитывается в его тело, и существо восстанавливает указанное количество ПЗ. Вы можете налить *масло не-жизни* на бестелесную нежить; в этом случае, существо также впитывает в себя масло

Вид: слабое (minor); **Уровень:** 1; **Цена:** 4 зм;

Масло восстанавливает 1d8 ПЗ

Вид: малое (lesser); **Уровень:** 3; **Цена:** 12 зм;

Масло восстанавливает 2d8+5 ПЗ

Вид: среднее (moderate); **Уровень:** 6; **Цена:** 50 зм;

Масло восстанавливает 3d8+10 ПЗ

Вид: превосходное (greater); **Уровень:** 12; **Цена:** 400 зм;

Масло восстанавливает 6d8+20 ПЗ

Вид: совершенное (major); **Уровень:** 18; **Цена:** 5.000 зм;

Масло восстанавливает 8d8+30 ПЗ.

МАСЛО СИЛЫ OIL OF POTENCY

ПРЕДМЕТ 2

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Когда вы наносите это густое, вязкое масло на немагическое оружие или броню, этот предмет мгновенно обретает магическую мощь. Если предмет - оружие, оно временно становится оружием *мощи* +1, если броня, она временно становится броней *стойкости* +1. Это длится 1 минуту.

МАСЛО НЕВЕСОМОСТИ OIL OF WEIGHTLESSNESS

ПРЕДМЕТ 2+

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Вы можете нанести это мерцающее масло на предмет Нагрузкой 1 или меньше, заставив его ощущаться как невесомым. Он имеет незначительную Нагрузку в течение 1 часа

Вид: *масло невесомости*; **Уровень:** 2; **Цена:** 6 зм

Вид: *превосходное масло невесомости*; **Уровень:** 6; **Цена:** 36 зм;

Это масло может воздействовать на предмет Нагрузкой 2 или менее, а эффект длится 8 часов.

МАСЛО ПОЧИНКИ OIL OF MENDING

ПРЕДМЕТ 3

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 9 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: 1 минута (Взаимодействие (Interact))

Кажется, что в бутылке с *маслом починки*, находятся вращающиеся, бесчисленные полупрозрачные нити. При применении это масло на предмет, создается эффект заклинания *починка* (*mending*) 2-го круга для ремонта предмета.

МАЗЬ СКОЛЬЗКОСТИ SALVE OF SLIPPERINESS

ПРЕДМЕТ 5

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 25 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: 1 минута (Взаимодействие (Interact))

Эта зеленоватая, стойкая смазка может быть использована на броне, чтобы сделать ее чрезвычайно скользкой в течение 8 часов, давая владельцу бонус предмета +2 к проверкам Акробатики для действий Вываться (Escape) или Протиснуться (Squeeze).

МАСЛО РАЗОБЛАЧЕНИЯ OIL OF REVELATION

ПРЕДМЕТ 5

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 25 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 258

Это яркое масло, впервые созданное людьми в качестве приспособления, помогающего им сражаться в темноте, содержит в составе частички крошечных самоцветов и пахнет, как зажженная спичка (*tindertwig*).

Когда оружие, покрытое этим маслом, первый раз наносит урон существу, нанесенные раны светятся в течение 1 минуты. Если существо невидимо, положение света меняет его состояние на «скрыт» (*hidden*) для существ, которые иначе не могли бы его видеть, вместо состояния «не обнаружено» (*undetected*). Свет так же отменяет состояние «плохо видим» (*concealed*) из-за состояний освещения. Если покрытое маслом оружие не наносит урон существу в течение 1 часа, то масло сходит с оружия и теряет свою силу.

МАЗЬ ОТ ПАРАЛИЧА SALVE OF ANTIPARALYSIS

ПРЕДМЕТ 6+

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **ИЩЕЛЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Нанесение этой покрытой дымкой мази на существо помогает ему побороть магический паралич. Это существо восстанавливается, как если бы оно было целью заклинания *снять паралич (remove paralysis)* 3-го круга

Вид: мазь от паралича (*salve of antiparalysis*);

Уровень: 6; Цена: 40 зм

Вид: превосходная мазь от паралича (*greater salve of antiparalysis*);

Уровень: 12; Цена: 325 зм;

Превосходная мазь от паралича потенциально может снять окаменение. Существо восстанавливается, как если бы оно было одновременно целью заклинания *снять паралич (remove paralysis)* 6-го круга и *камень в плоть (stone to flesh)*.

МАСЛО ОЖИВЛЕНИЯ ОБЪЕКТА OIL OF OBJECT ANIMATION

ПРЕДМЕТ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ **МАСЛО** **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: —;

Активация: ➔➔ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 258

Это прекрасное золотистое масло поставляется в маленькой синей емкости. Аккуратное нанесение масла на объект превращает его в живой объект соответствующего вида. Например, нанесение масла на статую делает ее живой статуей. Если уровень оживляемого объекта будет больше 3-го, то маслу не удастся оживить его.

Этот оживленный объект получает атрибут «миньон», означая, что он может использовать 2 действия для выполнения вашей Команды (Command). Как часть активации, вы можете подать Команду (Command) в этот же ход. Объект остается оживленным на 1 минуту, прежде чем упадет и перестанет двигаться. Как и обычно, у вас под управлением может быть максимум 4 миньона

Вид: масло оживления объекта (*oil of object animation*);

Уровень: 8; Цена: 85 зм

Вид: превосходное масло оживления объекта (*greater oil of object animation*);

Уровень: 16; Цена: 1.400 зм;

Вы можете оживить объект 11-го уровня или ниже.

МАСЛО МИРОВОЗЗРЕНИЯ ALIGNED OIL

ПРЕДМЕТ 9

МАСЛО **САКРАЛЬНЫЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 140 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Это масло наполняет оружие гармоничной силой мировоззрения. Каждое *масло мировоззрения* создается для одного мировоззрения: хаотичного, злого, доброго или принципиального (например, *масло мировоззрения добра*). Оружие, смазанное этим маслом, получает эффекты руны свойств, соответствующей этому мировоззрению: *анархическая руна (anarchic)* (хаос), *аксиоматическая руна (axiomatic)* (принципиальность), *святая руна (holy)* (добро), *нечестивая руна (unholy)* (зло). Оно действует 1 минуту.

МАСЛО ОСТРЫХ КРАЕВ OIL OF KEEN EDGES

ПРЕДМЕТ 11

НЕОБЫЧНЫЙ **МАСЛО** **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 250 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Когда эта серебристая мазь применяется к оружию ближнего боя, наносящее колющий или режущий урон, то оно на 1 минуту становится острее и опаснее, что дает ему преимущества *острой руны (keen)*.

МАСЛО ОТТОРЖЕНИЯ OIL OF REPULSION

ПРЕДМЕТ 11

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 175 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; Нагрузка: Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Это масло содержит магнитно-заряженные железные опилки, отталкиваемые в противоположные концы склянки. В течении 1 минуты, после того, как вы применяете это масло к броне, любое существо, попадая по вам Ударом (Strike) ближнего боя, должно совершить спасбросок Стойкости со СЛ 28 и следующими эффектами:

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Существо отталкивается от вас на 10 футов (Ведущий выбирает направление);

Критический провал: Как провал, но существо также падает распластавшись (prone).

МАСЛО ОЖИВЛЕНИЯ OIL OF ANIMATION

ПРЕДМЕТ 12

НЕОБЫЧНЫЙ **МАСЛО** **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 330 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Вы можете натереть это масло бронзового цвета на оружие ближнего боя, чтобы дать ему преимущества *танцующей руны* (*dancing*). Когда вы проваливаете фиксированную проверку для оружия, оно падает и этот эффект заканчивается.

МАСЛО ЗАПУТЫВАНИЯ OBFUSCATION OIL

ПРЕДМЕТ 15

МАСЛО **МАГИЧЕСКИЙ** **ИЛЛЮЗИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 1.200 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Вы можете нанести этот серо-синий гель на один предмет с Нагрузкой 3 или менее, чтобы оградить его от магического обнаружения. Он становится Невосприимчив к магии прорицания 8-го круга и ниже (как например, *местонахождение* (*locate*)). Это масло постоянное, но может быть убрано кислотой. Удаление этого масла таким способом обычно занимает 1 минуту для объекта Нагрузкой 1 или менее, или количество минут, равное Нагрузке предмета.

МАСЛО АНТИМАГИИ ANTIMAGIC OIL

ПРЕДМЕТ 20

РЕДКИЙ **МАСЛО** **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 13.000 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Это масло содержит энергию, отражающую почти все виды магии. Когда вы применяете это масло к броне, существо, носящее эту броню на 1 минуту становится Невосприимчиво ко всем заклинаниям, эффектам магических предметов (как самого носителя, так и окружающих) и эффектам с магическим атрибутом. Масло не влияет ни на магию брони, ни на фундаментальные руны оружия, атакующего владельца. Магические эффекты от источника 20-го уровня или выше, такого как божество, все еще действуют на носителя брони.

СВИТКИ SCROLLS

Свиток содержит одно заклинание, которое вы можете сотворить не тратя ячейки заклинаний. Можно Изготовить (Craft) свиток, который будет содержать почти любое заклинание, так что виды свитков ограничены только количеством заклинаний в игре. Исключения - заговоры, фокусные заклинания и ритуалы, ничто из этого не может быть помещено в свиток. Заклинание со свитка может быть сотворено только один раз, и свиток уничтожается как часть сотворения. Заклинание на свитке творится с определенным кругом, определяемым свитком. Например, свиток *волшебная стрела* (*magic missile*) (1-го круга) может быть использован, чтобы сотворить версию заклинания *волшебная стрела* (*magic missile*) 1-го круга, но не усиленную версию 2-го круга. Если не указан круг свитка, он используется, чтобы сотворить низшую версию заклинания.

Если вы находите свиток, то можете попытаться опознать что за заклинание он содержит. Если это обычное заклинание из вашего списка заклинаний или то, которое вы знаете, вы можете потратить одно действие Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) и автоматически опознать заклинание свитка. Иначе вы должны использовать Опознание заклинаний (Identifying Spells), чтобы узнать какое заклинание содержится в свитке.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ СО СВИТКА CASTING A SPELL FROM A SCROLL

Сотворение заклинания со свитка требует держать свиток в одной руке и активировать его с помощью активности Сотворить Заклинание (Cast A Spell), используя обычное количество действие для этого заклинания.

Чтобы Сотворить Заклинание (Cast A Spell) со свитка, оно должно присутствовать в вашем списке заклинаний. Так как вы тот, кто творит заклинание, используется ваш показатель атаки заклинанием и СЛ Заклинаний. Заклинание так же получает атрибут соответствующей традиции (мистическое, сакральное, оккультное или первобытное).

Любые физические материальные компоненты и стоимость предоставляются при создании свитка, так что вам не требуется предоставлять их при сотворении заклинания со свитка. Для этого заклинания, вы должны заменить любой требуемый материальный компонент на соматический. Если заклинание требует фокусного предмета, то он должен быть у вас, чтобы использовать свиток.

ПАРАМЕТРЫ СВИТКА SCROLL STATISTICS

Все свитки имеют одинаковые основные параметры, если не сказано иначе. Свиток имеет легкую Нагрузку и должен держаться в одной руке, при активировании.

РАЗЛИЧАЮЩИЕСЯ ПАРАМЕТРЫ VARYING STATISTICS

Таблица 11-3: Параметры свитка указывает уровень предмета и цену свитка, которые основаны на круге заклинания, содержащегося в свитке. Любая стоимость для активности Сотворить Заклинание (Cast A Spell) закладывается в свиток при его создании, так что заклинания, имеющие графу «Стоимость» будут иметь большую Цену, чем та, что указана в таблице. Редкость свитка соответствует редкости заклинания.

Атрибуты свитка зависят от содержащегося заклинания. Он всегда имеет атрибуты «расходуемый», «магический» и «свиток», плюс те, что имеет содержащееся заклинание.

ТАБЛИЦА 11-3: ПАРАМЕТРЫ СВИТКА

Круг заклинания	Уровень предмета	Цена свитка
1	1	4 зм
2	3	12 зм
3	5	30 зм
4	7	70 зм
5	9	150 зм
6	11	300 зм
7	13	600 зм
8	15	1.300 зм
9	17	3.000 зм
10	19	8.000 зм

СОЗДАНИЕ СВИТКА CRAFTING A SCROLL

Процесс создания свитка почти такой же, как и при создании других магических предметов. Когда вы начинаете процесс создания, выберите заклинание, которое вкладываете в свиток. В процессе создания либо вы должны Сотворить Заклинание (Cast A Spell), либо это должен сделать кто-то другой в вашем присутствии. Сотворение этого заклинания не производит его обычные эффекты; вместо этого, магия заключается внутри свитка. Сотворение должно исходить от заклинателя, тратящего ячейку заклинания. Вы не можете создать свиток из заклинания, которое творилось из другого магического предмета. Заклинатель должен предоставить любую стоимость заклинания.

Как и другие расходные материалы, свитки могут создаваться партиями по 4. Все свитки одной партии должны содержать то же заклинание, того же круга, и вы должны творить его для каждого создаваемого свитка.

ПРИМЕРЫ СВИТКОВ SAMPLE SCROLLS

СВИТОК БЛЕСТОК SCROLL OF GLITTERDUST ПРЕДМЕТ 3

СВИТОК МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 12 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Сотворить Заклинание (Cast A Spell)

Этот свиток может быть использован, чтобы сотворить *блестку (glitterdust)*

Требования для создания: Сотворить один раз заклинание *блестки*.

СВИТОК ИЛЛЮЗОРНОЙ МАСКИРОВКИ SCROLL OF ILLUSORY DISGUISE ПРЕДМЕТ 1

СВИТОК МАГИЧЕСКИЙ ИЛЛЮЗИЯ РАСХОДУЕМЫЙ

Цена: 4 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л;

Активация: ➡ Сотворить Заклинание (Cast A Spell)

Этот свиток может быть использован, чтобы сотворить *изменение облика (illusory disguise)*

Требования для создания: Сотворить один раз заклинание *изменение облика*.

ТАЛИСМАНЫ TALISMANS

Предмет с атрибутом «талисман» - это магический амулет, самоцвет, камень или другой маленький предмет, прикрепленный к броне, щиту или оружию (называемый «прикрепленным предметом»). Каждый талисман содержит частичку боевых знаний или магической энергии, которую можно высвободить для мгновенного повышения мощи или усиления способностей. Многие талисманы могут быть активированы свободным действием (⬢), когда вы используете определенное действие или активность. Талисман - это расходный предмет и имеет атрибут «расходуемый».

Вы должны держать предмет или надеть его на себя, чтобы активировать прикрепленный к нему талисман. Будучи активированным, талисман сгорает, обычно осыпаясь мелкой пылью.

ПРИКРЕПЛЕНИЕ ТАЛИСМАНА AFFIXING A TALISMAN

Каждый блок параметров талисмана указывает вид предмета, к которому он может быть прикреплен. Прикрепление или снятие талисмана требует использовать активность Прикрепить Талисман (Affix a Talisman). Один талисман может быть прикреплен одновременно только к одному предмету, а предмет может иметь одновременно только один прикрепленный талисман.

ПРИКРЕПИТЬ ТАЛИСМАН AFFIX A TALISMAN ДЕЙСТВИЕ

ИССЛЕДОВАНИЕ МАНИПУЛЯЦИЯ

Требования: Вы должны использовать ремонтный набор (Repair kit)

Вы тратите 10 минут присоединяя талисман к предмету, положив предмет на устойчивую поверхность и используя ремонтный набор (Repair kit) обеими руками. Вы так же можете использовать эту активность, чтобы снять талисман. Если к предмету присоединено более одного талисмана, то талисманы подавляются; ни один из них не может быть активирован.

СПИСОК ТАЛИСМАНОВ TALISMANS

Это лишь некоторые из доступных талисманов.

КОГОТЬ МЕДВЕСЫЧА OWLBEAR CLAW

ПРЕДМЕТ 1

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы совершаете критически успешный бросок атаки с помощью прикрепленного оружия

Этот коготь в железной застёжке на цепи, не всегда является когтем медведьсыча. Когда вы активируете коготь, провоцирующая атака получает критический эффект специализации оружия.

КРИСТАЛЛ СИЛЫ POTENCY CRYSTAL

ПРЕДМЕТ 1

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 4 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы совершаете атаку оружием с талисманом, но еще не совершили бросок атаки

Этот кристалл флюорита странно фосфоресцирует. Когда вы активируете этот кристалл, оружие до конца хода становится *мощи* +1, получая бонус предмета +1 к броску атаки и увеличивая урон до двух костей урона.

ВОЛЧИЙ КЛЫК WOLF FANG

ПРЕДМЕТ 1

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 4 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы смогли успешно Сбить с Ног (Trip) врага;

Требования: Вы обучены Атлетике

Этот волчий клык обвязан полоской кожи и привязан к пряжке одежды или застёжке брони. Когда вы активируете клык, то наносите сбиваемой цели дробящий урон, равный вашему модификатору Силы. Если ваше Сбивание с Ног и так нанесет физический урон, который не включает модификатор Характеристики, добавьте ваш модификатор Силы к этому урону.

БРОНЗОВЫЙ КУЛОН БЫКА BRONZE BULL PENDANT

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы совершаете проверку Атлетики, чтобы Толкнуть (Shove), но еще не бросили кости

Требования: Вы обучены Атлетике

Этот кулон выкован из шероховатой стали и изображает морду фыркающего быка. Он должен быть прикреплен в области груди или к наплечнику. Когда вы активируете кулон, то получаете ситуативный бонус +2 к проверке Атлетики для Толкнуть (Shove) и если результат броска критический провал, вы получаете просто провал.

КУЛОН ПЛАЧУЩЕГО АНГЕЛА CRYING ANGEL PENDANT

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **САКРАЛЬНЫЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы критически провалили проверку Оказания Первой Помощи (Administer First Aid);

Требования: Вы обучены Медицине

Когда вы активируете этот алебастровый кулон, ваш критический провал становится обычным провалом.

ШИПУЧАЯ АМПУЛА EFFERVESCENT AMPOULE

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  Взаимодействие (Interact);

Требования: Вы Эксперт Акробатики

Светлая родниковая вода шипит и пузырится внутри этого маленького стеклянного шара, при активации проливаясь на броню, к которой прикреплена. До конца вашего хода, броня позволяет вам двигаться по воде и другим жидкостям, как если бы они были твердой поверхностью. Если вы, используя Берг (Stride) или Шаг (Step) проходите по чувствительной к весу нажимной пластине,

она не активируется, что предотвращает срабатывание любого устройства или опасности, прикрепленной к ней. Когда эффект ампулы заканчивается, вы тонете, падаете, проваливаетесь через хрупкую поверхность, или приземляетесь на нажимную пластину как обычно, учитывая ваше текущее местоположение.

ОТПОВЕДЬ ОХОТНИКА HUNTER'S BANE

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 6 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Необнаруженный (undetected) враг попал по вам атакой;

Требования: Вы обучены Выживанию

Этот талисман - кольцо из сухих, переплетенных листьев. Когда вы активируете *отповедь охотника*, вы чувствуете точное местоположение атакующего, делая его скрытым (hidden) от вас, а не необнаруженным (undetected). Если атакующий находится за свинцом, *отповедь охотника* проваливается и тратится.

НЕФРИТОВЫЙ КОТ JADE CAT

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 6 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  команда;

Триггер: Вы падаете или совершаете проверку Акробатики, чтобы Балансировать (Balance);

Требования: Вы обучены Акробатике

Кот размером с большой палец, вырезанный из редкого камня. *Нефритового кота* обычно носят как подвеску на броне. На 1 минуту после активации кота, вы считаете дистанцию всех падений на 20 футов короче, вы не застигнуты врасплох (flat-footed) во время Балансирования (Balance), а узкая и неровная земля не считаются для вас пересеченной местностью.

ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ ОПАЛ MESMERIZING OPAL

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы совершаете проверку Обмана, чтобы совершить Ложный Выпад (Feint), но вы еще не бросили кости

Этот серебряный кулон с опалом переливается огнем. Когда вы активируете его, если результат вашей спровоцировавшей активацию проверки Обмана стал критическим провалом, вы получаете простой провал (или если результат был успехом, вы получаете критический успех).

ЗАКОЛКА ОБЕЗЬЯНЫ MONKEY PIN

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  Лазать (Climb);

Требования: Вы обучены Атлетике

Эта маленькая медная булавка имеет форму обезьяны, взбирающейся на дерево. Когда активируете этот талисман, используйте действие Лазать (Climb). Если результат успех, то вы двигаетесь на полной Скорости во время Лазания. Если вы получили критический провал, вместо этого вы получаете простой провал.

ОНИКСОВАЯ ПАНТЕРА ONYX PANTHER

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы используете действие Красться (Sneak);

Требования: Вы обучены Скрытности

Этот небольшой камень представляет собой стилизованную фигурку пантеры. Когда вы активируете ее, вы можете двигаться с полной Скоростью (вместо половины) во время используемого действия Красться (Sneak) и во время остальных на этом ходу.

СПАСИТЕЛЬНЫЙ ШИП SAVIOR SPIKE

ПРЕДМЕТ 2

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **СИЛА** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 7 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  команда;

Триггер: Вы пытаетесь Ухватиться за Край (Grab an Edge), но еще не бросили кости

Требования: Вы Эксперт в сбросках Рефлексов

Этот пирамидальный шип прикреплен к нагрудной части брони. Когда вы активируете шип, он выстреливает нитью силы, чтобы помочь вам создать опору. Если при спровоцировавшем броске вы получаете успех, то вместо него получаете критический успех (если был критический провал, то получаете обычный провал).

КАМЕНЬ ЛЕГКОЙ ПОСТУПИ FEATHER STEP STONE

ПРЕДМЕТ 3

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 8 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы используете Beg (Stride) или Шаг (Step);

Требования: Вы Эксперт в Акробатике

Этот камень, обычно имеющий форму кабошона, представляет собой небольшой кусочек янтаря с кусочком пера внутри, или попавшим в него летающим насекомым. Когда вы активируете этот камень, то до конца хода игнорируете эффекты любой пересеченной и особо пересеченной местности, через которую двигаетесь.

ХОБОТОК КРОВСОСА BLOODSEEKER BEAK

ПРЕДМЕТ 4

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 20 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы попали по застигнутому врасплах (flat-footed) существу с помощью оружия с талисманом

Этот длинный полый хоботок от небезызвестного Кровососа (Бестиарий: Кровосос (Bloodseeker) стр. 42), и с него капает тонкая струйка крови. Когда вы активируете хоботок, вы наносите дополнительные 1d4 точного урона при броске урона. Если вы наносите урон от Атаки Исподтишка (Sneak Attack), то существо так же получает 1d4 продолжительного урона от кровотечения.

ЧЕШУЙКА ДРАКОНЬЕЙ ЧЕРЕПАХИ DRAGON TURTLE SCALE

ПРЕДМЕТ 4

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 13 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Требования: Вы Эксперт в Атлетике

Эта мерцающая зеленая чешуйка обычно крепится к золотой застежке или цепочке. Когда вы активируете чешуйку, то на 1 минуту получаете Скорость Плавания равную половине вашей наземной Скорости.

САМОЦВЕТ СТРАХА FEAR GEM

ПРЕДМЕТ 4

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **СТРАХ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 20 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; Нагрузка: —;

Активация:  черта Устрашающий Удар (Intimidating Strike)

Кажется, что темный дым внутри этого обсидианового камня извивается. Когда вы активируете этот самоцвет, вы совершаете Устрашающий Удар (Intimidating Strike) в качестве Черты Воина.

Если у вас есть черта Устрашающий Удар (Intimidating Strike), увеличьте состояние «напуган» (frightened) от Черты до «напуган» (frightened) 2 или «напуган» (frightened) 3 при критическом попадании.

ИЗУМРУДНЫЙ КУЗНЕЧИК EMERALD GRASSHOPPER

ПРЕДМЕТ 5

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 30 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы пытаетесь совершить Прыжок в Высоту (High Jump), но еще не бросили кости;

Требования: Вы Эксперт в Атлетике

Этот металлический кузнечик, усыпанный изумрудами, обычно крепится к ножным элементам комплекта брони. После его активации, если вы успешно совершаете проверку Атлетики, то совершаете Прыжок (Leap) на расстояние вплоть до 50 футов вертикально и до 10 футов горизонтально. Если проверка Атлетики была критически успешной, то расстояния становятся 75 футов и 20 футов соответственно. Если вы заканчиваете свой прыжок не на твердой поверхности, то будете висеть в воздухе до конца своего хода, а потом не получая вреда падаете со скоростью 60 футов в раунд, пока не достигните земли.

ОБЕРЕГ АКУЛЬЕГО ЗУБА SHARK TOOTH CHARM

ПРЕДМЕТ 5

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 23 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация:  команда;

Триггер: Вы пытаетесь Вырваться (Escape) используя для броска Акробатику, но еще не совершили бросок;

Требования: Вы Эксперт в Акробатике

Этот браслет из сушеных морских водорослей украшен оберегами в форме маленьких акулиных зубов. После активации браслета, если вы при спровоцировавшем его броске получили успех, то он становится критическим успехом (если получили критический провал, он становится просто провалом). Если вы провалили проверку Акробатики против схватившего существа, существо должно или отпустить вас в качестве свободного действия или получить 2d8 колющего урона, так как из вашей кожи мгновенно появляются акулины зубы.

СКРЫТЫЙ КЛЮЧ SNEAKY KEY

ПРЕДМЕТ 5

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 22 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация: **◆** Взаимодействие (Interact);

Требования: Вы Эксперт в Воровстве

Этот маленький серебряный мастер-ключ можно приколоть к броне или рукаву. Когда вы поворачиваете ключ чтобы активировать его, то в течение следующей минуты, если результат вашей попытки Вскрыть Замок (Pick a Lock) будет критическим провалом, то он станет просто провалом.

МЭНУКИ В ВИДЕ ТИГРА TIGER MENUKI

ПРЕДМЕТ 5

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 30 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; Нагрузка: —;

Активация: **◆** представить;

Триггер: Вы совершаете Удар (Strike) с помощью оружия с талисманом

Этот оловянный тигр злобно рычит с рукояти вашего оружия. Когда вы активируете тигра, оружие получает атрибут «сметающее» (sweep) для спровоцировавшей атаки и всех других атак на 1 минуту.

ЖЕЛЕЗНЫЙ КУБ IRON CUBE

ПРЕДМЕТ 6

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 50 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; Нагрузка: —;

Активация: **◆◆** Нокдаун (Knockdown);

Требования: Вы Эксперт в обращении с оружием, к которому прикреплен талисман

Этот куб почерневшего железа прикреплен к оружию железной цепочкой. Когда вы активируете этот куб, то используете Нокдаун (Knockdown) как Черту Воина.

Если у вас есть черта Нокдаун (Knockdown), то игнорируйте ее обычное ограничение Размера.

МРАЧНЫЙ ТРОФЕЙ GRIM TROPHY

ПРЕДМЕТ 7

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 55 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; Нагрузка: —;

Активация: **◆** представить;

Триггер: Вы совершаете проверку Запугивания для действий Принуждать (Coerce) или Деморализовать (Demoralize), но вы еще не совершили бросок;

Требования: Вы Эксперт в Запугивании

Этот талисман бывает разного вида, чаще всего это отрезанная часть гуманоидного существа, изображенный каким-то ужасным образом. Когда вы активируете трофей, выберите две цели и сравните результат вашей проверки Запугивания со СЛ обеих целей.

УЗЕЛ УБИЙЦЫ MURDERER'S KNOT

ПРЕДМЕТ 7

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 66 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; Нагрузка: —;

Активация: **◆** команда;

Триггер: Вы наносите урон застигнутому врасплох (flat-footed) существу используя Удар (Strike) оружием с прикрепленным талисманом;

Требования: Вы Эксперт в обращении с оружием с прикрепленным талисманом

Эта черная кожаная прядь сплетена так, чтобы выглядеть как предохранительный узел, когда оружие убрано, но он не мешает выхватыванию оружия. Когда вы активируете узел, то существо, которому вы наносите урон получает 1d6 продолжительного урона от кровотечения.

Если у вас есть черта Укол с Проворотом (Twist the Knife), то вместо этого талисман наносит продолжительный урон от кровотечения, равный вашей Атаке Исподтишка.

КАБОШОН БЫСТРОГО БЛОКА SWIFT BLOCK CABOCHON

ПРЕДМЕТ 7

НЕОБЫЧНЫЙ **ТАЛИСМАН** **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 70 зм;

Использование: прикрепляемый к щиту; Нагрузка: —;

Активация: **◆** представить;

Триггер: Вы получаете урон от физической атаки, когда у вас не поднят щит с прикрепленным к нему талисманом

Этот кабошон чистого кварца, прикрепляется к центру вашего щита. Когда вы активируете этот кабошон, то используете реакцию Блок Щитом (Shield Block), даже если вы не подняли щит, к которому он прикреплен (и даже если у вас нет Черты с этой реакцией).

ЗУБ ВИСЕЛЬНИКА GALLOWS TOOTH

ПРЕДМЕТ 8

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 100 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Триггер: Вы атакуете существо рядом и еще не совершили бросок атаки;

Эффект: Вы Мастер в Запугивании

Этот ужасный коренной зуб свисает со шнура, продетого в крошечное отверстие чуть выше высохшего, обнаженного корня. Когда вы активируете этот талисман, существо, которое вы атакуете, становится застигнутым врасплох (flat-footed) до конца текущего хода.

НЕФРИТОВАЯ БЕЗДЕЛУШКА JADE BAUBLE

ПРЕДМЕТ 8

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 100 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию ближнего боя; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ команда;

Требования: Вы Мастер в обращении с оружием, к которому прикреплен талисман

Этот кусочек нефрита обычно вырезают в форме дуэлянта, а иногда и многорукого существа. Когда вы активируете эту безделушку, она магически привлекает внимание врагов. До начала вашего следующего хода, враги в досягаемости вашего оружия с талисманом, застигнуты врасплох (flat-footed).

ГЛАЗ ВАСИЛИСКА BASILISK EYE

ПРЕДМЕТ 9

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ТРАНСМУТАЦИЯ** **ЗРЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 150 зм;

Использование: прикрепляемый к щиту; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ представить;

Триггер: Вы Блокируете Щитом (Shield Block) атаку ближнего боя, к которому прикреплен талисман;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

Этот слизисто-зеленый камень ярко светится всякий раз, когда щит, которым он украшен, блокирует атаку ближнего боя. Когда глаз активирован, атакующий должен сделать успешный спасбросок Стойкости со СЛ 25, иначе получит состояние «замедлен» (slowed) 1 на 1 минуту, поскольку его тело медленно застывает в частичном окаменении.

ЖЕЛЕЗНЫЙ МЕДАЛЬОН IRON MEDALLION

ПРЕДМЕТ 10

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 175 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ представить;

Триггер: Вы совершаете спасбросок Воли против эффекта страха, но еще не бросили кости;

Требования: Вы Мастер в спасбросках Воли или имеете Особенность Класса Храбрость (Bravery)

Этот маленький медальон в форме щита. Когда вы активируете его, то на 1 минуту получаете статусный бонус +2 к спасброскам Воли против эффектов страха. Для спровоцировавшего спасброска - если результат вашего броска провальный, то вместо этого вы получаете успешный, или если результат был критическим провалом, то получаете просто провал.

МУМИФИЦИРОВАННАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ MUMMIFIED BAT

ПРЕДМЕТ 10

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 175 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ команда;

Требования: Вы Мастер в Восприятии

Этот талисман представляет собой магически обработанный труп крошечной летучей мыши, обернутый папирусом. Когда вы активируете *летучую мышь*, то оружие, к которому она прикреплена, обнаруживает вибрации вокруг вас и направляет ваше Восприятие. На 1 минуту вы получаете преимущества Черты Воина Бой Вслепую (Blind-Fight (Fighter)).

Если у вас есть Черта Класса «Бой Вслепую», то вы получаете неточное чувство эхолокации, с дистанцией 30 футов. Существа, считающиеся по отношению к вам необнаруженными (undetected) из-за того, что вы не можете их видеть, получают состояние «скрыт» (hidden).

ИСЧЕЗАЮЩАЯ МОНЕТА VANISHING COIN

ПРЕДМЕТ 10

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ИЛЛЮЗИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 160 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ представить;

Триггер: Вы совершаете проверку Скрытности для броска Инициативы, но еще не совершили бросок;

Требования: Вы Мастер Скрытности

Эта медная монета, болтается на кожаном ремешке, продетом через отверстие, сделанное в ее центре. До активации, каждые несколько минут, с произвольными интервалами, монета на несколько секунд становится невидимой. Когда вы активируете монету, она творит на вас заклинание *невидимость (invisibility)*, длящееся до конца вашего следующего хода.

ГЛАЗ ОПАСЕНИЯ EYE OF APPREHENSION

ПРЕДМЕТ 12

ТАЛИСМАН **ПРОРИЦАНИЕ** **УДАЧА** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 400 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; **Нагрузка:** —;

Активация:  представить;

Триггер: Вы готовы совершить бросок Инициативы с помощью Восприятия, но еще этого не сделали;

Требования: Вы Мастер Восприятия

Этот круглый кусочек цимофана с ярким вкраплением делает его похожим на кошачий глаз. Когда он прикреплен, то делает вас более тревожным. Когда вы активируете его, совершите бросок Восприятия дважды и используйте лучший результат.

ЛЕНТА ИСЧЕЗНОВЕНИЯ FADE BAND

ПРЕДМЕТ 12

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ИЛЛЮЗИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 320 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; **Нагрузка:** —;

Активация:  представить;

Триггер: Атака промахивается по вам;

Требования: Вы Мастер Скрытности

Эта тонкая серебристая проволока обвивает вашу броню. Когда вы активируете ленту, она накладывает на вас заклинание *невидимость (invisibility)*.

ЖЕЛЕЗНЫЙ БАЛАНСИР IRON EQUALIZER

ПРЕДМЕТ 12

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 400 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация:  Удар Наверняка (Certain Strike);

Требования: Вы Мастер обращения с оружием, к которому прикреплен талисман

Эта небольшая железная лента имеет смещающийся вес, который помогает выравнять баланс оружия, к которому она прикреплена. При активации вы используете Удар Наверняка (Certain Strike) как Черту Воина (стр. 150). Вы должны соответствовать обычным требованиям, в том числе для атрибута «натиск» (press).

Если у вас есть Черта Класса Удар Наверняка (Certain Strike), то при провале урон увеличивается до нанесения оружием его обычного урона при успехе.

ПЕРО БАЛИССА BALISSE FEATHER

ПРЕДМЕТ 12

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **САКРАЛЬНЫЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 400 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация:  представить;

Триггер: С помощью оружия к которому прикреплен талисман, вы наносите урон существу, которое вы видели за совершением акта зла;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

Это длинное, огненно-красное перо, будто вспыхивает огнем каждый раз, когда оружие, им украшенное, поражает распространителя зла. Когда вы активируете перо, существо, которому вы нанесли урон, обжигает пылающий гнев святости. Существо должно успешно совершить спасбросок Воли со СЛ 29, иначе получит статусный штраф -2 к КБ и спасброскам, и снизит свои Соппротивления на 5. Эти эффекты длятся до конца вашего следующего хода.

СЕТКА ПОЧИНКИ MENDING LATTICE

ПРЕДМЕТ 13

НЕОБЫЧНОЕ **ТАЛИСМАН** **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 525 зм;

Использование: прикрепляемый к щиту или оружию; **Нагрузка:** —;

Активация:  команда;

Триггер: Предмет, к которому прикреплен талисман, получит урон;

Требования: Вы Мастер Ремесла

Эта сетка из армированного железа имеет форму идеального восьмиугольника. Когда вы активируете ее, она отменяет урон и мгновенно и полностью ремонтирует предмет, к которому прикреплена.

ШОКИРУЮЩАЯ СПИРАЛЬ DAZING COIL

ПРЕДМЕТ 14

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 900 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ представить;

Триггер: Вы наносите урон застигнутому врасплох (flat-footed) существу, с помощью оружия, к которому прикреплен талисман. Этот узел из медной проволоки принимает новую форму каждый раз, когда оружие, к которому он прикреплен наносит урон. Когда вы активируете спираль, существо получившее урон должно успешно совершить спасбросок Воли со СЛ 31, иначе получит состояние «в шоке» (stunned) 1. Если это критический провал, то оно получает состояние «в шоке» (stunned) 2.

ЖЕЛЕЗНАЯ ДУБИНА IRON CUDGEL

ПРЕДМЕТ 14

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 900 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ Жестокое Добивание (Brutal Finish);

Требования: Вы Мастер в обращении с оружием, к которому прикреплен талисман

Эта миниатюрная железная дубинка обычно прикрепляется к оружию с помощью железной цепочки. При активации *дубинки* вы используете Жестокое Добивание (Brutal Finish) как Черту Воина. Вы должны соответствовать ее обычным требованиям, в том числе для атрибута «натиск» (press).

Если у вас есть черта Жестокое Добивание (Brutal Finish), то при успехе или провале добавьте 2 дополнительные кости урона оружия.

КЛЫК ГАДЮКИ VIPER'S FANG

ПРЕДМЕТ 14

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 850 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация: ♣ представить;

Триггер: Существо в пределах досягаемости использует действие с атрибутом «движение» или «манипуляция», делает дистанционную атаку, или покидает квадрат во время используемого действия движения;

Требования: Вы Мастер в обращении с оружием, к которому прикреплен талисман

Когда вы активируете этот укрепленный смолой череп гадюки, то совершаете Атаку по Возможности (Attack Of Opportunity) против спровоцировавшего реакцию существа.

Если у вас есть «Атака по Возможности», то можете активировать *клык гадюки* свободным действием (♦).

ПЛАМЕННАЯ МАРКИЗА FLAME NAVETTE

ПРЕДМЕТ 16

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 1.800 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ представить;

Требования: Вы Эксперт в спасбросках Воли

Этот кусок бронзита имеет форму овала с отверстиями на обоих концах. В его центре вырезано пламя, и его традиционно носят над сердцем. Вы можете активировать только одну *пламенную маркизу* в день. Когда вы активируете маркизу, то получаете преимущество Черты Воина Твердость Духа (Determination) с модификатором противодействия +22. Если у вас есть черта Твердость Духа (Determination), то можете использовать свой модификатор если он выше.

ПРИЗРАЧНАЯ ПЫЛЬ GHOST DUST

ПРЕДМЕТ 16

ТАЛИСМАН **ОККУЛЬТНЫЙ** **ИЛЛЮЗИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 1.800 зм;

Использование: прикрепляемый к броне; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ представить;

Триггер: Вы используете действие с атрибутом «движение»;

Требования: Вы Легенда в Скрытности

Этот маленький флакон наполнен серо-зеленой пылью, полученной из высохшей эктоплазмы. Когда вы активируете пыль, она творит на вас заклинание *невидимость* (invisibility) 4-го круга. Эффект происходит до того, как вы двигаетесь с помощью спровоцировавшего действия с атрибутом «движение».

РАССЕИВАЮЩИЙ ОСКОЛОК DISPELLING SLIVER

ПРЕДМЕТ 17

ТАЛИСМАН **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 2.400 зм;

Использование: прикрепляемый к оружию; **Нагрузка:** —;

Активация: ♦ представить;

Триггер: Ваш Удар (Strike) наносит урон цели;

Требования: Вы Мастер в обращении с оружием, к которому прикреплен талисман

Этот талисман, сделанный из обработанного осколка холодного железа, позволяет противодействовать магическим эффектам. Когда вы активируете *рассеивающий осколок*, он пытается противодействовать одному заклинанию, действующему на цель, с эффектами заклинания *рассеять магию* (dispel magic) 8-го круга, с модификатором противодействия +29.

Если вы активируете этот талисман при успешном Рассеивающем порезе (Dispelling Slice), то талисман пытается противодействовать всем заклинаниям на цели.

ДРУГИЕ РАСХОДУЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ OTHER CONSUMABLES

Хотя многие расходуемые предметы сгруппированы в специальные категории, такие как зелья и талисманы, некоторые не подходят ни к одной.

ПЕРО-СИМВОЛ FEATHER TOKEN

ПРЕДМЕТ 1+

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact)

Каждое *перо-символ* кажется простым перышком экзотической птицы. Очин пера покрыт золотом, и имеет нанесенную мистическую руну. Активация *пера-символа* заставляет превратиться его в другой объект, который потом может быть использован как обычно. Каждое перо может быть активировано только раз, и большинство из них потом постоянно остаются другими объектами

Вид: *лестница (ladder)*; **Уровень:** 1; **Цена:** 3 зм;

Когда активировано - превращается в 20-футовую деревянную лестницу

Вид: *куст остролиста (holly bush)*; **Уровень:** 2; **Цена:** 6 зм;

Когда это перо активировано, оно мгновенно превращается в живой куст остролиста, заполняя один квадрат. Этот куст может дать стандартное укрытие. Дополнительно, на кусте есть 2d4 ярко-красных ягод. Обычно ягоды остролиста ядовиты, но эти наполнены магией. Вы можете взять и съесть ягоду действием Взаимодействие (Interact), чтобы восстановить 1 ПЗ. Сорванная с куста ягода через несколько секунд становится немагической, поэтому она не исцелит вас, если вы не съедите ее в течение вашего Взаимодействия.

Если активировано на почве, растение продолжает расти и разрастаться (но больше не производит исцеляющих ягод). Если его активировать в другом месте, оно увядает и гибнет в течение 1d4 дней

Вид: *птичка (bird)*; **Уровень:** 3; **Цена:** 8 зм;

Когда активировано, это перо превращается в маленького воробья, который сидит на вашем пальце и ждет пока вы передадите сообщение длиной до минуты, а также имя и примерное местоположение получателя. Получателем должен быть кто-то, кого вы встречали, а место таким, которое вы посещали. После получения сообщения, птичка улетает, чтобы доставить его, пролетая 30 миль за час и ища цель в месте, которое вы обозначили. Если птичка находит цель, она садится рядом с ней, из нее исходят ваши слова и она улетает и исчезает. Птичка так же исчезает, если не может найти вашу цель после 10 часов поиска указанного места.

Вид: *сундук (chest)*; **Уровень:** 3; **Цена:** 10 зм;

Когда вы используете это перо, появляется маленький деревянный сундук и мгновенно открывается. Этот сундук может вмещать вплоть до 10 Нагрузки предметов. Когда предмет закрывается, он снова превращается, на этот раз в ключ, забирая все положенные в него вещи. Вы можете активировать этот ключ используя действие Взаимодействие (Interact), чтобы повернуть его в воображаемом замке, из-за чего он снова превращается в сундук со всеми предметами внутри. Как только он превращается в сундук второй раз, то навсегда остается деревянным сундуком

Вид: *веер (fan)*; **Уровень:** 4; **Цена:** 15 зм;

Активация этого пера требует, чтобы вы махнули им в определенном направлении. Если вы взмахнули им по направлению к парусу судна, то перо начинает порхать и непрерывно веет ветром, наполняя парус воздухом и давая судну ситуативный бонус +10-футов Скорости в течение 8 часов. Если взмахнуть в другом направлении, оно производит одиночное сотворение заклинания порыв *веетра (gust of wind)* (СЛ 20)

Вид: *дерево (tree)*; **Уровень:** 6; **Цена:** 38 зм;

Этот символ может быть активирован только на незанятом пространстве земли или почвы. При активации, этот символ превращается в дуб, высотой 60 футов со стволом толщиной 5 футов. Дерево продолжает жить и расти в благоприятных условиях.

Вид: *якорь (anchor)*; **Уровень:** 7; **Цена:** 55 зм;

Это перышко можно активировать только на лодке. После активации, это перо превращается в массивный якорь, который заставляет лодку мгновенно остановиться. Через 1 день, якорь исчезает и лодка может двигаться как обычно. Якорь прикреплен к лодке цепью из магической силы, но цепь может быть убрана при помощи *рассеять магию (dispel magic)* или уничтожена (Твердость 30, 40 ПЗ)

Вид: *ладья-лебедь (swan boat)*;

Уровень: 8; **Цена:** 76 зм;

Это перо можно активировать, только если бросить его в большой водоем, например, в озеро или широкую реку. Оно превращается в ладью в форме лебедя, способную вместить вплоть до 32 существ среднего размера, 8 существ крупного размера или 2 существа огромного размера. Ладья движется по воде со Скоростью 50 футов и существует 1 день

Вид: *кнут (whip)*;

Уровень: 9; **Цена:** 130 зм;

При активации это перо превращается в *танцующий кнут мощи +1*. Кнут мгновенно выпрыгивает из вашей руки и начинает атаковать ваших врагов, в течении 1 минуты, или пока он не провалит свою проверку *танцующей (dancing)* руны, в результате чего он исчезает. Если цель кнута не распластана (prone), то кнут использует свои действия для попыток Сбить с Ног (Trip) это существо, вместо того, чтобы совершать Удар (Strike). Вместо обычного модификатора *танцующей* руны, модификатор атаки для Удара и Сбивания с Ног равен +18.

СВЯТАЯ ВОДА HOLY WATER

ПРЕДМЕТ 1

САКРАЛЬНЫЙ **ДОБРО** **БРЫЗГИ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Эта склянка содержит воду, благословленную добрым божеством. Вы активируете *святую воду* метнув ее с помощью действия Удар (Strike). Это простое метательное оружие с шагом дистанции 20 футов. В отличие от алхимических бомб, к атаке не добавляется атрибут «манипуляция».

Святая вода наносит 1d6 доброго урона и 1 доброго урона от брызг. Она наносит урон только исчадиям, нежити и существам с Уязвимостью к доброму урону.

НЕЧЕСТИВАЯ ВОДА UNHOLY WATER

ПРЕДМЕТ 1

САКРАЛЬНЫЙ **ЗЛО** **БРЫЗГИ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Злоба злого божества заключена в этом сосуде с водой. Вы активируете *нечестивую воду* метая ее с помощью действия Удар (Strike). Это простое метательное оружие с шагом дистанции 20 футов. В отличие от алхимических бомб, к атаке не добавляется атрибут «манипуляция».

Нечестивая вода наносит 1d6 злого урона и 1 злого урона от брызг. Она наносит урон только небожителям и существам с Уязвимостью к злому урону.

РУННЫЙ КАМЕНЬ RUNESTONE

ПРЕДМЕТ 1

МАГИЧЕСКИЙ **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Удар (Strike)

Этот плоский кусок твердого камня специально подготовлен для гравировки фундаментальной магической руны или руны свойств. Вы можете гравировать на камне только одну руну. Как только камень гравирован, он получает атрибут школы магии начертанной руны. Когда руна перенесена с *рунного камня* на другой объект, *рунный камень* трескается и разрушается. Цена указана для пустого камня; к камню содержащему руны, добавляется Цена руны.

ПОРОШОК ВИДИМОСТИ DUST OF APPEARANCE

ПРЕДМЕТ 6

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 50 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Хранящийся в небольшой тростинке, этот порошок выглядит как мелкая металлическая пыль. Когда вы бросаете его в воздух, он покрывает всех существ в 10-футовом всплеске, с центром в точке в пределах 5 футов от вас. На 1 минуту, покрытые существа не могут стать плохо видимыми (concealed) или невидимыми (invisible), не могут получить преимущество от заклинания *зеркальное отражение* (mirror image) или подобных способностей, которые создают иллюзорных двойников. В этой области, любые иллюзии 3-го круга или ниже, разоблачаются, тем не менее не завершая свое действие.

РАЗОБЛАЧАЮЩАЯ СВЕЧА CANDLE OF REVEALING

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ **ПРОРИЦАНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 60 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 257

Когда зажжена, жуткое голубое пламя этой черной свечи, показывает присутствие невидимых существ. В пределах 10-футового радиуса от зажженной свечи, существа не получают преимущества от состояния «невидим» (invisible). Их тела имеют очертания, видимы неполностью, поэтому они имеют состояние «плохо видим» (concealed). После зажигания, свеча горит 1 минуту, прежде чем ее эффект заканчивается. Если затушена, свечу нельзя зажечь повторно.

СВЕЧА ПРАВДЫ CANDLE OF TRUTH

ПРЕДМЕТ 8

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОЧАРОВАНИЕ** **МЕНТАЛЬНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 75 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —

Эта коническая свеча имеет золотой фитиль, который горит белым огнем. Вы активируете свечу, зажигая ее, из-за чего существам в пределах 10 футов от свечи становится трудно говорить неправду. Существа в этой области получают статусный штраф -4 ко Лжи (Lie).

В дополнение, впервые входя в область эффекта, существо (включая вас) должно успешно пройти спасбросок Воли со СЛ 26, иначе не сможет говорить никакой преднамеренной лжи, находясь в пределах 10 футов от зажженной свечи. Это длится пока горит свеча. Зажжённая свеча горит 10 минут и не может быть затушена.

ПЫЛЬ ОЖИВЛЕНИЯ ТРУПА DUST OF CORPSE ANIMATION

ПРЕДМЕТ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **НЕКРОМАНТИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** —;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 257

Этот черный мешочек содержит что-то похожее на мелкую костную пыль. Если особым образом осыпать труп пылью, он превращается в нежить. Вид создаваемой нежити зависит от состояния тела, в результате чего получается скелет или зомби соответственно (Бестиарий: стр. 298 и стр. 340, соответственно). Если уровень нежити будет выше 3-го, то у пыли не получается оживить ее. Тело должно быть подходящего размера и вида, для создания желаемой нежити, например, для оживления скелета лошади, вы должны посыпать пылью скелет лошади. Если в диапазоне доступных уровней есть более одной подходящей нежити необходимого размера, как например скелет-страж или скелет-чемпион, то вы совершаете выбор.

Оживленная нежить имеет атрибут «миньон», означая, что она может использовать 2 действия, когда вы подаете ей Команду (Command). Как часть активации, вы можете отдать Команду в этот же ход. Существо-нежить остается оживленной на 1 минуту, прежде чем снова упадет в виде трупа. Как и обычно, у вас под управлением может быть максимум 4 миньона

Вид: *пыль оживления трупа (dust of corpse animation)*;

Уровень: 8; **Цена:** 100 зм

Вид: *превосходная пыль оживления трупа (greater dust of corpse animation)*;

Уровень: 16; **Цена:** 1.500 зм;

Вы можете оживить нежить 11-го уровня или ниже.

ПОРОШОК ИСЧЕЗНОВЕНИЯ DUST OF DISAPPEARANCE

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **ИЛЛЮЗИЯ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 135 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact)

Этот порошок мерцает, как тысяча крошечных пылинок света. Активируя этот порошок, посыпав его на себя или существо в пределах досягаемости, творите на это существо заклинание *невидимость (invisibility)* 4-го круга, длительностью 1 минута. Эта невидимость не может быть отменена или проявлена никаким заклинанием 3-го круга или ниже, или любым предметом 5-го уровня или ниже.

КОПЬЕ МОЛНИИ JAVELIN OF LIGHTNING

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ** **ЭЛЕКТРИЧЕСТВО** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 110 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact)

Этот предмет выглядит как обычное метательное копье, украшенное резными молниями. Если оно метается без активации, оно выхлещет в воздухе и не попадает в цель. Когда вы Активируете копье, то ваша команда заставляет резбу потрескивать электричеством. Потом вы метаете копье. Оно разбивается сразу же после того, как покидает вашу руку, и высвобождает свою магию в виде заклинания *удар молнии (lightning bolt)* 4-го круга, исходящего из вашего пространства. Разряд молнии наносит 5d12 урона от электричества и имеет СЛ спасброска Рефлексов 25

Требования для создания: Предоставить сотворение заклинания *удар молнии (lightning bolt)* (4-го круга).

СТИХИЙНЫЙ САМОЦВЕТ ELEMENTAL GEM

ПРЕДМЕТ 10

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 200 зм;

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact)

Вы выкрикиваете имя повелителя стихии и разбиваете этот стеклянистый самоцвет о твердую поверхность, чтобы активировать его. Он раскалывается, творя заклинание *призыв элементаля (summon elemental)* 5-го круга, чтобы призвать элементаля, которого вы контролируете, пока каждый раунд тратите действие на Поддержание Активации (Sustain an Activation).

Этот самоцвет бывает четырех видов: прозрачный для живого смерча (элементаль воздуха) (Бестиарий: стр. 144), светло-коричневый для живого оползня (элементаль земли) (Бестиарий: стр. 146), красновато-оранжевый для живого пожара (элементаль огня) (Бестиарий: стр. 148), сине-зеленый для живого водопада (элементаль воды) (Бестиарий: стр. 152).

БЛАГОВОНΙΑ СОЧАЩЕЙСЯ СМЕРТИ INCENSE OF DISTILLED DEATH

ПРЕДМЕТ 12

МАГИЧЕСКИЙ **НЕКРОМАНТИЯ** **НЕГАТИВНЫЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 350 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 257

Эти черные благовония пахнут свежей землей и пеплом. Вы активируете благовония поджигая их, после чего они наполняют 10-футовую эманацию маслянистым дымом и сильной негативной энергией. Находясь в области, существа-нежить, включая бестелесную нежить, получают быстрое исцеление 4; хоть это исцеление исходит от негативной энергии, оно не оказывает негативного влияния на живых существ. Будучи зажженными, благовония горят 1 минуту и их нельзя затушить.

СВЕЧА ВЗЫВАНИЯ CANDLE OF INVOCATION

ПРЕДМЕТ 16

НЕОБЫЧНЫЙ **САКРАЛЬНЫЙ** **ВОПЛОЩЕНИЕ** **РАСХОДУЕМЫЙ**

Цена: 2.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Источник: Advanced Player's Guide pg. 256

На поверхности этой золотой свечи есть символ определенного божества, украшенный иконографией веры этого божества. После зажигания эта свеча горит 1 час, и ее нельзя погасить.

Персонажи, творящие сакральные заклинания и поклоняющиеся божеству запечатленному на свече, могут выполнять свои ежедневные приготовления в пределах 10 футов от зажженной свечи, чтобы получить на день 2 дополнительных ячейки заклинаний, круг каждой из которых равен половине самого большого доступного круга заклинаний, которые может творить персонаж (например, если заклинатель может творить заклинания 8-го круга, то это будут ячейки 4-го круга). Подготавливающие заклинатели должны готовить заклинания в этих ячейках так же, как они это делают со своими остальными ячейками заклинаний. Дополнительные ячейки заклинаний, полученные заклинателем от свечи, теряются во время его следующих ежедневных приготовлений. Никто не может получить преимущество от более чем одной *свечи зывания* в день, но несколько персонажей могут получить преимущество от эффектов одной свечи.

РУНЫ RUNES

Большинство магического оружия и брони получают улучшения от мощных таинственных рун, выгравированных на них. Эти руны позволяют проводить всестороннюю настройку предметов.

Чтобы руны передавали свои эффекты, они должны быть физически выгравированы на предметах во время специального процесса. Руны бывают двух форм: фундаментальные и руны свойств. Фундаментальные руны предоставляют наиболее простые и важные преимущества: руна *силы оружия* добавляет бонус для броска атаки, а руна *мощи* добавляет дополнительные кости урона. Руна *силы брони* увеличивает бонус предмета брони к КБ, а руна *стойкости* дает владельцу бонус к спасброскам. Руны свойств, наоборот, предоставляют различающиеся эффекты, обычно свойства, постоянно действующие когда надета броня или проявляют эффект каждый раз, когда используется оружие, например, руна дающая Сопротивление конкретной энергии или добавляющая урон от огня атакам оружия.

ОСОБЫЕ БРОНЯ И ОРУЖИЕ SPECIFIC ARMOR AND WEAPONS

В отличие от брони и оружия гравированного рунами, особые броня и оружие (такие как *шкура гуля (ghoul hide)* и *святой мститель (holy avenger)*) созданы для особой цели и могут работать немного иначе, чем другие предметы их вида. Особые магические броня и оружие не могут получать руны свойств, но вы можете добавить или улучшить их фундаментальные руны.

Количество рун свойств, которыми может обладать оружие или броня, равно значению руны мощи. *Оружие +1* может иметь одну руну свойств, но оно сможет вместить еще одну, если руну *силы оружия +1* улучшить до руны *силы оружия +2*. Так как руны *мощи* и *стойкости* являются фундаментальными, то они не учитываются в этом ограничении.

Обычно название предмета с рунами формируется таким образом: сначала идут названия рун свойств, затем наименование базового предмета, после чего идут другие фундаментальные руны и в конце значение руны *силы*. Например, у вас может быть *длинный меч +1 (+1 longsword)* или *огнестойкая кольчуга превосходной стойкости +2 (+2 greater resilient fire-resistant chain mail)*.

Зачарованные рунами броня и оружие имеют такие же Нагрузку и общие показатели, что и немагические версии, если только не сказано обратное. Уровень предмета с гравированными на нем рунами, равен наибольшему уровню, выбранному среди базового предмета и рун, гравированных на нем; таким образом, *булава мощи +1* (предмет 4-го уровня) с *разрушающей (disrupting)* руной (5-го уровня) будет предметом 5-го уровня.

Каждая руна может быть гравирована на особые виды брони или оружия, в зависимости того, что указано в блоке параметров руны в графе «Использование». Одежда исследователя может иметь руны брони, гравированные на ней, хотя и не является броней в привычном смысле, но так как она не относится ни к одной категории брони (легкой, средней или тяжелой), она не может иметь руны этих категорий.

НАСТРОЙКА INVESTITURE

Если на комплекте брони есть руны, он получает атрибут «настраиваемый», и от вас требуется настраивать его, чтобы получить магические преимущества.

ФОРМУЛЫ РУН RUNE FORMULAS

Цена формулы руны такая же, как и цена формулы предмета такого же уровня; она может быть получена таким же способом, как и формулы предметов (смотрите раздел Формулы (Formulas) на стр. 293).

ПРОЦЕСС ГАВИРОВКИ THE ETCHING PROCESS

Гравировка руны на предмете следует тому же процессу, что и активность Изготовить (Craft) при создании предмета. У вас должна быть формула руны, предмет на который вы наносите руны, должен быть в вашем распоряжении во время всего процесса, и вы должны удовлетворить особые «Требования для создания» руны. Руна не обладает эффектом пока вы не закончите активность Изготовить (Craft). Вы можете гравировать одновременно только одну руны.

ПЕРЕНОС РУН TRANSFERRING RUNES

Вы можете переносить руны между двумя предметами, в том числе на *рунный камень* (runestone). Для этого тоже используется активность Изготовить (Craft). Это позволяет вам или переместить одну руну с одного предмета на другой, или поменять местами руны на двух предметах местами. Чтобы поменять местами руны, они должны быть одной формы (фундаментальные или свойств).

Если предмет может иметь две или более руны свойств, вы решаете какие руны поменять, а какие оставить при переносе. Если вы пытаетесь перенести руны на предмет, который не может принять ее, как перенос руны оружия ближнего боя на оружие дальнего боя, то вы получаете автоматический провал при проверке Ремесла. Если вы переносите руну *мощи*, то может получиться так, что на предмете останутся руны свойств, которые не предоставляют преимуществ. Эти руны свойств бездействуют пока не будут перенесены на предмет с необходимой руной *силы* или пока вы не награвируете на предмете с ними подходящую руну *мощи*.

ПРИМЕР ПЕРЕНОСА РУН RUNE TRANSFER EXAMPLES

Вы можете перенести *пылающую* руну с *пылающего двуручного меча* *мощи* +1 на *длинный меч* *мощи* +2, и получится *пылающий длинный меч* *мощи* +2 и *двуручный меч* *мощи* +1. Вы можете поменять местами руну силы оружия на *длинный меч* +1 и *двуручный меч* +2, и получится *длинный меч* +2 и *двуручный меч* +1. Однако, вы не можете переставить руну силы оружия +1 и *пылающую* руну свойств с другого оружия, так как они разных форм.

Во время переноса руны на предмет, который может иметь несколько рун свойств, вы можете решить, переносите ли вы одну руну или меняете местами две руны между предметами. Например, *оружие* +2 может иметь две руны свойств. Если вы перенесете *пылающую* руну с *пылающей рапиры* *мощи* +1 на *морозный боевой молот* *мощи* +2 вы решите или оставить *рапиру* *мощи* +1 и *морозный пылающий боевой молот* *мощи* +2, или *морозную рапиру* *мощи* +1 и *пылающий боевой молот* *мощи* +2.

Для переноса руны, СЛ проверки Ремесла определяется уровнем переносимой руны и Цена переноса равна 10% от Цены руны, если только она не переносится с *рунного камня*, что будет бесплатно. Если вы меняете местами руны, то для определения этих значений, используйте наибольший уровень и наибольшую Цену среди двух рун. Перенос руны или перестановка пары рун местами, занимает 1 день (вместо 4 дней, обычно необходимых, чтобы Изготовить (Craft)), и вы можете продолжить работу дополнительные дни, чтобы снизить стоимость, как это делается во время активности Изготовить (Craft).

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ РУНЫ FUNDAMENTAL RUNES

Четыре фундаментальные руны порождают наиболее важную магию защиты и разрушения: *силы брони* и *стойкости* для различных видов брони и одежды, и *силы оружия* и *мощи* для оружия. Руна силы - делает оружие или броню магическими.

Предмет может иметь только одну фундаментальную руну каждого типа, хотя гравирование более сильной руны может улучшить существующую до более сильной версии (как указано в описании каждой руны). Обычно, по мере повышения уровней, вы чередуете усиление руны силы предмета и руны *мощи* или руны *стойкости*, когда можете себе это позволить.

Фундаментальная руна	Гравировются на	Преимущество
<i>Силы брони</i>	Броню/одежду	Увеличивает бонус предмета к КБ и определяет максимальное кол-во рун свойств
<i>Стойкости</i>	Броню/одежду	Дает бонус предмета к спасброскам
<i>Силы оружия</i>	Оружие	Дает бонус предмета к броскам атаки и определяет максимальное кол-во рун свойств
<i>Мощи</i>	Оружие	Добавляет кости урона оружия

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ РУНЫ БРОНИ FUNDAMENTAL ARMOR RUNES

РУНА СИЛЫ БРОНИ ARMOR POTENCY

РУНА 5+

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Использование: гравировается на броню или одежду

Магические обереги отклоняют атаки. Увеличивает бонус предмета брони к КБ на 1. Броня может быть гравирована 1 руной свойств. Вы можете улучшать уже выгравированную руну *силы брони* до более высокого уровня, увеличивая значения существующей руны до новой. Чтобы это сделать, вы должны обладать формулой более сильной руны, а цена улучшения - разница между ценами двух рун.

Вид: *силы брони* +1 (+1 armor potency);

Уровень: 5; **Цена:** 160 зм;

Требования для создания: Вы Эксперт в Ремесле

Вид: *силы брони* +2 (+2 armor potency);

Уровень: 11; **Цена:** 1.060 зм;

Требования для создания: Вы Мастер в Ремесле;

Увеличивает бонус предмета брони к КБ на 2 и броня может быть гравирована 2 рунами свойств

Вид: *силы брони* +3 (+3 armor potency);

Уровень: 18; **Цена:** 20.560 зм;

Требования для создания: Вы Легенда в Ремесле;

Увеличивает бонус предмета брони к КБ на 3 и броня может быть гравирована 3 рунами свойств.

УЛУЧШЕНИЕ РУН БРОНИ И ОРУЖИЯ UPGRADING ARMOR AND WEAPON RUNES

Вы часто захотите улучшать фундаментальные руны магической брони или магического оружия, которое у вас уже есть. Это требует отдельного улучшения каждой руны. Таблица 11-5: Цены улучшения брони (Armor Upgrade Prices) и Таблица 11-6: Цены улучшения оружия (Weapon Upgrade Prices) показывают сводные Цены каждого шага, со значением в скобках, указывающим уровень предмета для активности Изготовить (Craft). Там также указана обычная прогрессия для авантюриста, которой необходимо следовать при улучшении своей брони и оружия. Таблицы не указывают прогрессии, которые не так очевидны, как например превращение *оружия +1* в *оружие превосходной мощи +1*.

ТАБЛИЦА 11-5: ЦЕНЫ УЛУЧШЕНИЯ БРОНИ (ARMOR UPGRADE PRICES)

Начальная броня	Улучшенный доспех	Цена и процесс
броня +1	броня стойкости +1	340 зм за гравировку руны <i>стойкости</i> (8-й)
броня стойкости +1	броня стойкости +2	900 зм за гравировку руны <i>силы брони</i> +2 (11-й)
броня стойкости +2	броня превосходной стойкости +2	3.100 зм за гравировку руны <i>превосходной стойкости</i> (14-й)
броня превосходной стойкости +2	броня превосходной стойкости +3	19.500 зм за гравировку руны <i>силы брони</i> +3 (18-й)
броня превосходной стойкости +3	броня совершенной стойкости +3	46.000 зм за гравировку руны <i>совершенной стойкости</i> (20-й)

ТАБЛИЦА 11-6: ЦЕНЫ УЛУЧШЕНИЯ ОРУЖИЯ (WEAPON UPGRADE PRICES)

Начальное оружие	Улучшенное оружие	Цена и процесс
оружие +1	оружие мощи +1	65 зм за гравировку руны <i>мощи</i> (4-й)
оружие мощи +1	оружие мощи +2	900 зм за гравировку руны <i>силы оружия</i> +2 (10-й)
оружие мощи +2	оружие превосходной мощи +2	1.000 зм за гравировку руны <i>превосходной мощи</i> (12-й)
оружие превосходной мощи +2	оружие превосходной мощи +3	8.000 зм за гравировку руны <i>силы оружия</i> +3 (16-й)
оружие превосходной мощи +3	оружие совершенной мощи +3	30.000 зм за гравировку руны <i>совершенной мощи</i> (19-й)

РУНА СТОЙКОСТИ RESILIENT

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Использование: гравировается на броню или одежду

Руны *стойкости* наполняют броню дополнительной защитной магией. Это дает носителю бонус предмета +1 к спасброскам.

Вы можете улучшать уже выгравированную руну *стойкости* до более высокого уровня, увеличивая значения существующей руны до новой. Чтобы это сделать, вы должны обладать формулой более сильной руны, а цена улучшения - разница между ценами двух рун

Вид: *стойкости (resilient)*;

Уровень: 8; **Цена:** 340 зм

Вид: *превосходной стойкости (greater resilient)*;

Уровень: 14; **Цена:** 3.440 зм;

Броня дает бонус предмета +2 к спасброскам

Вид: *совершенной стойкости (major resilient)*;

Уровень: 20; **Цена:** 49.440 зм;

Броня дает бонус предмета +3 к спасброскам.

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ РУНЫ ОРУЖИЯ FUNDAMENTAL WEAPON RUNES

РУНА СИЛЫ ОРУЖИЯ WEAPON POTENCY

РУНА 2+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Использование: гравировается на оружие

Гравировка этих магических рун позволяет этому оружию бить точнее. Броски атаки с этим оружием получают бонус предмета +1 и оружие может быть гравировано одной руной свойств.

Вы можете улучшать уже выгравированную руну *силы оружия* до более высокоуровневой, увеличивая значения существующей руны до новой. Чтобы это сделать, вы должны обладать формулой более сильной руны, а цена улучшения - разница между ценами двух рун

Вид: силы оружия +1 (+1 *weapon potency*);

Уровень: 2; **Цена:** 35 зм;

Требования для создания: Вы Эксперт в Ремесле

Вид: силы оружия +2 (+2 *weapon potency*);

Уровень: 10; **Цена:** 935 зм;

Требования для создания: Вы Мастер в Ремесле;

Бонус предмета к броскам атаки +2, и оружие может быть гравировано 2 рунами свойств

Вид: силы оружия +3 (+3 *weapon potency*);

Уровень: 16; **Цена:** 8.935 зм;

Требования для создания: Вы Легенда в Ремесле;

Бонус предмета к броскам атаки +3, и оружие может быть гравировано 3 рунами свойств.

РУНА МОЩИ STRIKING

РУНА 4+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Использование: гравировается на оружие

Руна *мощи* хранит в оружии разрушительную магию, увеличивая количество костей урона оружия до 2, вместо 1. Например, *кинжал мощи* +1 будет наносить 2d4 урона, вместо 1d4.

Вы можете улучшать уже выгравированную руну *мощи* до более высокоуровневой, увеличивая значения существующей руны до новой. Чтобы это сделать, вы должны обладать формулой более сильной руны, а цена улучшения - разница между ценами двух рун

Вид: *мощи* (*striking*);

Уровень: 4; **Цена:** 65 зм

Вид: *превосходной мощи* (*greater striking*);

Уровень: 12; **Цена:** 1.065 зм;

Оружие наносит 3 кости урона

Вид: *совершенной мощи* (*major striking*);

Уровень: 19; **Цена:** 31.065 зм;

Оружие наносит 4 кости урона.

РУНЫ СВОЙСТВ PROPERTY RUNES

Руны свойств добавляют особые способности броне или оружию, в дополнение к фундаментальным рунам предмета. Если на комплект брони или оружие гравировать несколько одинаковых рун, применяется только более высокоуровневая. Вы можете улучшать руну свойств до высокоуровневых такого же вида, таким же способом как это делается с фундаментальными рунами.

Способности рун, которые должны быть активированы, следуют правилам активации магических предметов из раздела Активация предметов (Activating Items) на стр. 532.

РУНЫ СВОЙСТВ БРОНИ ARMOR PROPERTY RUNES

ТЕНЕВАЯ РУНА SHADOW

РУНА 5+

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Использование: гравировается на легкую или среднюю неметаллическую броню

Броня с этой руной становится мглисто-черной. Нося эту броню, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Скрытности

Вид: *тенивая руна* (*shadow rune*); **Уровень:** 5; **Цена:** 55 зм

Вид: *превосходная тенивая* (*greater shadow*); **Уровень:** 9; **Цена:** 650 зм;

Бонус предмета +2 к проверкам Скрытности

Вид: *совершенная тенивая* (*major shadow*); **Уровень:** 17; **Цена:** 14.000 зм;

Бонус предмета +3 к проверкам Скрытности.

СКОЛЬЗКАЯ РУНА SLICK

РУНА 5+

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Использование: гравировается на броню

Это свойство делает броню скользкой, как будто она покрыта тонкой пленкой масла. Вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Акробатики, для действий Вырваться (Escape) или Протиснуться (Squeeze)

Вид: *скользящая руна* (*slick rune*); **Уровень:** 5; **Цена:** 45 зм

Вид: *превосходная скользкая* (*greater slick*); **Уровень:** 8; **Цена:** 450 зм;

Бонус предмета +2

Вид: *совершенная скользкая* (*major slick*); **Уровень:** 16; **Цена:** 9.000 зм;

Бонус предмета +3.

МАСКИРУЮЩАЯ РУНА GLAMERED

РУНА 5

МАГИЧЕСКИЙ ИЛЛЮЗИЯ

Цена: 140 зм;

Использование: гравировается на броню

Эту броню можно замаскировать одной лишь мыслью.

Активация: **◆** представить;

Эффект: Вы меняете форму и внешний вид брони, чтобы она казалась обычной или красивой одеждой, о которой вы подумаете. Характеристики брони не меняются. Только существо, которое получает преимущество от заклинания *истинное зрение* (*true seeing*) или подобного эффекта может попытаться разоблачить эту иллюзию, против СЛ 25.

РУНА ГОТОВНОСТИ READY

РУНА 6+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Использование: гравировается на броню

Источник: Advanced Player's Guide pg. 262

Руна готовности притягивает части комплекта брони друг к другу, что позволяет ее легче надевать. Вы можете надеть легкую броню с этой руной за активность в 3 действия (**◆◆◆**), а среднюю или тяжелую броню за 1 минуту

Вид: *готовности* (*ready*);

Уровень: 6; Цена: 200 зм

Вид: *превосходной готовности* (*greater ready*);

Уровень: 11; Цена: 1.200 зм;

Вы можете надеть легкую броню с *превосходной руной готовности* за 1 действие (**◆**), а среднюю или тяжелую броню за активность в 3 действия (**◆◆◆**).

РУНА СОПРОТИВЛЕНИЯ ЭНЕРГИИ ENERGY-RESISTANT

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Использование: гравировается на броню

Эти символы выражают защитные силы со стихийных Планов. Вы получаете Сопротивление 5 к кислоте, холоду, электричеству или огню. Ремесленник выбирает вид урона при создании руны. На комплекте брони могут быть выгравированы несколько рун *сопротивления энергии*; вместо того, чтобы использовать только эффект самого высокого уровня, каждая из них может давать Сопротивление к разному типу урона. Например, *кислотостойкий превосходно огнестойкий нагрудник +2* будет давать вам Сопротивление к кислоте 5 и Сопротивление к огню 10

Вид: *сопротивления энергии* (*energy-resistant*);

Уровень: 8; Цена: 420 зм

Вид: *превосходного сопротивления энергии* (*greater energy-resistant*);

Уровень: 12; Цена: 1.650 зм;

Вы получаете Сопротивление 10 определенному типу урона.

РУНА НЕВИДИМОСТИ INVISIBILITY

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ИЛЛЮЗИЯ

Использование: гравировается на легкой броне

Свет как будто частично проходит сквозь эту броню.

Активация: **◆** команда; Частота: раз в день;

Эффект: Шепча команду, вы становитесь невидимы (*invisible*) на 1 минуту, получая эффекты заклинания *невидимость* (*invisibility*) 2-го круга.

Вид: *невидимости* (*invisibility*);

Уровень: 8; Цена: 500 зм

Вид: *превосходной невидимости* (*greater invisibility*);

Уровень: 10; Цена: 1.000 зм;

Вы можете активировать броню вплоть до 3 раз в день

Требования для создания: Предоставить одно сотворение *невидимость* (*invisibility*)

РУНА УКРЕПЛЕНИЯ FORTIFICATION

РУНА 12+

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Использование: гравировается на средней или тяжелой броне

Руна укрепления ограждает от наиболее смертельных атак. Каждый раз, когда вы в броне с этой руной, и по вам критически попали, сделайте фиксированную проверку со СЛ 17. При успехе, попадание становится обычным. Это свойство утолщает броню, увеличивая ее Нагрузку на 1, а требование к Силе на 2, для снижения штрафов от брони

Вид: *укрепления* (*fortification*);

Уровень: 12; Цена: 2.000 зм

Вид: *превосходного укрепления* (*greater fortification*);

Уровень: 18; Цена: 24.000 зм;

Фиксированная проверка СЛ 14.

КРЫЛАТАЯ РУНА WINGED

РУНА 13+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Использование: гравировается на броню

Источник: Advanced Player's Guide pg. 265

Эта руна представляет собой закрученный рельефно вырезанный знак на передней части брони. Большая пара прозрачных, эфирных крыльев выплывает из задней части брони.

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы проводите по руне на передней части брони, и эфирные крылья становятся осязаемыми, давая вам Скорость Полета 25 футов или равную вашей наземной Скорости, в зависимости от того, что медленнее. Эффект длится 5 минут или пока вы не Отмените (Dismiss) его. Как только эффект заканчивается, крылья полностью пропадают, снова появляясь спустя 1 час в эфирной форме

Вид: крылатая (winged); **Уровень:** 13; **Цена:** 2.500 зм

Вид: превосходная крылатая (greater winged); **Уровень:** 19; **Цена:** 35.000 зм;

После активации, крылья становятся осязаемыми на неопределенное время. Если хотите, то можете Отменить (Dismiss) активацию, и вам не надо ждать 1 час, чтобы снова активировать руну.

РУНА АНТИМАГИИ ANTIMAGIC

РУНА 15

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ**

Цена: 6.500 зм;

Использование: гравировается на броню

Эта замысловатая руна вытесняет энергию заклинаний, давая вам статусный бонус +1 к спасброскам против магических эффектов.

Активация: ➡ команда; **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы выбраны целью заклинания или вы попадаете в область его эффекта;

Эффект: Броня пытается противодействовать спровоцировавшему реакцию заклинанию, с эффектом заклинания *рассеять магию (dispel magic)* 7-го круга и модификатором противодействия +26

Требования для создания: Предоставить одно сотворение *рассеять магию (dispel magic)*.

ЭФИРНАЯ РУНА ETHEREAL

РУНА 17

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ВОПЛОЩЕНИЕ**

Цена: 13.500 зм;

Использование: гравировается на броню

Эфирная руна повторяет броню на Эфирном Плани.

Активация: ➡ команда; **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы получаете эффекты заклинания *эфирная прогулка (ethereal jaunt)*. Это не требует концентрации и длится 10 минут, или пока вы не решите свободным действием (⚡) вернуться в материальную форму

Требования для создания: Предоставить одно сотворение *эфирная прогулка (ethereal jaunt)* 9-го круга.

РУНЫ СВОЙСТВ ОРУЖИЯ WEAPON PROPERTY RUNES

ВОЗВРАЩАЮЩАЯ РУНА RETURNING

РУНА 3

МАГИЧЕСКИЙ **ЭВОКАЦИЯ**

Цена: 55 зм;

Использование: гравировается на метательное оружие

Когда вы совершаете метательный Удар (Strike) с этим оружием, оно возвращается обратно в вашу руку после завершения удара. Если ваши руки заняты когда оружие возвращается, оно падает на землю в вашем пространстве.

РУНА ПРИЗРАЧНОГО КАСАНИЯ GHOST TOUCH

РУНА 4

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Цена: 75 зм;

Использование: гравировается на оружии ближнего боя

Оружие может навредить существам, не имеющим физического тела. Оружие *призрачного касания* особенно эффективно против бестелесных существ, которые почти всегда имеют особую Уязвимость к оружию *призрачного касания*. Бестелесные существа могут касаться, держать и владеть оружием *призрачного касания* (в отличие от большинства объектов).

РАЗРУШАЮЩАЯ РУНА DISRUPTING

РУНА 5+

МАГИЧЕСКИЙ **НЕКРОМАНТИЯ**

Использование: гравировается на оружие ближнего боя

Разрушающее оружие пульсирует позитивной энергией, нанося нежити дополнительные 1d6 позитивного урона. При критическом попадании, нежить еще получает состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 до конца вашего следующего хода

Вид: разрушающая (disrupting);

Уровень: 5; **Цена:** 150 зм

Вид: превосходная разрушающая (greater disrupting);

НЕОБЫЧНАЯ **Уровень:** 14; **Цена:** 4.300 зм;

Увеличивает дополнительный урона до 2d6. При критическом попадании, вместо состояния «ослаблен» (enfeebled) 1, нежить должна совершить спасбросок Стойкости со СЛ 34. Это эффект с атрибутом «недееспособность» (incapacitation).

Критический успех: Состояние «ослаблен» (enfeebled) 1 до конца вашего следующего хода;

Успех: Состояние «ослаблен» (enfeebled) 2 до конца вашего следующего хода;

Провал: Состояние «ослаблен» (enfeebled) 3 до конца вашего следующего хода;

Критический провал: Существо уничтожается.

УСТРАШАЮЩАЯ РУНА FEARSOME

РУНА 5+

МАГИЧЕСКИЙ ОЧАРОВАНИЕ ЭМОЦИЯ СТРАХ МЕНТАЛЬНЫЙ

Использование: гравировается на оружие

Источник: Advanced Player's Guide pg. 260

Когда вы критически попадаете оружием с этой руной, цель получает состояние «напуган» (frightened) 1

Вид: устрашающая (fearsome);

Уровень: 5; **Цена:** 160 зм

Вид: превосходная устрашающая (greater fearsome);

Уровень: 12; **Цена:** 2.000 зм;

Когда вы критически попадаете оружием с этой руной, цель получает состояние «напуган» (frightened) 2.

ИЗМЕНЯЮЩАЯ РУНА SHIFTING

РУНА 6

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Цена: 225 зм;

Использование: гравировается на оружие ближнего боя

С помощью короткой манипуляции вы можете изменить это оружие придав ему форму схоже оружия.

Активация: ➔ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Оружие принимает форму другого оружия ближнего боя, для владения которым требуется такое же количество рук. Руны оружия и любые драгоценные материалы, из которых оно сделано, применяются к форме нового оружия. Любые руны свойств, которые нельзя применить к новой форме оружия, подавляются, пока оружие не примет форму, к которой они могут быть применимы.

РАНЯЩАЯ РУНА WOUNDING

РУНА 7

МАГИЧЕСКИЙ НЕКРОМАНТИЯ

Цена: 340 зм;

Использование: гравировается на колющее или режущее оружие ближнего боя

Говорят, что оружие с *ранящими* рунами жаждет крови. Когда вы попадаете по существу, оружием с *ранящей* руной, вы наносите дополнительные 1d6 продолжительного урона от кровотечения. При критическом попадании, она наносит 1d12 продолжительного урона от кровотечения.

РАЗЪЕДАЮЩАЯ РУНА CORROSIVE

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ КИСЛОТА

Использование: гравировается на оружие

На поверхности оружия шипит кислота. Когда вы попадаете оружием, добавьте 1d6 урона от кислоты к наносимому урону. В дополнение, при критическом попадании, броня цели (если есть) получает 3d6 урона от кислоты (до применения Твердости); если у цели поднят щит, то тогда урон получает щит

Вид: разъедающая (corrosive); **Уровень:** 8; **Цена:** 500 зм

Вид: превосходная разъедающая (greater corrosive);

Уровень: 15; **Цена:** 6.500 зм;

Урон от кислоты, наносимый этим оружием, игнорирует у цели Сопротивление к кислоте. Увеличьте урон от кислоты надетой броне или щиту при критическом попадании до 6d6.

ПЫЛАЮЩАЯ РУНА FLAMING

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ ОГОНЬ

Использование: гравировается на оружие

Оружие усиливается мерцающим пламенем. Оружие наносит дополнительные 1d6 урона от огня при успешном Ударе (Strike), плюс 1d10 продолжительного урона от огня при критическом попадании

Вид: пылающая (flaming); **Уровень:** 8; **Цена:** 500 зм

Вид: превосходная пылающая (greater flaming);

Уровень: 15; **Цена:** 6.500 зм;

Увеличивается продолжительный урон при критическом попадании до 2d10. Урон от огня, нанесенный этим оружием (включая продолжительный урон от огня), игнорирует у цели Сопротивление к огню.

МОРОЗНАЯ РУНА FROST

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ ХОЛОД

Использование: гравировается на оружие

Это оружие усилено замораживающим льдом. Оно наносит дополнительные 1d6 урона от холода при успешном Ударе (Strike). При критическом попадании, цель также получает состояние «замедлен» (slowed) 1 до конца вашего следующего хода, если только не пройдет спасбросок Стойкости со СЛ 24

Вид: морозная (frost); **Уровень:** 8; **Цена:** 500 зм

Вид: превосходная морозная (greater frost);

Уровень: 15; **Цена:** 6.500 зм;

СЛ спасброска 34. Урон от холода, нанесенный этим оружием, игнорирует у цели Сопротивление к холоду.

ШОКИРУЮЩАЯ РУНА SHOCK

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

Использование: гравировается на оружие

По этому оружию бегают электрические дуги, при попадании нанося дополнительно 1d6 урона от электричества. При критическом попадании, возникает электрическая дуга, которая наносит такое же количество урона от электричества, вплоть до 2 другим существам на ваш выбор, в пределах 10 футов от изначальной цели

Вид: шокирующая (shock); **Уровень:** 8; **Цена:** 500 зм

Вид: превосходная шокирующая (greater shock);

Уровень: 15; **Цена:** 6.500 зм;

Урон от электричества, нанесенный этим оружием, игнорирует у цели Сопротивление к электричеству (и у других существ, при критическом попадании).

РУНА ГРОМА THUNDERING

РУНА 8+

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ЗВУК

Использование: гравировается на оружие

Это оружие издает раскат грома, нанося дополнительные 1d6 урона от звука при успешном Ударе (Strike). При критическом попадании, цель должна успешно пройти спасбросок Стойкости со СЛ 24, иначе получит состояние «оглушен» (deafened) на 1 минуту (или на 1 час при критическом провале)

Вид: грома (thundering); **Уровень:** 8; **Цена:** 500 зм

Вид: превосходная грома (greater thundering);

Уровень: 15; **Цена:** 6.500 зм;

Спасбросок со СЛ 34, а состояние «оглушен» (deafened) постоянное. Акустический урон, нанесенный этим оружием, игнорирует у цели Сопротивление к звуку.

МУЧАЮЩАЯ РУНА GRIEVOUS

РУНА 9

МАГИЧЕСКИЙ ОЧАРОВАНИЕ

Цена: 700 зм;

Использование: гравировается на оружие

Когда ваш бросок атаки оружием с этой руной является критическим попаданием и получает критический эффект специализации, то вы получаете дополнительные преимущества в зависимости от группы оружия.

- **Топор:** Вы можете нанести урон стороннему существу с теми же ограничениями;
- **Лук:** СЛ проверки Атлетики, чтобы вытащить вонзенную стрелу равняется 20;
- **Рукопашное:** Цель получает ситуативный штраф -4 к своим спасброскам;
- **Дубинка:** Вы можете оттолкнуть цель на расстояние вплоть до 15 футов;
- **Дротик:** Основной урон от кровотечения увеличивается до 2d6;
- **Цеп:** Вы двигаете цель на 5 футов. Вы не можете отодвинуть ее от себя, но можете отодвинуть в другом направлении на свой выбор;
- **Молот:** Вы еще можете оттолкнуть цель от себя на 5 футов;
- **Нож:** Пока цель получает продолжительный урон от кровотечения, то получает и статусный штраф -5 футов к своей Скорости;
- **Кирка:** Дополнительный урон от критического эффекта специализации увеличивается до 4 за кость урона оружия;
- **Древковое:** Вы можете передвинуть свою цель на расстояние вплоть до 10 футов;
- **Щит:** Вы можете откинуть цель от себя на 10 футов;
- **Праща:** Если цель проваливает спасбросок, то еще получает статусный штраф -10 футов к своей Скорости на 1 раунд;
- **Копье:** Состояние «неуклюжий» (clumsy) длится 2 раунда;
- **Меч:** Цель застигнута врасплох (flat-footed) до конца вашего следующего хода.

АНАРХИЧЕСКАЯ РУНА ANARCHIC

РУНА 11

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ХАОС

Цена: 1.400 зм;

Использование: гравировается на оружии без аксиоматической руны (axiomatic)

Анархическая руна зазубрена и асимметрична, направляя хаотичную энергию. Оружие с этой руной наносит дополнительные 1d6 хаотичного урона по принципиальным целям. Если вы принципиал, то нося или владея этим оружием, вы получаете состояние «ослаблен» (enfeebled) 2.

Когда вы критически успешно совершаете Удар (Strike) этим оружием по принципиальному существу, киньте 1d6. При 1 или 2, вы наносите удвоенный минимальный урон; при 3 или 4, удвойте урон как обычно; при 5 или 6, вы наносите удвоенный максимальный урон

Требования для создания: Вы хаотичного мировоззрения.

АКСИОМАТИЧЕСКАЯ РУНА AXIOMATIC

РУНА 11

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ПРИНЦИПИАЛЬНОСТЬ

Цена: 1.400 зм;

Использование: гравировается на оружии без *анархической руны (anarchic)*

Сложная и симметричная аксиоматическая руна наделяет оружие принципиальной энергией. Оружие с этой руной наносит дополнительные 1d6 принципиального урона по хаотичным целям. Если вы хаотичный, то пока носите или владеете этим оружием, получаете состояние «ослаблен» (enfeebled) 2.

Когда вы критически успешно совершаете Удар (Strike) этим оружием по хаотичному существу, вместо броска, посчитайте урон от каждой кости урона оружия как средний, с округлением до большего целого (3 для d4, 4 для d6, 5 для d8, 6 для d10, 7 для d12)

Требования для создания: Вы принципиального мировоззрения.

СВЯТАЯ РУНА HOLY

РУНА 11

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ДОБРО

Цена: 1.400 зм;

Использование: гравировается на оружии без *нечестивой руны (unholy)*

Святое оружие управляет мощной небесной энергией. Оружие с этой руной наносит дополнительные 1d6 доброго урона по злым целям. Если вы злой, то пока носите или владеете этим оружием, получаете состояние «ослаблен» (enfeebled) 2.

Активация: ➤ команда; **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы этим оружием совершили критически успешный бросок атаки по злому существу;

Эффект: Вы восстанавливаете ПЗ, равные удвоенному уровню злого существа. Это эффект с атрибутами «добро», «позитивный», «исцеление»

Требования для создания: Вы доброго мировоззрения.

НЕЧЕСТИВАЯ РУНА UNHOLY

РУНА 11

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ЗЛО

Цена: 1.400 зм;

Использование: гравировается на оружии без *святой руны (holy)*

Нечестивая руна вселяет нечестивую силу в гравированное оружие. Оружие с этой руной наносит дополнительные 1d6 злого урона по добрым целям. Если вы добрый, то пока носите или владеете этим оружием, получаете состояние «ослаблен» (enfeebled) 2.

Активация: ➤ команда; **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы этим оружием совершили критически успешный бросок атаки по доброму существу;

Эффект: Цель получает продолжительный урон от кровотечения, равный 1d8 за каждую кость урона гравированного оружия

Требования для создания: Вы злого мировоззрения.

ТАНЦУЮЩАЯ РУНА DANCING

РУНА 13

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Цена: 2.700 зм;

Использование: гравировается на оружии ближнего боя

Танцующее оружие летает само по себе и бьет ваших врагов.

Активация: ➤➤ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы Отпускаете (Release) оружие и оно танцует в воздухе, само сражаясь с последним атакованным вами врагом, или ближайшим к нему врагом, если ваша цель была повержена. Каждый раунд, в конце вашего хода оружие может Лететь (Fly) вплоть до своей Скорости Полета 40 футов, и потом может либо опять Лететь, либо сделать Удар (Strike) по одному существу в пределах своей досягаемости.

Оружие имеет пространство в 5 футов, но оно не блокирует или препятствует попыткам врагов двигаться через это пространство, и не получает и не дает преимуществ для взятия в тиски. Оружие не может двигаться через пространство врага. Оружие не может использовать реакции и его действие Лететь (Fly) не провоцирует реакции.

Пока оно активировано, *танцующее* оружие делает Удары с модификатором атаки +24 + его бонус предмета к броскам атаки. Оно использует нормальный урон оружия, но обладает модификатором Силы +0. Способности оружия, которые автоматически срабатывают при попадании или критическом попадании все еще работают, но пока танцует, оружие не может быть активировано, или получить преимущество от любой из ваших способностей.

Каждый раунд, когда оружие завершает использование своих действий, сделайте фиксированную проверку со СЛ 6. При провале активация завершается и оружие падает на землю. Вы не можете активировать предмет снова в течение 10 минут.

ОСТРАЯ РУНА KEEN

РУНА 13

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Цена: 3.000 зм;

Использование: гравировается на колющем или режущем оружии ближнего боя

Края *острого* оружия сверхъестественно заострены. Атаки этим оружием становятся критическими попаданиями при 19 на кости, если общий результат успешный. Это свойство не имеет эффекта при натуральной 19, если общий результат будет провалом.

РУНА ХРАНЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ SPELL-STORING

РУНА 13

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Цена: 2.700 зм;

Использование: гравится на оружие ближнего боя

Руна хранения заклинания создает резервуар мистической энергии в гравированном ею оружии. Заклинатель может потратить 1 минуту, чтобы заключить в это оружие заклинание 3-го круга или ниже. Заклинание должно иметь время сотворения в 2 действия (↔) или менее, и должно быть способно выбрать целью существо, не являющееся самим заклинателем. Заклинание не проявляет мгновенного эффекта, вместо этого оно сохраняется в оружии для дальнейшего использования. Когда вы владеете оружием, хранящим заклинание, то сразу знаете название и круг сохраненного заклинания. Оружие хранящее заклинание, найденное в виде сокровища, имеет 50% шанс на наличие в нем заклинания по выбору Ведущего.

Активация: ↔ команда;

Требования: Своим предыдущим действием в этом ходу, вы попали и нанесли урон существу этим оружием;

Эффект: Вы высвобождаете сохраненное заклинание, которое выбирает целью спровоцировавшее атаку существо. Это высвобождает заклинание из оружия и позволяет заключить в оружие новое заклинание. Если заклинанию необходима атака заклинанием, то результат вашего броска атаки оружием определяет степень успеха заклинания, а если заклинанию требуется спасбросок, то СЛ равна 30.

Активация: ↔ команда;

Эффект: Безвредно тратите сохраненное заклинание. Это освобождает оружие и позволяет вложить в него новое заклинание.

РУНА СКОРОСТИ SPEED

РУНА 16

РЕДКИЙ МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Цена: 10.000 зм;

Использование: гравится на оружие

Атаки с оружием скорости сверхъестественно быстрые. Владея оружием скорости, вы получаете состояние «ускорен» (quicken), но можете использовать это дополнительное действие только, чтобы совершить Удар (Strike) оружием, на котором гравирована эта руна.

СТРИЖАЮЩАЯ РУНА VORPAL

РУНА 17

РЕДКИЙ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Цена: 15.000 зм;

Использование: гравится на режущем оружии ближнего боя

Изначально созданное как средство убийства легендарного Бармаглота, стригающее оружие доказало свою эффективность против почти любого врага с головой.

Активация: ➤ представить (смерть, недееспособность);

Триггер: При броске атаки для Удара (Strike) этим оружием выпадает натуральная 20-ка, это критически успешное попадание, и оно наносит режущий урон. Цель должна иметь голову.

Эффект: Цель должна сделать успешный спасбросок Стойкости со СЛ 37, иначе будет обезглавлена. Это убивает любое существо, кроме того, которому для жизни не требуется голова. В случае с существами с несколькими головами, это обычно убивает существо только если вы отсекали его последнюю голову.

СТРОЕНИЯ STRUCTURES

Эти предметы создают строения значительного размера, как правило, вырастая из их более мобильных, небольших форм. Все эти предметы имеют атрибут «строение», описанное в боковой сноске ниже.

КАРМАННАЯ СЦЕНА POCKET STAGE

ПРЕДМЕТ 5

СТРОЕНИЕ МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ

Цена: 138 зм;

Нагрузка: Л (когда не активирован)

Этот предмет кажется миниатюрной копией театра. В нем есть небольшой карман, полный мелкого набора украшений, декораций и костюмированных бумажных кукол.

Активация: (1 минута) команда, представить, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы ставите миниатюрный театр на землю, заполняя его любым набором декораций и до шести фигур, на ваш выбор. Затем вы набиваете ритм на миниатюре, заставляя ее вырасти в скромную сцену шириной 20 футов и глубиной 15 футов. Она украшена декорациями, которые вы выбрали, а простые манекены носят костюмы, которые вы выбрали. Деревянная арка авансцены обрамляет сцену, а простые занавески по бокам скрывают карманы сцены. Как магическое строение, сцена обладает атрибутом «строение».

Все украшения сцены иллюзорны и исчезают, если их унести более чем на 20 футов от сцены. Костюмы являются физическими, но украшенные иллюзиями, которые исчезают на том же расстоянии, оставляя только простые белые халаты.

ЮРТА ИССЛЕДОВАТЕЛЯ EXPLORER'S YURT

ПРЕДМЕТ 10

СТРОЕНИЕ МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ

Цена: 880 зм;

Нагрузка: 1 (когда не активирован)

Перед активацией этот предмет выглядит не более чем простой свернутой палаткой, едва способной вместить четырех существ среднего размера. Несмотря на попытки ее очистить, палатка постоянно в разных местах заляпана грязью.

Активация: (10 минут) Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Развернутая палатка расширяется в просторную юрту с ямой для костра, 10 спальными мешками, различными кухонными принадлежностями, а также основными продуктами питания и водой.

Юрта может вместить и накормить вас и вплоть до 9 других существ среднего размера, которые едят примерно столько же, сколько человек; когда вы используете юрту, им не надо делать проверку Выживания для Поиска Крова и Пищи (Subsist). Огни и свет внутри юрты не распространяют освещение на территорию вокруг юрты, что затрудняет ее обнаружение на расстоянии.

На одной из стен свисает большая петля из красной ткани. Если потянуть за эту петлю, используя Взаимодействие (Interact), то вся юрта немедленно складывается обратно в деактивированную форму, готовая к дальнейшему путешествию.

МГНОВЕННАЯ КРЕПОСТЬ INSTANT FORTRESS

ПРЕДМЕТ 16

НЕОБЫЧНЫЙ СТРОЕНИЕ МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ

Цена: 9.300 зм;

Нагрузка: Л (когда не активирован)

Этот металлический куб достаточно маленький чтобы уместиться в вашей ладони. При ближайшем рассмотрении можно заметить тонкие линии на темно-сером металле, как будто куб был сложен тысячи раз.

Активация: ♦♦♦ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы бросаете куб на землю и он мгновенно разворачивается в адамантиновую крепость.

Крепость имеет площадь 20 квадратных футов и высоту 30 футов, с адамантиновыми лестницами, ведущими к трем рядам зубчатых стен на высотах 10 футов, 20 футов, и на вершине. Бойницы для стрельбы вдоль нижних стен и укрытия наверху обеспечивают стандартное укрытие для любого в крепости. Крыши нет, остается открытая вертикальная шахта площадью 10 квадратных футов, проходящая через центр конструкции.

Как у магического строения, крепость имеет атрибут «строение». Поскольку она расширяется наружу, крепость не может поймать существ внутри себя, как это обычно делает магическое строение. Вместо этого, она отталкивает этих существ назад. Она не может таким образом оттолкнуть существо с края поверхности или в опасность, и перестает расширяться если это случится.

Крепость имеет одну дверь в центре одной из стен на уровне земли, и эта дверь появляется прямо перед вами, когда вы активируете крепость. Если вы находитесь в пределах 100 футов от двери, то можете заставить дверь открыться или захлопнуться и запереться, потратив одно действие (♦), чтобы дать словесную команду, которая имеет атрибут «слух». СЛ для Открыть Силой (Force Open) и Вскрыть Замок (Pick a Lock) двери равен 40.

Вы можете быстро вернуть *мгновенную крепость* в форму куба, потратив одно действие (♦), чтобы дать словесную команду, которая имеет атрибут «слух». После деактивации, крепость не может быть активирована снова в течение 4 часов.

Если крепость становится поврежденной, она может быть отремонтирована только с помощью заклинания *воссоздание (remake)*, или кем-то, кто является Легендой в навыке Ремесло.

УДЕРЖИВАЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ HELD ITEMS

Чтобы использовать эти предметы, необходимо держать их. Оружие, жезлы и посохи следуют особым правилам и имеют свои подразделы.

НЕУГАСИМЫЙ ФАКЕЛ EVERBURNING TORCH

ПРЕДМЕТ 1

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ СВЕТ

Цена: 15 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Неугасимый факел это одно из распространенных применений постоянной магии. Этот факел постоянно отбрасывает свет, не требуя кислород и не выделяя тепла. Это пламя может быть накрыто или спрятано, но не может быть приглушено или погашено.

ПРЕДСКАЗУЕМАЯ СЕРЕБРЯНАЯ МОНЕТА PREDICTABLE SILVER PIECE

ПРЕДМЕТ 1

МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ

Цена: 3 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 262

На этой, казалось бы, ничем не примечательной, издававшей виды серебряной монете изображен бюст неизвестного монарха на аверсе и величественная птица на реверсе. Вы можете подбросить эту монету, не активируя ее, в таком случае она следует обычным законам вероятности.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы потираете большим пальцем одну сторону монеты с намерением слегка подстроить нити судьбы, а затем подбрасываете монету в воздухе.

Независимо от того, как завершается бросок, позволяя монете упасть на землю, ловя ее открытой ладонью или тыльной стороной ладони, прикрыв другой рукой, она всегда падает вверх той стороной, которую вы потеряли.

ХОДЯЧИЙ КОТЕЛ WALKING CAULDRON

ПРЕДМЕТ 1

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ НАСТРАИВАЕМЫЙ

Цена: 12 зм;

Нагрузка: 4;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 264

Этот железный котел стоит на крепких железных вороных лапах. *Ходячий котел* имеет Скорость 25 футов и может использоваться как приспособление достаточное, чтобы Изготовить (Craft) зелья, масла или другие жидкости.

В качестве одиночного действия, которое имеет атрибуты «слух» и «концентрация», вы можете приказывать котлу следовать за вами, либо стоять на месте. Когда следует за вами, котел делает все возможное, чтобы оставаться в пределах 30 футов от вас, но его неуклюжие движения слишком неточны, чтобы направлять его в боевом столкновении или других ситуациях, когда важны секунды и точное местоположение. Когда следует за вами, он может нести в себе вплоть до 3 Нагрузки ингредиентов для зелий или других жидкостей, но если он получил состояние «обременен» (encumbered) или вы кладете внутрь что-то еще, он стоит на месте и отказывается двигаться в течение 10 минут после того, как вы уберете лишнее.

ЧУДЕСНАЯ СТАТУЭТКА WONDROUS FIGURINE

ПРЕДМЕТ 2+

МАГИЧЕСКИЙ **ВОПЛОЩЕНИЕ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Каждая из этих статуэток 1 дюйм в высоту, вырезана из определенного материала и принимает форму конкретного животного или животных.

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы активируете статуэтку помещая ее на твердую поверхность и затем произнеся ее имя, заставляя статуэтку превратиться в живое существо или существ. В форме существа, статуэтка имеет атрибут «миньон». Она может понимать ваш язык и подчиняется вам так хорошо, как может, когда вы используете действие, чтобы Командовать. Особенности каждого существа, а также частота активации (если таковая имеется) указываются в их параметрах ниже.

Если статуэтка убита, находясь в форме животного, она возвращается в форму статуэтки и не может быть активирована пока не пройдет неделя. Если статуэтка уничтожена в форме статуи она разбивается и ее магия теряется

Вид: ониксовый пес (opuh dog);

Уровень: 2; **Цена:** 34 зм;

Эта простая ониксовая статуэтка превращается в сторожевого пса (Бестиарий: стр. 102). Пес имеет ночное зрение и ситуативный бонус +4 к проверкам Выживания для действия Выслеживание (Track). Когда пес чувствует скрытое (hidden) существо при помощи нюха, это существо становится замеченным (observed) и плохо видимым (concealed). Ониксовый пес может быть активирован раз в неделю и остается в этой форме вплоть до 6 часов

Вид: нефритовая змея (jade serpent);

Уровень: 7; **Цена:** 340 зм;

В начале, эта крошечная статуэтка кажется бесформенным куском нефрита, но при ближайшем рассмотрении оказывается, что это змееподобное тело, свернутое в тугой узел. При активации, эта статуэтка становится гигантской гадюкой (Бестиарий: стр. 303). Статуэтку можно использовать только один раз в день, и она может оставаться в форме змеи не более 10 минут

Вид: золотые львы (golden lions);

Уровень: 10; **Цена:** 900 зм;

Эта статуэтка изображает пару золотых львов и когда активирована, становится парой взрослых львов (Бестиарий: стр. 52). Львов можно призвать только раз в день, и они остаются в форме львов не более 1 часа. Если один из львов убит, то его нельзя снова призвать в течение 1 недели, но это не мешает призывать другого

Вид: мраморный слон (marble elephant);

Уровень: 13; **Цена:** 2.700 зм;

Тонко вырезанная из цельного куска мрамора, эта сверкающая статуэтка слона при активации становится взрослым слоном (Бестиарий: стр. 154). Слон может быть призван не более 4 раз в месяц. Он остается в форме животного на 24 часа, пока его используют в качестве вьючного животного или для транспортировки. Если он пытается атаковать, или иным образом вступить в бой, то возвращается в форму статуэтки через 1d4 раунда

Вид: обсидиановый конь (obsidian steed);

НЕОБЫЧНЫЙ **Уровень:** 15; **Цена:** 6.000 зм;

Эта черная статуэтка зловещего вида напоминает лошадь, вставшую на дыбы. Когда активирована, эта статуэтка становится кошмаром (Бестиарий: стр. 244). Его можно вызывать 1 раз в неделю на 24 часа или менее, однако он не будет использовать *вознесение (plane shift)* или другие свои способности от имени своего всадника. Несмотря на то, что он обладает злым мировоззрением, он позволяет управлять собой существам любого мировоззрения, хотя, если доброе существо садится на него, всадник должен совершить фиксированную проверку со СЛ 3. При провале, кошмар использует *вознесение (plane shift)*, чтобы забрать всадника в случайное место Бездны, где он быстро возвращается в форму статуэтки, бросая своего всадника в этом кошмарном месте.

ИНСТРУМЕНТ МАЭСТРО MAESTRO'S INSTRUMENT

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ **ОЧАРОВАНИЕ**

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 1

Инструмент маэстро может быть создан в виде любого из ручных музыкальных инструментов. Он дает вам бонус предмета +1 к проверкам Выступления, при игре на нем.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);

Частота: раз в день;

Эффект: Вы можете играть на инструменте, чтобы создать эффект заклинания *очарование (charm)*

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 3; **Цена:** 60 зм

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 10; **Цена:** 900 зм;

Бонус предмета +2, а заклинание *очарование (charm)* 4-го круга (СЛ 27)

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 18; **Цена:** 19.000 зм;
Бонус предмета +3, а заклинание очарование (charm) 8-го круга (СЛ 38)

Требования для создания: Вы должны предоставить сотворение заклинания *очарование (charm)* необходимого круга.

КУРИЛЬНИЦА ОТКРОВЕНИЯ THURIBLE OF REVELATION

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Это медное кадило, которое болтается на длинной цепочке. Большинство *курильниц откровения* украшены кружащимся Небесными текстами, хотя некоторые из них сделаны из железа и содержат тексты Бездны или Инфернальные.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Стоимость: благоволия, минимум на 5 зм;

Эффект: Вы воскуриваете благоволие внутри кадила и оно тлеет 1 час. В течение этого времени, пока вы держите курильницу, вы получаете бонус предмета +1 к проверкам Религии и любые критические провалы при использовании действия *Расшифровать Текст (Decipher Writing)* религиозного толка становятся просто провалами

Вид: малая (lesser); **Уровень:** 3; **Цена:** 55 зм

Вид: средняя (moderate); **Уровень:** 10; **Цена:** 900 зм;

Кадило дает бонус предмета +2. Раз в день, когда вы активируете курильницу, то можете увеличить ее откровения. Во время активации, с помощью действия *Взаимодействие (Interact)*, вы можете держать курильницу на уровне глаз, чтобы, смотря через дым, получить эффекты заклинания *видеть невидимое (see invisibility)* на 1 раунд

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 18; **Цена:** 19.000 зм;

Кадило дает бонус предмета +3. Превосходная версия имеет такую же возможность улучшенного откровения, как и средняя версия, за исключением того, что взгляд через дым еще дает вам эффекты заклинания *истинное зрение (true seeing)*.

ЛАЗАЮЩАЯ ВЕРЕВКА ROPE OF CLIMBING

ПРЕДМЕТ 3+

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 262

Эта шелковая веревка имеет длину 50 футов и способна выдержать вплоть до 3.000 фунтов. Если веревка когда-либо разрезается, то только ее более длинная часть сохраняет магические свойства.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы держите один конец веревки и указываете направление. Вербка оживает на 1 минуту, двигаясь 10 футов за раунд, пока не достигнет пункта назначения или ее длина не кончится. Вербка может двигаться вдоль любых горизонтальных или вертикальных поверхностей, которые не наносят урон, но она не может продвигаться дальше, если у нее нет поддерживающей поверхности. В любой момент, когда веревка ожила, вы можете использовать действие *Взаимодействие (Interact)*, чтобы пошевелить веревку, давая ей одну из следующих команд: остановиться, привязаться к ближайшему доступному объекту, отвяжаться от объекта, или завязать/развязать себя

Вид: малая лазающая веревка (lesser rope of climbing);

Уровень: 3; **Цена:** 45 зм

Вид: средняя лазающая веревка (moderate rope of climbing);

Уровень: 5; **Цена:** 125 зм;

Вы можете активировать *среднюю лазающую веревку* раз в час, а не раз в день

Вид: превосходная лазающая веревка (greater rope of climbing);

Уровень: 7; **Цена:** 300 зм;

Вы можете активировать *превосходную лазающую веревку*, как угодно, часто.

БЕЗДОННАЯ СУМКА BAG OF HOLDING

ПРЕДМЕТ 4+

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 1

Хотя она и кажется матерчатой сумкой, украшенной панно из роскошно окрашенного шелка или стильной вышивкой, *бездонная сумка* раскрывается в межпространственный карман, который больше, чем ее внешние размеры. Нагрузка сложенного внутрь сумки не меняет Нагрузку самой *бездонной сумки*. То, сколько может вместить в себя пространство сумки зависит от ее вида.

Вы можете *Взаимодействовать (Interact)* с *бездонной сумкой*, чтобы положить в нее предметы или достать из нее, точно также как и с обычной сумкой или мешком. Хотя сумка может вместить большое количество вещей, объекту все еще надо пройти через открытую сумку, чтобы уместиться.

Если сумка перегружена или сломана, то она рвется и разрушается, в результате чего, предметы внутри навсегда теряются. Если ее вывернуть, то все содержимое высыпается из нее целым и невредимым, и ее надо будет вывернуть обратно, чтобы она снова начала работать. Живое существо, помещенное внутрь сумки, имеет достаточно воздуха на 10 минут, прежде чем оно начнет задыхаться, и оно может попытаться *Вывраться (Escape)* со СЛ 13. Предмет, находящийся внутри сумки, не дает никаких преимуществ, пока не вынут из нее. Предмет внутри сумки не может быть обнаружен магией, действующей только на вещи в рамках одного Плана

Вид: I; **Уровень:** 4; **Цена:** 75 зм; **Вместимость:** 25 Нагрузки.

Вид: II; **Уровень:** 7; **Цена:** 300 зм; **Вместимость:** 50 Нагрузки.

Вид: III; **Уровень:** 11; **Цена:** 1.200 зм; **Вместимость:** 100 Нагрузки.

Вид: IV; **Уровень:** 13; **Цена:** 2.400 зм; **Вместимость:** 150 Нагрузки.

ЧЕТКИ HOLY PRAYER BEADS

ПРЕДМЕТ 5+

НЕОБЫЧНЫЙ САКРАЛЬНЫЙ НЕКРОМАНТИЯ ПОЗИТИВНЫЙ ИСЦЕЛЕНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —

Эти, кажущиеся обычными, четки светятся мягким светом и становятся теплыми на ощупь, когда вы в первый раз произносите сакральное заклинание, держа их в руках. Когда вы это совершаете, четки становятся настроенными на ваше божество, меняя их форму и иконографию, приобретая характерную иконографию и религиозный символ вашего божества. Четки не реагируют на заклинателей со злым мировоззрением.

Всякий раз, когда вы держите четки и творите сакральное заклинание из вашей ячейки заклинаний, то восстанавливаете 1 ПЗ; это эффект позитивного исцеления. Если сотворенное вами заклинание было заклинанием исцеления, вы можете дать это дополнительное исцеление одной из целей этого заклинания, кроме себя.

Активация: Сотворить Заклинание (Cast A Spell);

Эффект: Сотворить *благословение (bless)* или *исцеление (heal)*, каждое по разу в день

Вид: стандартные (standard); **Уровень:** 5; **Цена:** 160 зм

Вид: превосходные (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 1.400 зм;

Когда творите сакральное заклинание из своей ячейки заклинаний, то восстанавливаете 1d4 ПЗ, вместо 1 ПЗ. Измените список заклинаний четок на версии 4-го круга: *благословение (bless)*, *исцеление (heal)*, *божественный гнев (divine wrath)* (соответствующий одной из компонент мировоззрения вашего божества), *нейтрализация яда (neutralize poison)* и *удалить болезнь (remove disease)*. Вы можете сотворить каждое из них раз в день

Требования для создания: У вас есть заклинательная Особенность Класа сакральной традиции.

МАСТЕР-КЛЮЧ SKELETON KEY

ПРЕДМЕТ 5+

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —

Ухмыляющийся череп венчает верхушку этого жуткого ключа. Этот ключ может быть использован вместо инструментов вора для действия Вскрыть Замок (Pick a Lock) и дает бонус предмета +1 к проверке Воровства. Если *мастер-ключ* ломается из-за критического провала проверки, то он работает как обычные инструменты вора и теряет свои преимущества пока не будет отремонтирован.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы совершаете действие Вскрыть Замок (Pick a Lock) но еще не бросили кости;

Эффект: Ключ творит заклинание *стук (knock)* на замок, который вы пытаетесь вскрыть

Вид: стандартный (standard); **Уровень:** 5; **Цена:** 125 зм

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 11; **Цена:** 1.250 зм;

Ключ дает бонус предмета +2 и вы можете активировать ключ раз в час.

КОЛОКОЛЬЧИК ОТПИРАНИЯ CHIME OF OPENING

ПРЕДМЕТ 6

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Цена: 235 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л

Эта полая мифриловая трубка длиной около 1 фута, украшенная гравировкой, напоминающей открытые замки и сломанные цепи. Колокольчик может быть активирован 10 раз прежде, чем треснет и станет бесполезным.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы целитесь колокольчиком в контейнер, дверь или замок, который вы хотите отпереть и ударяете по колокольчику. Он посылает магические вибрации, совершающие проверку Воровства против СЛ замка, с бонусом Воровства +13. Целью одновременно может быть только один замок или оковы, так что может потребовать несколько активаций колокольчика, чтобы открыть цель с несколькими видами защиты.

РОГ ТУМАНА HORN OF FOG

ПРЕДМЕТ 6

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ ВОДА

Цена: 230 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот большой бараний рог постоянно поблескивает крошечными каплями воды, очень похожими на конденсат.

Активация: ♦♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы активируете рог сильно дую в него, заставляя издать низкий гудящий звук и сотворить заклинание *непроглядный туман (obscuring mist)* 2-го круга. Вы можете Развеять (Dismiss) туман в любой момент, подув в рог второй нотой, используя действие Взаимодействие (Interact).

ПЕРВОЗДАННАЯ ОМЕЛА PRIMEVAL MISTLETOE

ПРЕДМЕТ 6+

ПЕРВОБЫТНЫЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —

Эта веточка увитого ягодами остролиста и омелы не увядает и не гниет. Она может использоваться как первобытный фокусный предмет и так же предоставляет держащему его существу бонус предмета +1 к проверкам Природы.

Активация: ♦♦ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в 10 минут;

Эффект: Вы выжимаете сок одной из ягод и размазываете его по немагической дубинке или посоху, чтобы сотворить на него заклинание *шлейфа (shillelagh)*.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы можете обвить веточку вокруг запястья одной руки и коснуться дерева, чтобы сотворить на себя *облик дерева (tree shape)*, но вместо того, чтобы стать деревом, вы становитесь лозой на дереве, к которому прикоснулись

Вид: стандартная (standard); **Уровень:** 6; **Цена:** 230 зм

Вид: превосходная (greater); **Уровень:** 14; **Цена:** 3.900 зм;

Веточка дает бонус +2 и может быть активирована дополнительным способом:

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы высаживаете *первозданную омелу* в области с натуральной землей или камнем. После посадки, растение сразу же прорастает областью кустов остролиста, которые не препятствуют движению и пульсируют позитивной энергией, воспроизводя эффекты заклинания *поле жизни (field of life)*. Это длится вплоть до 1 минуты, пока вы продолжаете совершать Поддержание Активации (Sustain an Activation). Когда эта магия заканчивается, кусты превращаются обратно в изначальный вид *первозданной омелы*.

ИНСТРУМЕНТАРИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИКА TRAVELER'S ANY-TOOL

ПРЕДМЕТ 6

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Цена: 200 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 1

До активации, этот предмет выглядит как ясеневый прут, со стальными навершиями с обоих концов.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact), представить;

Эффект: Вы представляете конкретный простой инструмент и инструментарий превращается в него (обычно вы можете выбрать из инструментов перечисленных в Главе 6). Это превращает деревянную часть в любое древко или рукоять, а металлические навершия в лопаты, головки молотков и т.п., что позволяет использовать самые простые инструменты, но не более сложные. Вы можете вернуть предмет в его форму прута с помощью действия Взаимодействие (Interact).

ВОЗДУХ В БУТЫЛКЕ BOTTLED AIR

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ ВОЗДУХ

Цена: 320 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Кажущийся обычной закупоренной стеклянной бутылкой, этот предмет содержит неограниченный запас свежего воздуха. Вы должны открыть бутылку с помощью действия Взаимодействие (Interact) до того, как можете активировать ее.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы совершаете глоток воздуха из бутылки. Это позволяет вам дышать даже в безвоздушном или токсичном пространстве. Воздух не выходит из горлышка бутылки, поэтому если оставить открытую бутылку в безвоздушной среде, то она не изменится.

ГРАФИН С НЕИССЯКАЕМОЙ ВОДОЙ DECANTER OF ENDLESS WATER

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ ВОДА

Цена: 320 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л

Этот предмет выглядит как обычная стеклянная склянка, наполненная водой. Пробку нельзя вытащить, если вы не произнесете одно из трех командных слов, каждое из которых заставляет воду по-разному вытекать. Если вытащить пробку ровно, то создается пресная вода, а вращение ее по мере вытаскивания создает соленую воду. Любой эффект графина длится до тех пор, пока он не будет закупорен (своей собственной пробкой, пальцем и т.п.).

Активация: ➤ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Говоря «поток», вы заставляете воду литься со скоростью 1 галлон в раунд (3.785 литра/раунд)

Активация: ➤ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Говоря «фонтан», вы заставляете воду литься 5-футовым потоком со скоростью 5 галлонов в раунд

Активация: ➤ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Говоря «гейзер», вы вызываете мощный поток воды, который вырывается со скоростью 15 галлонов в раунд. Вы можете направить поток на существо, подвергая его эффектам *гидроудар (hydraulic push)* (бросок атаки заклинанием +15). Вы можете повторить это раз в раунд, пока продолжается гейзер, тратя действие Взаимодействие (Interact), чтобы каждый раз направлять его.

СКИПЕТР УДИВЛЕНИЯ ROD OF WONDER

ПРЕДМЕТ 8

РЕДКИЙ МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ ХАОС

Цена: 465 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Этот необычный скипетр странен и непредсказуем. Каждый раз при активации, он случайным образом создает один из различных эффектов.

Активация: ➤➤ команда, Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в 1d4 часа;

Эффект: Выберите существо в пределах 60 футов и бросьте d%, определив эффект по таблице далее. Если запись указывает только название заклинания, то скипетр творит это заклинание наименьшего круга. Вы совершаете любой выбор при сотворении заклинания скипетром, если только не сказано иначе, кроме этого, целью должно быть выбранное вами существо, либо выбранное

вами существо должно быть центром области заклинания, если у него есть область, но не цели. Если дистанция заклинания менее 60 футов, то увеличьте дистанцию до 60 футов.

Если заклинанию требуется СЛ, то она равна 27, а любой требуемый бросок атаки заклинанием +17. Если скипетр творит заклинание на вас, вы не совершаете спасбросок и никак не защищаетесь от него.

Как только активирован, скипетр нельзя активировать повторно в течение 1d4 часа.

d%	Удивительный эффект
1-3	Из цели растут листья; они остаются на 24 часа
4-8	<i>тьма (darkness)</i>
9	Призывает огромного жука-оленья (<i>призыв животного (summon animal)</i> 5-го круга)
10-13	Поток из 600 больших и красочных бабочек вырывается вперед, порхая в 20-футовом всплеске в течение 2 раундов; находясь в облаке бабочек, существа получают состояние «ослеплен» (blinded)
14-15	Все оружие цели оживает с эффектами <i>танцующей (dancing)</i> руны
16-25	<i>удар молнии (lightning bolt)</i>
26-29	В 60-футовом конусе перед скипетром вырастает трава, либо имеющаяся трава растет в 10 раз быстрее обычного
30	Цель становится синей, зеленой или фиолетовой на неограниченное время
31	Призывает слона (<i>призыв животного (summon animal)</i> 6-го круга)
32-34	В течение 1 раунда, вокруг вас идет ливень в 60-футовом радиусе
35-38	<i>вонючее облако (stinking cloud)</i>
39	Призывает бесполезную мышку (<i>призыв животного (summon animal)</i> 1-го круга)
40-42	<i>ослепляющий узор (vibrant pattern)</i> длительностью в 1 раунд
43-44	Скипетр творит на вас <i>зеркальное отражение (mirror image)</i>
45-46	<i>порыв ветра (gust of wind)</i>
47-48	Ближайший к цели неживой, обособленный объект (размером вплоть до 30 кубических футов) становится эфирным (ethereal) на неограниченное время
49-53	<i>замедление (slow)</i>
54	Вы становитесь синим, зеленым или фиолетовым на неограниченное время
55-59	Скипетр творит на вас заклинание <i>форма вредителя (pest form)</i> длящееся 1d4 раундов
60-61	Из скипетра вылетают 1d4 × 10 самоцветов, каждый стоимостью 1 см, нанося 1 колющего урона каждому существу в 15-футовом конусе
62	<i>сон (sleep)</i> в 100-футовом всплеске
63-72	<i>огненный шар (fireball)</i>
73-77	<i>чтение мыслей (mind reading)</i>
78-80	Перебросьте; цель верит, что вы создали эффект второго броска
81-84	<i>увеличение (enlarge)</i>
85-87	Цель покрывается нектаром, получая состояние «неуклюжий» (clumsy) 1 на 1 раунд
88-92	<i>сияние фей (faerie fire)</i>
93-97	Скипетр творит на вас <i>невидимость (invisibility)</i>
98-100	Скипетр творит на вас <i>уменьшение (shrink)</i> , длящееся 1 день

ЗВУЧНЫЙ РОГ HORN OF BLASTING

ПРЕДМЕТ 9

ЭВОКАЦИЯ ЗВУК

Цена: 700 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; Нагрузка: Л

Звучный рог это яркая медная труба. На нем можно играть как на инструменте, предоставляющий бонус предмета +2 к вашим проверкам Выступления.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в раунд;

Эффект: Когда вы активируете рог, дув в него с намерением нанести урон кому-либо, то производите взрывную ноту, нацеленную на одно существо в пределах 30 футов. Взрыв наносит 3d6 урона от звука (базовый спасбросок Стойкости со СЛ 28).

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы можете подуть еще громче, чтобы создать сильную взрывную волну в 30-футовом конусе, которая наносит 8d6 урона от звука. Каждое существо в области выполняет спасбросок Стойкости со СЛ 28, со следующими эффектами:

Критический успех: Существо не получает урон;

Успех: Существо получает половину урона;

Провал: Существо получает полный урон и состояние «оглушен» (deafened) на 2d6 раундов.

НЕДВИЖИМЫЙ СТЕРЖЕНЬ IMMOVABLE ROD

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Цена: 600 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот плоский железный прут почти ничем неприметен, за исключением одной маленькой кнопки, появляющейся на его поверхности.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы нажимаете на кнопку, чтобы зафиксировать стержень на месте. Он не двигается, и если необходимо, то даже вопреки гравитации. Если кнопка снова нажата, стержень деактивируется, прекращая свою фиксирующую магию. Будучи зафиксированным, стержень может быть перемещен, только если к нему приложено 8.000 фунтов давления (~3628,739 кг), или если существо использует Атлетику для действия Открыть Силой (Force Open) со СЛ 40 (однако большинство разумных существ могут просто нажать на кнопку, чтобы деактивировать стержень).

РАКОВИНА ТРИТОНА TRITON'S CONCH

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Цена: 640 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Если вы приложите к уху эту большую морскую раковину, отливающую молочным цветом, то услышите шум ревущего моря, разбивающейся о берег волны.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact) (слух);

Эффект: Вы можете поднести раковину к губам и подуть в нее, издав длинную рокочущую ноту. В течение следующей минуты, вы и все союзники, которые были в пределах 30 футов от вас, в момент активации вами раковины, получают бонус предмета +2 к проверкам Атлетики для действия Плыть (Swim) и могут дышать под водой.

ШКАТУЛКА ЗЕМЛЕВИДЕНИЯ EARTHSIGHT BOX

ПРЕДМЕТ 9

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ПРОРИЦАНИЕ** **ТАЙНОВИДЕНИЕ**

Цена: 575 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 260

Эта изящная деревянная шкатулка инкрустирована дварфийскими рунами и имеет петли и застежку из кованого железа. В шкатулке несколько горстей мелкого песка.

Активация: 1 минута (представить, Взаимодействие (Interact)); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы держите шкатулку закрытой и представляя землю вокруг себя, трижды поворачиваете шкатулку по часовой стрелке, а затем трижды медленно встряхиваете. Когда вы открываете шкатулку, песок в миниатюре воспроизводит каменистую местность, окружающую вас, на расстоянии до 60 футов. Это показывает подробности путей; холмов; насыпей; валунов; и даже искусственных сооружений, таких как стены, канавы и туннели, если они сделаны из камня и земли. Если вы находитесь под землей, вам показываются туннели и пустоты в земле в пределах 60 футов на вашей текущей глубине. Песок сохраняет свою форму пока вы не закроете шкатулку.

УРНА ПРАХА URN OF ASHES

ПРЕДМЕТ 9

МАГИЧЕСКИЙ **НЕКРОМАНТИЯ** **НЕГАТИВНЫЙ**

Цена: 700 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** —;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 264

В этой запечатанной оловянной урне находится прах доброжелательного предка с частичкой задержавшегося духа, который стремится защитить вас.

Активация: ➤ представить;

Триггер: Вы получаете состояние «обречен» (doomed) или увеличивается значение степени уже имеющегося состояния «обречен» (doomed);

Требования: Прах не имеет состояния «обречен» (doomed) (см. далее);

Эффект: Прах из урны вмешивается, вместо вас получая состояние «обречен» (doomed), а вы не получаете или не увеличиваете значение степени своего состояния «обречен» (doomed). Каждый раз, после полноценного ночного отдыха, вы можете снизить свое собственное состояние «обречен» (doomed) или то, что получил прах урны, но не оба.

Активация: ➤ представить, Взаимодействие (Interact) (атака); **Частота:** раз в раунд;

Эффект: Урна выстреливает заряд негативной энергии во врага в пределах 30 футов. Совершите атаку заклинанием против КБ цели, используя модификатор +15, или свой собственный модификатор атаки заклинанием, в зависимости от того, что больше. При успехе, заряд наносит 4d4 урона негативной энергией (удваивается при критическом попадании).

ЛЕТАЮЩАЯ МЕТЛА BROOM OF FLYING

ПРЕДМЕТ 12

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСМУТАЦИЯ

Цена: 1.900 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Эта метла имеет тонкую связь с гравитацией, и имеет тенденцию висеть в воздухе, даже когда просто лежит. Вы можете ехать верхом на метле, управляя ею одной рукой, и помимо вас, метла может перевозить до одного пассажира. Метла движется со Скоростью Полета 20 футов. Она может нести только определенное количество груза, что дает ей штраф -10 футов к Скорости, если она загружена более 20 Нагрузки, и она падает на землю, если переносит более 30 Нагрузки.

Активация: ➡ команда, Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы называете место назначения на том же Плане, где вы находитесь, и метла несется к нему со Скоростью Полета 40 футов. Вы должны либо схватиться за метлу двумя руками, чтобы лететь на ней, либо вам необходимо отпустить метлу, чтобы отправить ее без ездока. Если у вас нет четкого представления о местоположении, размещении и общем направлении к пункту назначения или если указанный пункт назначения находится на другом Плане, метла бесцельно блуждает, через 30 минут возвращаясь в изначальное место.

Если метла летит с ездоком, то эта активация длится пока не пройдет 4 часа (обычно 16 миль путешествия), метла достигнет своего места назначения, или вы используете действие Отменить (Dismiss) активацию. Если метла без ездока, активация длится пока метла не достигнет своего места назначения. Когда активация прекращается, метла парит над землей и не может быть снова активирована 1 час.

ЧУДЕСНЫЕ ЛЕКАРСТВА MARVELOUS MEDICINES

ПРЕДМЕТ 12+

МАГИЧЕСКИЙ НЕКРОМАНТИЯ

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 1

Этот набор целителя содержит, казалось бы, бесконечный запас бинтов, трав и предметов для исцеления безупречного качества, давая вам бонус предмета +2 к проверкам Медицины.

Активация: ➡ Вывести Яд (Treat Poison) или 8 часов (Лечить Болезнь (Treat Disease));

Эффект: Вы можете активировать набор, когда используете его для действия Вывести Яд (Treat Poison), чтобы произвести эффекты заклинания *нейтрализация яда* (*neutralize poison*), или когда вы совершаете действие Лечить Болезнь (Treat Disease), чтобы произвести эффекты заклинания *удалить болезнь* (*remove disease*). Когда эти лекарства были использованы для выведения яда или лечения болезни пациента, их нельзя больше использовать для лечения того же недуга этого пациента

Вид: стандартные (standard); **Уровень:** 12; **Цена:** 1.800 зм

Вид: превосходные (greater); **Уровень:** 18; **Цена:** 19.000 зм;

Набор дает бонус предмета +3, и заклинания усилены до 6-го круга.

ДОСКИ ДАЛЕКИХ ПОСЛАНИЙ SLATES OF DISTANT LETTERS

ПРЕДМЕТ 13

МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ

Цена: 2.450 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 262

Это пара одинаковых грифельных досок, примерно в одну ладонь шириной и высотой, с одинаковыми витиеватыми рамками. Доски создаются парами, и каждая работает только с другой из своей пары. Если одна доска из пары когда-нибудь сломается, другая разлетится на немагические осколки. Цена указана за пару досок.

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в час;

Эффект: Вы используете мел, чтобы написать на доске вплоть до 25 слов. Когда вы пишете, та же надпись также появляется на другой парной доске, независимо от того, как далеко она находится, пока она находится на том же Плане. Стирание с одной доски, убирает написанное с обеих досок. Каждая доска может быть активирована раз в час.

ХРУСТАЛЬНЫЙ ШАР CRYSTAL BALL

ПРЕДМЕТ 14+

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ ТАЙНОВИДЕНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Эта полированная хрустальная сфера усиливает магию тайновидения. Любая визуальная информация, полученная через заклинание с атрибутом «тайновидение», которое было сотворено *хрустальным шаром*, появляется внутри сферы, и любая слуховая информация звучит с поверхности сферы. Когда вы, держа сферу творите заклинание *тайновидение* (*scrying*) любым другим способом, то можете таким же образом перенаправить любую получаемую информацию, позволяя другим видеть или слышать цель.

Основная версия *хрустального шара* это сфера чистого кварца, но другие версии сделаны из других камней.

Активация: 1 минута (команда, представить, Взаимодействие (Interact));

Частота: раз в час;

Эффект: Хрустальный шар творит *ясновидение* (*clairvoyance*) с вашими требованиями

Активация: 10 минут (команда, представить, Взаимодействие (Interact));

Частота: дважды в день;

Эффект: Хрустальный шар творит *тайновидение* (*scrying*) (СЛ 33) с вашими требованиями

Вид: чистый кварц (clear quartz); **Уровень:** 14; **Цена:** 3.800 зм

Вид: селенит (selenite); **Уровень:** 15; **Цена:** 7.000 зм;

Тайновидение имеет СЛ 36 и дает вам преимущества *видеть невидимое* (see invisibility) на цель

Вид: лунный камень (moonstone); **Уровень:** 16; **Цена:** 7.500 зм;

Тайновидение имеет СЛ 37 и дает вам преимущества *чтение мыслей* (mind reading) на цель, с тем же СЛ спасброска

Вид: хризолит (peridot); **Уровень:** 17; **Цена:** 12.500 зм;

Тайновидение имеет СЛ 39 и дает вам преимущества *телепатия* (telepathy) для общения с целью

Вид: обсидиан (obsidian); **Уровень:** 19; **Цена:** 32.000 зм;

Тайновидение имеет СЛ 41 и дает вам преимущества *истинное зрение* (true seeing) на все что вы видите.

СКИПЕТР ОТРИЦАНИЯ ROD OF NEGATION

ПРЕДМЕТ 14

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Цена: 4.300 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот длинный, простой, свинцовый стержень может разрушать магию.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Этот скипетр излучает тонкий, серый луч, который отражает эффекты заклинания или магического предмета, творя заклинание *рассеять магию* (dispel magic) 6-го круга с модификатором противодействия +23. Будучи активированным, скипетр нельзя снова активировать 2d6 часов.

ФОЛИАНТ ВОЗМОЖНОСТИ POSSIBILITY TOME

ПРЕДМЕТ 18

МАГИЧЕСКИЙ ПРОРИЦАНИЕ

Цена: 22.000 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** 2

Множество полудрагоценных камней вставлено в богато украшенное серебряное и чеканное медное оклада этого толстого и увесистого фолианта. Если вы открываете эту книгу до активации, то ее страницы из тонкого пергамента будут чистыми и нетронутыми, но после активации по страницам танцуют и плывут слова, прямо у вас на глазах.

Активация: 10 минут (представить, Взаимодействие (Interact));

Эффект: Листая книгу, вы думаете об обширной теме, про которую хотите узнать больше. Выберите один Навык:

- Мистика;
- Окультизм;
- Природа;
- Религия;
- Медицина;
- Ремесло;
- Общество;
- один подраздел Знаний.

Страницы книги наполняются информацией из области выбранного Навыка, но только вы можете увидеть ее. Пока страницы заполнены, вы можете выполнить действие Взаимодействие (Interact), просматривая книгу непосредственно перед попыткой проверки Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) с выбранным Навыком. Это дает вам бонус предмета +3 к проверке, и если при броске вы получаете критический провал, то вместо этого получаете просто провал. Информация в книге исчезает через 24 часа, либо когда фолиант заново активируют.

СКИПЕТР ОТМЕНЫ ROD OF CANCELLATION

ПРЕДМЕТ 20

РЕАКИЙ МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Цена: 75.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 262

Этот мощный магический скипетр враждебно настроен ко всей магии.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы касаетесь скипетром магической области или магического предмета, чтобы попытаться противодействовать эффекту области или предмета. Вне зависимости от результата, *скипетр отмены* нельзя снова активировать 2d6 часов. При успехе, эффект области или предмет деактивирован на это же время, а его длительность, если она есть, продолжает тратиться в течение этого времени. Если вы хотите, то вместо этого, при успехе можете полностью потратить магию *скипетра отмены*, чтобы полностью истощить магию эффекта области или предмета. Если вы это совершаете, то оба станут полностью немагическими, и их магия не может быть восстановлена даже заклинанием *воссоздание* (remake).

Скипетр отмены автоматически проваливает противодействие большинству артефактам и подобным могущественным предметам, но он дает взрывную реакцию без проверки противодействия, когда активирован против *сферы аннигиляции* (sphere of annihilation) (GMG стр. 113).

ЩИТЫ SHIELDS

Все магические щиты - особые предметы с большим разнообразием защитных эффектов, как указано в их описании. В отличие от магической брони, магические щиты не могут быть гравированы рунами.

ЩИТЫ ИЗ ДРАГОЦЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ PRECIOUS MATERIAL SHIELDS

Щиты, сделанные из драгоценных материалов, стоят дороже и имеют разную прочность. Вы можете изготовить баклер и большинство видов щитов из любого драгоценного материала, но только сумеречную древесину можно использовать для изготовления башенных щитов.

ЩИТ ИЗ ХОЛОДНОГО ЖЕЛЕЗА COLD IRON SHIELD

ПРЕДМЕТ 2+

Использование: варьируется

Щиты из холодного железа обычно не обладают дополнительным эффектом, однако при ударе щитом, они считаются оружием из холодного железа

Вид: низкопробный баклер из холодного железа (low-grade);

Уровень: 2; Цена: 30 зм; Нагрузка: Л;

Требования для создания: холодное железо минимум на 15 см;

Баклер обладает Твердостью 3, 12 ПЗ, 6 ПП

Вид: низкопробный щит из холодного железа (low-grade);

Уровень: 2; Цена: 34 зм; Нагрузка: 1

Требования для создания: холодное железо минимум на 17 см;

Щит обладает Твердостью 5, 20 ПЗ, 10 ПП

Вид: стандартный баклер из холодного железа (standard-grade);

Уровень: 7; Цена: 300 зм; Нагрузка: Л;

Требования для создания: холодное железо минимум на 375 см (37 зм 5 см);

Баклер обладает Твердостью 5, 20 ПЗ, 10 ПП

Вид: стандартный щит из холодного железа (standard-grade);

Уровень: 7; Цена: 340 зм; Нагрузка: 1

Требования для создания: холодное железо минимум на 425 см (42 зм 5 см);

Щит обладает Твердостью 7, 28 ПЗ, 14 ПП

Вид: высококачественный баклер из холодного железа (high-grade);

Уровень: 15; Цена: 5.000 зм; Нагрузка: Л;

Требования для создания: холодное железо минимум на 2.500 зм;

Баклер обладает Твердостью 8, 32 ПЗ, 16 ПП

Вид: высококачественный щит из холодного железа (high-grade);

Уровень: 15; Цена: 5.500 зм; Нагрузка: 1

Требования для создания: холодное железо минимум на 2.750 зм;

Щит обладает Твердостью 10, 40 ПЗ, 20 ПП.

ЩИТ ИЗ СЕРЕБРА SILVER SHIELD

ПРЕДМЕТ 2+

Использование: варьируется

Щиты из серебра обычно не обладают дополнительным эффектом, однако при ударе щитом, они считаются оружием из серебра.

Вид: низкопробный баклер из серебра (low-grade);

Уровень: 2; Цена: 30 зм; Нагрузка: Л;

Требования для создания: серебро минимум на 15 см;

Баклер обладает Твердостью 1, 4 ПЗ, 2 ПП

Вид: низкопробный щит из серебра (low-grade);

Уровень: 2; Цена: 34 зм; Нагрузка: 1

Требования для создания: серебро минимум на 17 см;

Щит обладает Твердостью 3, 12 ПЗ, 6 ПП

Вид: стандартный баклер из серебра (standard-grade);

Уровень: 7; Цена: 300 зм; Нагрузка: Л;

Требования для создания: серебро минимум на 375 см (37 зм 5 см);

Баклер обладает Твердостью 3, 12 ПЗ, 6 ПП

Вид: стандартный щит из серебра (standard-grade);

Уровень: 7; Цена: 340 зм; Нагрузка: 1

Требования для создания: серебро минимум на 425 см (42 зм 5 см);

Щит обладает Твердостью 5, 20 ПЗ, 10 ПП

Вид: высококачественный баклер из серебра (high-grade);

Уровень: 15; Цена: 5.000 зм; Нагрузка: Л;

Требования для создания: серебро минимум на 2.500 зм;

Баклер обладает Твердостью 6, 24 ПЗ, 12 ПП

Вид: высококачественный щит из серебра (high-grade);

Уровень: 15; Цена: 5.500 зм; Нагрузка: 1

Требования для создания: серебро минимум на 2.750 зм;

Щит обладает Твердостью 8, 32 ПЗ, 16 ПП.

ЩИТ ИЗ АДАМАНТИНА ADAMANTINE SHIELD

ПРЕДМЕТ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: варьируется

Адамантиновые щиты особенно прочны, и когда используются для удара щитом, то классифицируются как адамантиновое оружие.

Вид: стандартный баклер из адамантина (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 400 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: адамантин минимум на 50 зм;

Баклер обладает Твердостью 8, 32 ПЗ, 16 ПП

Вид: стандартный щит из адамантина (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 440 зм; **Нагрузка:** 1

Требования для создания: адамантин минимум на 55 зм;

Щит обладает Твердостью 10, 40 ПЗ, 20 ПП

Вид: высококачественный баклер из адамантина (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.000 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: адамантин минимум на 4.000 зм;

Баклер обладает Твердостью 11, 44 ПЗ, 22 ПП

Вид: высококачественный щит из адамантина (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.800 зм; **Нагрузка:** 1

Требования для создания: адамантин минимум на 4.400 зм;

Щит обладает Твердостью 13, 52 ПЗ, 26 ПП.

ЩИТ ИЗ СУМЕРЕЧНОГО ДЕРЕВА DARKWOOD SHIELD

ПРЕДМЕТ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: варьируется

Щиты из сумеречного дерева на 1 Нагрузку легче чем обычные (или легкой Нагрузки, если их обычная Нагрузка 1, и не учитывают вес, если щит имеет легкую изначальную Нагрузку)

Вид: стандартный баклер из сумеречного дерева (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 400 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: сумеречное дерево минимум на 50 зм;

Баклер обладает Твердостью 3, 12 ПЗ, 6 ПП

Вид: стандартный щит из сумеречного дерева (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 440 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: сумеречное дерево минимум на 55 зм;

Щит обладает Твердостью 5, 20 ПЗ, 10 ПП

Вид: стандартный башенный щит из сумеречного дерева (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 560 зм; **Нагрузка:** 3

Требования для создания: сумеречное дерево минимум на 70 зм;

Щит обладает Твердостью 5, 20 ПЗ, 10 ПП

Вид: высококачественный баклер из сумеречного дерева (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.000 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: сумеречное дерево минимум на 4.000 зм;

Баклер обладает Твердостью 6, 24 ПЗ, 12 ПП

Вид: высококачественный щит из сумеречного дерева (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.800 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: сумеречное дерево минимум на 4.400 зм;

Щит обладает Твердостью 8, 32 ПЗ, 16 ПП

Вид: высококачественный башенный щит из сумеречного дерева (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 11.200 зм; **Нагрузка:** 3

Требования для создания: сумеречное дерево минимум на 5.600 зм;

Щит обладает Твердостью 8, 32 ПЗ, 16 ПП.

ЩИТ ИЗ ШКУРЫ ДРАКОНА DRAGONHIDE SHIELD

ПРЕДМЕТ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: варьируется

Щиты из шкуры дракона обладают Невосприимчивостью к одному виду урона в зависимости от вида дракона (см. стр. 579)

Вид: стандартный баклер из шкуры дракона (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 400 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: шкуры дракона минимум на 50 зм;

Баклер обладает Твердостью 2, 8 ПЗ, 4 ПП

Вид: стандартный щит из шкуры дракона (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 440 зм; **Нагрузка:** 1

Требования для создания: шкуры дракона минимум на 55 зм;

Щит обладает Твердостью 4, 16 ПЗ, 8 ПП

Вид: высококачественный баклер из шкуры дракона (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.000 зм; **Нагрузка:** Л;
Требования для создания: шкуры дракона минимум на 4.000 зм;
Баклер обладает Твердостью 5, 20 ПЗ, 10 ПП

Вид: высококачественный щит из шкуры дракона (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.800 зм; **Нагрузка:** 1

Требования для создания: шкуры дракона минимум на 4.400 зм;
Щит обладает Твердостью 7, 28 ПЗ, 14 ПП.

ЩИТ ИЗ МИФРАЛА MITHRAL SHIELD

ПРЕДМЕТ 8+

НЕОБЫЧНЫЙ

Использование: варьируется

Мифральные щиты на 1 Нагрузку легче чем обычные (или легкой Нагрузки, если их обычная Нагрузка 1, и не учитывается вес, если щит имеет легкую изначальную Нагрузку) Когда используются для удара щитом, то классифицируются как серебряное оружие

Вид: стандартный баклер из мифрала (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 400 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: мифрал минимум на 50 зм;

Баклер обладает Твердостью 3, 12 ПЗ, 6 ПП

Вид: стандартный щит из мифрала (standard-grade);

Уровень: 8; **Цена:** 440 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: мифрал минимум на 55 зм;

Щит обладает Твердостью 5, 20 ПЗ, 10 ПП

Вид: высококачественный баклер из мифрала (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.000 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: мифрал минимум на 4.000 зм;

Баклер обладает Твердостью 6, 24 ПЗ, 12 ПП

Вид: высококачественный щит из мифрала (high-grade);

Уровень: 16; **Цена:** 8.800 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: мифрал минимум на 4.400 зм;

Щит обладает Твердостью 8, 32 ПЗ, 16 ПП.

ЩИТ ИЗ ОРИХАЛКА ORICHALCUM SHIELD

ПРЕДМЕТ 17+

РЕДКИЙ

Использование: варьируется

Искривляющие время свойства орихалковых щитов особенно полезны, чтобы сохранять их невредимыми. Каждый день, когда первый раз за день орихалковый щит будет уничтожен, вместо этого он останется с 1 ПЗ и состоянием «сломан» (broken)

Вид: высококачественный баклер из орихалка (high-grade);

Уровень: 17; **Цена:** 12.000 зм; **Нагрузка:** Л;

Требования для создания: орихалк минимум на 6.000 зм;

Баклер обладает Твердостью 14, 56 ПЗ, 28 ПП

Вид: высококачественный щит из орихалка (high-grade);

Уровень: 17; **Цена:** 13.200 зм; **Нагрузка:** 1

Требования для создания: орихалк минимум на 6.600 зм;

Щит обладает Твердостью 16, 64 ПЗ, 32 ПП.

ОСОБЫЕ ЩИТЫ SPECIFIC SHIELDS

Эти щиты имеют уникальные способности, которые отличают их от своих обычных аналогов.

БЛИСТАТЕЛЬНЫЙ БАКЛЕР GLAMOROUS BUCKLER

ПРЕДМЕТ 2

ИЛЛЮЗИЯ МАГИЧЕСКИЙ

Цена: 35 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 261

Блестательный баклер (Твердость 3, 6 ПЗ, 3 ПП) богато украшен позолотой и вставками драгоценных камней, которые блестят на свету. Когда он поднят, **блестательный баклер** дает вам бонус предмета +1 к проверкам Обмана для Ложного Выпада (Feint).

Активация: ♦ представить; **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы используете Ложный Выпад (Feint);

Требования: У вас поднят **блестательный баклер**;

Эффект: Когда вы совершаете Ложный Выпад, баклер сильно сверкает. При успехе цель получает состояние «растерян» (dazzled) на 1 раунд.

ПРОЧНЫЙ ЩИТ STURDY SHIELD

ПРЕДМЕТ 4+

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Благодаря превосходной конструкции и превосходному мастерству ремесленника, этот стальной щит имеет более высокую Твердость, чем его немагические аналоги, из-за чего, его сложнее сломать и разрушить

Вид: слабый (minor); **Уровень:** 4; **Цена:** 100 зм;

Твердость 8, ПЗ 64, ПП 32

Вид: малый (lesser); **Уровень:** 7; **Цена:** 360 зм;

Твердость 10, ПЗ 80, ПП 40

Вид: средний (moderate); **Уровень:** 10; **Цена:** 1.000 зм;

Твердость 13, ПЗ 104, ПП 52

Вид: превосходный (greater); **Уровень:** 13; **Цена:** 3.000 зм;

Твердость 15, ПЗ 120, ПП 60

Вид: совершенный (major); **Уровень:** 16; **Цена:** 10.000 зм;

Твердость 17, ПЗ 136, ПП 68

Вид: величайший (supreme); **Уровень:** 19; **Цена:** 40.000 зм;

Твердость 20, ПЗ 160, ПП 80

ВЗРЫВАЮЩИЙСЯ ЩИТ EXPLODING SHIELD

ПРЕДМЕТ 5

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Цена: 25 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Источник: Advanced Player's Guide pg. 260

Магия внутри этого деревянного щита (Твердость 3, 12 ПЗ, 6 ПП) обрушивается на ваших врагов при уничтожении щита.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Триггер: *Взрывающийся щит* уничтожен;

Эффект: Щит взрывается от вас (наружу), нанося 4d6 колющего урона каждому существу в 15-футовом конусе (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 19).

ЩИТ ЛЬВА LION'S SHIELD

ПРЕДМЕТ 6

МАГИЧЕСКИЙ ВОПЛОЩЕНИЕ

Цена: 245 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот стальной щит (Твердость 6, 36 ПЗ, 18 ПП) выкован в форме рычащей головы льва. Голова льва функционирует как *умбон* *мощи* +1, который нельзя убрать со щита.

Активация: ♦ Поднять щит (Raise a Shield); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы оживляете голову льва. Вы используете Поднять щит (Raise a Shield) и совершаете ею Удар (Strike) ближнего боя, как часть этого же действия. Зубастая пасть щита - боевое оружие ближнего боя, которое наносит 2d6 колющего урона и имеет атрибут «смертоносное d6»; она не может быть усилена рунами. Щит остается ожившим 1 минуту, во время которой вы можете наносить ею Удар (Strike), каждый раз, когда «Поднимаете щит», а также при помощи действия Удар (Strike).

ЩИТ ОТ ЗАКЛИНАНИЙ SPELLGUARD SHIELD

ПРЕДМЕТ 6

МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Цена: 250 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

На этом щите нанесены сверхъестественные символы, защищающие от магии. Когда у вас поднят этот стальной щит (Твердость 6, ПЗ 24, ПП 12), вы получаете его ситуативный бонус к спасброскам против заклинаний, нацеленных на вас (как к вашему КБ).

ШИПАСТЫЙ ЩИТ SPINED SHIELD

ПРЕДМЕТ 7

МАГИЧЕСКИЙ ЭВОКАЦИЯ

Цена: 360 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

На поверхности этого стального щита выступают 5 зазубренных шипов (Твердость 6, 24 ПЗ, 12 ПП). Шипы – *шипы мощи для щита* +1. Когда вы используете реакцию Блок Щитом (Shield Block) с этим щитом, шипы получают урон прежде, чем его получит щит. Когда щит получит урон (после применения Твердости), то за каждые 6 единиц урона отламывает один шип, снижая урон на 6. Щит получает любой оставшийся урон. Когда не остается шипов, то щит получает урон как обычно.

Когда шипов не остается, то вы теряете возможность атаковать ими, пока они не восстановятся на следующий день.

Активация: ♦ Взаимодействие (Interact);

Эффект: Вы выстреливаете в цель одним из шипов щита. Выпущенный шип использует параметры шипов, но это боевое дистанционное оружие с шагом дистанции 120 футов.

ЩИТ ДРАКОНОБОРЦА DRAGONSLAYER'S SHIELD

ПРЕДМЕТ 9

НЕОБЫЧНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ ОГРАЖДЕНИЕ

Цена: 670 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Щит драконоборца - это стальной щит, покрытый кожей дракона определенного вида дракона, что отличает один щит от другого. Когда поднят, этот стальной щит (Твердость 8, 32 ПЗ, 16 ПП) предоставляет свой ситуативный бонус к спасброскам Рефлексов от эффектов по области (как к вашему КБ).

Пока вы держите этот щит, он еще дает вам ситуативный бонус +2 к спасброскам Воли против способности дракона «Ужасающее Присутствие» (frightful presence). Щит обладает Сопротивлением 10 от типа урона, соответствующего виду дракона, чья шкура использовалась при создании (см. стр. 579); оно применяется после снижения урона за счет Твердости, поэтому, когда вы используете Блок Щитом (Shield Block), то щит драконоборца получает на 18 урона меньше от атак этого вида урона. Вы можете использовать «Блок щитом» против атак, которые наносят урон этого типа

Требования для создания: В исходных материалах должно быть как минимум на 30 зм шкуры дракона.

СИЛОВОЙ ЩИТ FORCE SHIELD

ПРЕДМЕТ 9

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ЭВОКАЦИЯ** **СИЛА**

Цена: 650 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л

Края этого тщательно гравированного стального щита (Твердость 8, 32 ПЗ, 16 ПП) покрыты крошечными стеклянными плитками, выложенными мозаикой.

Активация: ➤ команда; **Частота:** раз в день;

Эффект: Щит окружает вас пузырем силы, защищающей вас от вреда, на 1 минуту давая вам Сопротивление 5 к физическому урону. Пузырь исчезает если вы перестаете держать щит.

СТРАЖ КУЗНИЦЫ FORGE WARDEN

ПРЕДМЕТ 10

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ**

Цена: 975 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Лицевую сторону этого стального щита (Твердость 10, 40 ПЗ, 20 ПП) украшает религиозный символ бога кузнецов - Торага, богато украшенный молот дварфийской конструкции. Этот щит является религиозным символом Торага.

Когда у вас поднят этот щит, то вы и любые союзники, находящиеся рядом, получаете Сопротивление к огню 5. При использовании для Блока Щитом (Shield Block), *страж кузницы* звенит как удар молота о наковальню, а символ светится будто освещен огнями из горна.

Активация: ✧ команда (огонь);

Триггер: Вы используете *стража кузницы* для Блока Щитом (Shield Block) атаки существа, находящегося рядом и щит получает урон;

Эффект: Атакующее существо получает 2d6 урона от огня.

ЩИТ ЛОВЛИ СТРЕЛ ARROW-CATCHING SHIELD

ПРЕДМЕТ 11

МАГИЧЕСКИЙ **ОГРАЖДЕНИЕ**

Цена: 1.350 зм;

На этом деревянном щите (Твердость 10, 60 ПЗ, 30 ПП) вырезаны изображения перекрещенных оперенных стрел.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact);

Частота: раз в минуту;

Триггер: Выстрел (Strike) дистанционным оружием выбирает целью в существо в пределах 15 футов от вас, когда у вас поднят этот щит, и атакующий еще не сделал свой бросок атаки;

Эффект: Спровоцировавший реакцию Выстрел выбирает целью вас вместо своей нормальной цели. Если он попадает, то вы получаете эффекты реакции Блок Щитом (Shield Block).

ПАРЯЩИЙ ЩИТ FLOATING SHIELD

ПРЕДМЕТ 11+

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ**

Использование: пристегивается ремнями к 1 руке; **Нагрузка:** Л

На *парящем щите* обычно вырезаны мотивы с крыльями. Этот баклер (Твердость 6, 24 ПЗ, 12 ПП) может сам защищать вас.

Активация: ➤ Взаимодействие (Interact); **Частота:** раз в день;

Эффект: Щит волшебным образом высвобождается и взлетает с вашей руки в воздух рядом с вами, автоматически давая вам свой бонус, как если бы у вас был Поднят щит (Raised the Shield). Поскольку вы не владеете щитом, то не можете использовать с ним реакции, такие как Блок Щитом (Shield Block), но вы получаете его преимущества даже когда используете обе руки. Через 1 минуту, щит падает на землю, завершая свой эффект парения. Пока щит рядом с вами, то вы можете использовать Взаимодействие (Interact), чтобы схватить его, досрочно завершая эффект парения

Вид: *парящий щит (floating shield)*;

Уровень: 11; **Цена:** 1.250 зм

Вид: *превосходный парящий щит (greater floating shield)*;

Уровень: 16; **Цена:** 9.000 зм;

Вы можете активировать этот щит сколько угодно раз в день.

ВОПЛЬ МЕДУЗЫ MEDUSA'S SCREAM

ПРЕДМЕТ 13+

МАГИЧЕСКИЙ **ТРАНСМУТАЦИЯ**

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1;

Источник: Advanced Player's Guide pg. 261

С этого стального щита (Твердость 13, 52 ПЗ, 26 ПП) смотрит жуткий лик головы убитой медузы. Щит идет вместе с толстым кожаны чехлом, чтобы скрывать изображение.

Активация: ➤➤ Взаимодействие (Interact) (визуальный); **Частота:** раз в день;

Эффект: Вы открываете *лицо медузы*, сосредотачивая ее взгляд на 1 существе в пределах 30 футов. Щит творит *плоть в камень* (*flesh to stone*) с дальностью 30 футов

Вид: *воплъ медузы* (*medusa's scream*); **Уровень:** 13; **Цена:** 3.000 зм

Вид: *превосходный вопль медузы* (*medusa's scream*);

Уровень: 16; **Цена:** 9.000 зм;

Превосходный вопль медузы (Твердость 15, 60 ПЗ, 30 ПП) обладает частотой активации 1 раз в час, вместо 1 раза в день, и СЛ 35

Требования для создания: В исходных материалах должна быть голова медузы.

НЕСОКРУШИМЫЙ ЩИТ INDESTRUCTIBLE SHIELD

ПРЕДМЕТ 18

РЕДКИЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ**

Цена: 24.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Несокрушимый щит это высококачественный адамантиновый щит (Твердость 13, 90 ПЗ), который может выстоять перед любым уроном. Он может быть поврежден только заклинанием *дезинтеграция* (*disintegrate*) (бросок урона как против существа, которое провалило спасбросок) или артефактом, связанным с разрушением, таким как *сфера аннигиляции* (*sphere of annihilation*)

Требования для создания: В исходных материалах должно быть как минимум на 4.400 зм адамантина.

ОТРАЖАЮЩИЙ ЩИТ REFLECTING SHIELD

ПРЕДМЕТ 18

НЕОБЫЧНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ** **ОГРАЖДЕНИЕ**

Цена: 18.000 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** 1

Этот высококачественный баклер из серебра (Твердость 6, 24 ПЗ, 12 ПП) отполирован до зеркального блеска. Щит функционирует как *щит от заклинаний* (*spellguard shield*), который еще может отражать заклинания.

Активация:  команда; **Частота:** раз в день;

Триггер: Вы являетесь целью заклинания;

Требования: *Отражающий щит* поднят;

Эффект: Вы пытаетесь отразить заклинание в сотворившего его заклинателя, с эффектами *отражение заклинания* (*spell turning*) 9-го круга и модификатором противодействия +40

Требования для создания: Предоставить одно сотворение *отражение заклинания* (*spell turning*) и исходные материалы должны включать серебра как минимум на 2.750 зм.

ПРИЛОЖЕНИЕ: СОСТОЯНИЯ CONDITIONS APPENDIX

Во время приключений персонажи (а иногда и их вещи) подвергаются воздействию способностей и эффектов, налагающих определенные состояния. Например, заклинание или магический предмет могут сделать вас невидимым или вызвать у вас страх. Состояния каким-то образом изменяют ваше естество, и они показывают все, начиная от отношения других существ к вам и того, как они взаимодействуют с вами, и заканчивая тем, что происходит, когда существо высасывает вашу кровь или жизненную энергию.

Состояния длятся во времени. Всякий раз, когда на вас воздействует состояние, его последствия длятся до тех пор, пока не закончится его заявленная продолжительность, не будет удалено или условия, продиктованные самим состоянием, не приведут к его прекращению.

ВЕЛИЧИНА СОСТОЯНИЯ CONDITION VALUES

Некоторые состояния имеют числовое значение, называемое величиной или степенью состояния, обозначаемое цифрой, следующей за названием. Это значение передает степень серьезности состояния, и такие состояния часто дают вам бонус или штраф, равный их величине. Эти значения часто могут быть уменьшены с помощью Навыков, заклинаний или просто ожидания. Если величина состояния когда-либо уменьшается до 0, состояние заканчивается.

ПОДАВЛЕНИЕ СОСТОЯНИЙ OVERRIDING CONDITIONS

Одни состояния подавляют другие. Это всегда указывается в описании для подавляющего состояния. Когда это происходит, все эффекты подавленного состояния не учитываются до тех пор, пока не закончится подавляющее состояние. Продолжительность подавленного состояния продолжает истекать, и оно может закончиться во время игнорирования его эффектов.

ПЕРЕЧЕНЬ СОСТОЯНИЙ LIST OF CONDITIONS

БЕЖИТ FLEEING

Вы вынуждены бежать из-за страха или какого-то другого принуждения. В свой ход, вы должны потратить каждое из ваших действий, пытаясь избежать источника состояния «бежит» (fleeing) как можно более целесообразно (например, используя действия перемещения для бегства или открывая двери, препятствующие вашему бегству). Источником обычно является эффект или заклинатель, который наложил на вас это состояние, хотя некоторые эффекты могут определить что-то еще в качестве источника. Вы не можете использовать действия Выждать (Delay) или Подготовка (Ready) во время бегства.

БЕЗРАЗЛИЧЕН INDIFFERENT

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое безразлично (indifferent) к персонажу, на самом деле не заботится об его отношении к себе. По умолчанию, отношение существа к данному персонажу безразлично, если не указано иное.

БЕЗ СОЗНАНИЯ UNCONSCIOUS

Вы спите или потеряли сознание (knocked out). Вы не можете действовать. Вы принимаете статусный штраф -4 к КБ, Восприятию и спасброскам Рефлексов, и состояния «ослеплен» (blinded) и «застигнут врасплох» (flat-footed). Когда вы получаете это состояние, вы падаете распластавшись (prone) и роняете предметы, которыми орудовали или держали в руке. Если только эффект не указывает иное, или Ведущий не определяет, что вы находитесь в позиции, препятствующей этому.

Если вы «без сознания», потому что «при смерти», вы не можете прийти в себя, пока у вас 0 ПЗ. Если вы восстанавливаете 1 или более ПЗ при исцелении, состояния «при смерти» и «без сознания» прекращаются, и вы можете действовать в следующем ходу.

Если вы «без сознания» и с 0 ПЗ, но не «при смерти», вы естественным образом возвращаете 1 ПЗ и пробуждаетесь по прошествии достаточного количества времени. Ведущий определяет, как долго вы остаетесь без сознания, от минимума 10 минут до нескольких часов. Если вы получаете исцеление в течение этого времени, вы приходите в себя и можете нормально действовать в следующем ходу.

Если вы «без сознания» и у вас более 1 ПЗ (обычно потому, что вы спите или без сознания из-за эффекта), вы просыпаетесь одним из следующих способов. Каждый из них приводит к тому, что вы теряете состояние «без сознания»:

- Вы получаете урон, при условии, что он не снижает ПЗ до нуля. Если урон приводит к 0 ПЗ, вы остаетесь «без сознания» и получаете состояние «при смерти»;
- Вы получаете исцеление, кроме естественного исцеления от отдыха;
- Кто-то расталкивает или встряхивает вас, используя Взаимодействие (Interact);

- Слышен громкий шум, хотя это не происходит автоматически. В начале вашего хода вы проходите проверку Восприятия со СЛ шума (СЛ снижается, если источников шума более одного), в случае успеха вы просыпаетесь. Для шума битвы обычно СЛ 5, но если существа пытаются не шуметь вокруг вас, эта проверка Восприятия использует СЛ их Скрытности (Stealth). Некоторые магические эффекты заставляют вас спать так глубоко, что не позволяют выполнить эту проверку Восприятия;
- Если вы просто спите, Ведущий решает, что вы проснетесь, потому что у вас был беспокойный ночной сон или что-то нарушило его.

ГРУППЫ СОСТОЯНИЙ

Некоторые состояния соотносятся друг с другом или имеют общую тему. Чтобы понять, как они взаимодействуют, полезно рассмотреть эти состояния вместе, а не по отдельности.

Степени Обнаружения (Degrees of Detection): замечен (observed), скрыт (hidden), не обнаружен (undetected), не замечен (unnoticed);

Чувства (Senses): ослеплен (blinded), плохо видим (concealed), растерян (dazzled), оглушен (deafened), невидим (invisible)

Смерть и При Смерти (Death and Dying): обречен (doomed), при смерти (dying), без сознания (unconscious), ранен (wounded);

Отношение (Attitudes): враждебен (hostile), недружелюбен (unfriendly), равнодушен (indifferent), дружелюбен (friendly), хочет помочь (helpful);

Пониженные способности (Lowered Abilities): неуклюжий (clumsy), истощен (drained), ослаблен (enfeebled), ошеломлен (stupefied).

ПРАВИЛА СМЕРТИ И СОСТОЯНИЯ «ПРИ СМЕРТИ»

Обречен (doomed), при смерти (dying), без сознания (unconscious) и ранен (wounded) - все эти состояния относятся к процессу приближения к смерти. Полные правила об этом приведены на страницах 459-461. Наиболее существенная информация, не содержащаяся в самих состояниях, заключается в следующем: Когда ваши ПЗ уменьшаются до 0, вы теряете сознание (knocked out) со следующими эффектами:

- Вы немедленно перемещаете свой порядок Инициативы непосредственно перед существом или эффектом, который уменьшил ваши Пункты Здоровья до 0 очков;
- Вы получаете состояние «при смерти» (dying) 1. Если эффект, который лишил вас сознания, был критическим успехом атакующего или результатом вашего критического повала, вместо этого вы получаете состояние «при смерти» 2. Если у вас есть состояние «ранен» (wounded), увеличьте эти значения на его величину. Если урон был нанесен несмертельной (nonlethal) атакой или эффектом, вы не получаете состояние «при смерти» (dying) — вместо этого вы находитесь «без сознания» (unconscious) с 0 ПЗ.

В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВЕ CONFUSED

Вы теряете рассудок и атакуете всех без разбора. Вы застигнуты врасплох (flat-footed), вы не относитесь ни к кому как к своему союзнику (хотя они все еще могут относиться к вам как к своему), и вы не можете использовать действия Выждать (Delay), Подготовка (Ready) или использовать реакции.

Вы используете все свои действия, чтобы нанести Удар (Strike) или сотворить атакующие заговоры, хотя Ведущий может заставить вас использовать другие действия, облегчающие атаку, такие как вытащить оружие, двигаться так, чтобы цель была в пределах досягаемости, и так далее. Ваши цели определяются, случайным образом, Ведущим. Если у вас нет других жизнеспособных целей, вы атакуете сами себя, автоматически поражая, но не считая эти атаки критическими ударами. Если вы не можете атаковать или творить заклинания, вы что-то бормочете бессвязно, тратя свои действия впустую.

Каждый раз, когда вы получаете урон от атаки или заклинания, вы можете пройти фиксированную проверку СЛ 11, чтобы прийти в себя и закончить состояние «в замешательстве» (confused).

В ШОКЕ STUNNED

Вы впали в состояние шока. Вы не можете действовать, пока «в шоке» (stunned). Состояние «в шоке» (stunned) обычно имеет степень, которая показывает, сколько всего действий вы теряете, возможно, в течение нескольких ходов, от момента наступления шока. Каждый раз, когда вы восстанавливаете действия (например, в начале своего хода), уменьшайте число, которое вы восстанавливаете, на степень вашего состояния «в шоке», а затем уменьшайте эту величину на количество потерянных действий. Например, если вы были в состоянии «в шоке» 4, вы потеряете все 3 своих действия на своем ходу, уменьшив степень этого состояния до «в шоке» 1; на следующем ходу вы потеряете еще 1 действие, а затем сможете нормально использовать оставшиеся 2 действия. Состояние «в шоке» также может иметь продолжительность (duration) вместо степени, например, «в шоке» на 1 минуту. В этом случае вы теряете все свои действия на указанный срок.

Состояние «в шоке» подавляет состояние «замедлен» (slowed). Если продолжительность вашего состояния «в шоке» заканчивается, когда вы «замедлены» (slowed), вы учитываете действия, потерянные от состояния «в шоке», как также потерянные от состояния «замедлен». Таким образом, если вы были «в шоке» 1 и «замедлен» 2 в начале вашего хода, вы потеряете 1 действие от состояния «в шоке», а затем потеряете только 1 дополнительное действие, будучи замедленным, так что у вас все еще будет 1 действие, оставшееся для использования в этот ход.

ВРАЖДЕБЕН HOSTILE

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, враждебное (hostile) по отношению к персонажу, активно стремится причинить ему вред. Оно не обязательно атакует, но оно не будет принимать Просьбы (Requests) от персонажа.

ДРУЖЕЛЮБЕН FRIENDLY

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое дружелюбно относится к персонажу, симпатизирует ему. Персонаж может попытаться обратиться с просьбой, используя действие Просьба (Request) дружественному существу, и существо, в этом состоянии, скорее всего, согласится оказать простую и безопасную услугу, которая не будет стоить ему многого. Если персонаж или один из его союзников использует враждебные действия против существа, существо меняет отношение на худшее состояние, в зависимости от тяжести враждебного действия, определяется Ведущим.

ЗАВОРОЖЕН FASCINATED

Вы вынуждены сосредоточивать свое внимание на чем-то, что отвлекает вас от всего, происходящего вокруг вас. Вы принимаете статусный штраф -2 для проверки Восприятия и Навыков, и вы не можете использовать действия с атрибутом «концентрация», если они или их предполагаемые последствия не связаны с предметом вашего внимания (на усмотрение Ведущего). Например, вы могли бы использовать действия Поиск (Seek) и Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) о предмете, к которому приковано ваше внимание, но вы, вероятно, не могли бы использовать заклинание, направленное на другое существо. Это состояние заканчивается, если существо использует враждебные действия против вас или любого из ваших союзников.

ЗАМЕДЛЕН SLOWED

У вас меньше действий. Состояние «замедлен» (slowed) всегда имеет степень. Когда вы восстанавливаете свои действия в начале хода, уменьшите количество восстановленных действий на свою степень состояния «замедлен». Поскольку состояние «замедлен» применяет свой эффект в начале вашего хода, вы не сразу теряете действия, если вас замедлили во время вашего хода.

ПОЛУЧЕНИЕ И ПОТЕРЯ ДЕЙСТВИЙ

Состояния «ускорен» (quickened), «замедлен» (slowed) и «в шоке» (stunned) - это основные способы, с помощью которых вы можете получить или потерять действия хода. Правила того, как это работает, приведены на странице 462. Короче говоря, эти состояния изменяют количество действий, которые вы восстанавливаете в начале вашего хода; таким образом, получение состояния в середине вашего хода не регулирует количество ваших действий на текущий ход. Если у вас есть противоречивые состояния, влияющие на количество ваших действий, вы выбираете, какие действия вы потеряете. Например, заклинание *ускорение* (haste) налагает состояние «ускорен» (quickened), давая дополнительное действие, но оно ограничивает характер его использования двумя вариантами: Бежать (Stride) и Удар (Strike). Если вы потеряли действие во время состояния «ускорен», вы можете сначала потерять дополнительное действие от *ускорения* (haste), поскольку оно более ограничено, чем ваши обычные действия.

Некоторые состояния не позволяют вам использовать определенный вид действий, обычно реакции. Другие состояния просто говорят, что вы не можете действовать. Когда вы не можете действовать, вы вообще не можете предпринимать никаких действий. В отличие от «замедлен» (slowed) или «в шоке» (stunned), они не изменяют количество действий, которые вы восстанавливаете; они просто мешают вам их использовать. Это означает, что если вы каким-то образом излечились от паралича в свой ход, вы можете действовать немедленно.

ЗАМЕЧЕН OBSERVED

Все, что находится у вас на виду, вы замечаете (observed). Если существо принимает меры, чтобы избежать обнаружения, например, используя Скрытность, с помощью действия Скрыться (Hide), оно может стать скрытым (hidden) или необнаруженным (undetected) вместо того, чтобы быть замеченным (observed). Если у вас есть другое точное чувство (precise sense) вместо или в дополнение к зрению, вы можете заметить (observe) существо или объект, используя это чувство вместо зрения. Вы можете заметить (observe) существо только точными чувствами. Если при Поиске (Seek) существа используются только неточные чувства (imprecise senses), оно остается скрытым (hidden), а не замеченным (observed).

ЗАСТИГНУТ ВРАСПЛОХ FLAT-FOOTED

Вы отвлекаетесь или не можете полностью сосредоточиться на защите. Вы принимаете ситуативный штраф -2 к КБ. Некоторые эффекты налагают на вас состояние «застигнут врасплах» только для определенных существ или против определенных атак. Другие (особенные состояния) могут сделать вас застигнутым врасплах против всего. Если правило не указывает, что состояние применимо только к определенным обстоятельствам, оно применяется ко всем из них; например, многие эффекты просто говорят: «цель застигнута врасплах (flat-footed).»

ИСТОЩЕН DRAINED

Когда существо успешно высасывает из вас кровь или жизненную силу, вы теряете здоровье. Состояние «истощен» (drained) всегда имеет степень. Вы принимаете статусный штраф, равный вашей величине состояния «истощен» (drained) при проверках, основанных на Выносливости, таких как спасбросок Стойкости. Вы также теряете количество ПЗ, равное вашему уровню (минимум 1), умноженному на степень состояния «истощен», и ваши максимальные ПЗ уменьшаются на ту же сумму. Например, если вы попали под эффект, который вызывает состояние «истощен» 3, и вы являетесь персонажем 3-го уровня, вы теряете 9 ПЗ и уменьшаете свои максимальные ПЗ на 9. Потеря этих ПЗ не считается нанесением урона.

Каждый раз, когда вы получаете полный ночной отдых, величина вашего состояния «истощен» уменьшается на 1. Это увеличивает ваши максимальные ПЗ, но вы не сразу восстанавливаете потерянные ПЗ.

НАПУГАН FRIGHTENED

Вы охвачены страхом и изо всех сил пытаетесь контролировать свои эмоции. Состояние «напуган» (frightened) всегда имеет степень. Вы принимаете статусный штраф, равный этому значению, для всех ваших проверок и СЛ. Если не указано иное, в конце каждого из ваших ходов степень вашего состояния «напуган» уменьшается на 1.

НЕВИДИМ INVISIBLE

Будучи невидимым, вы не можете быть замечены. Вы не обнаружены (undetected) для всех. Существа могут пытаться обнаружить вас с помощью действия Поиск (Seek); если существо преуспевает в своей проверке Восприятия против вашего СЛ Скрытности, вы становитесь скрытым (hidden) для этого существа, пока вы не примените действие Красться (Sneak), чтобы снова стать не обнаруженным (undetected). Если вы становитесь невидимым (invisible), в то время как кто-то уже может видеть вас, вы становитесь только скрытым (hidden) от этого наблюдателя (вместо того, чтобы оставаться не обнаруженным (undetected), пока не добьетесь успеха с помощью действия Красться (Sneak). Вы не можете стать замеченным (observed), будучи невидимым (invisible), кроме как с помощью специальных способностей или магии.

НЕДРУЖЕЛЮБЕН UNFRIENDLY

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое недружелюбно к персонажу, не симпатизирует и особенно не доверяет этому персонажу. Недружелюбное существо не будет принимать Просьбы (Requests) от персонажа.

НЕ ЗАМЕЧЕН UNNOTICED

Если вы в состоянии «не замечен» для существа, то это существо не имеет ни малейшего представления о вашем присутствии. Когда вы в этом состоянии, вы также «не обнаружены» (undetected) существом. Это состояние имеет значение для способностей, которые могут быть использованы только против целей, совершенно не подозревающих о вашем присутствии.

НЕ ОБНАРУЖЕН UNDETECTED

Когда вы «не обнаружены» (undetected) существом, это существо не может видеть вас вообще, не имеет представления о вашем местонахождении, и не может целиться в вас, хотя вы все еще можете быть затронуты способностями, которые действуют на область, имеют зону поражения. Когда вы «не обнаружены» существом, это существо «застигнуто врасплох» для вас.

Существо, которое вас не обнаружило, может догадаться, в каком квадрате вы находитесь. Оно должно выбрать квадрат и попытаться атаковать. Это работает так же, как выбор целью скрытое (hidden) существо (требуется фиксированная проверка СЛ 11, как описано на странице 466), но фиксированная проверка и бросок атаки совершается тайно Ведущим, который не раскрывает, причин неудачи: из-за провала фиксированной проверки, провала броска атаки или выбора неправильного квадрата).

Существо может использовать действие Поиск (Seek), чтобы попытаться найти вас, как описано на странице 471.

НЕУКЛЮЖИЙ CLUMSY

Ваши движения становятся неуклюжими и неточными. Состояние «неуклюжий» (Clumsy) всегда имеет степень. Вы принимаете статусный штраф, равный значению степени состояния, для проверок и СЛ, основанных на Ловкости, включая КБ, спасброски Рефлексов, броски дистанционной атаки и проверки Навыков с использованием Акробатики, Скрытности и Воровства.

ОБЕЗДВИЖЕН IMMOBILIZED

Вы не можете использовать какое-либо действие с атрибутом «движение» (move). Если вы обездвижены (immobilized) чем-то, что удерживает вас на месте, и внешняя сила будет перемещать вас из вашего пространства, сила должна преуспеть в проверке либо против СЛ эффекта, удерживающего вас на месте, либо соответствующей защиты (обычно СЛ Стойкости) монстра, удерживающего вас на месте.

ОБРЕМЕНЕН ENCUMBERED

Вы несете больше веса, чем можете себе позволить. Пока вы обременены, вы «неуклюжий» (clumsy) 1 и принимаете 10-футовый штраф на все свои Скорости. Как и все штрафы на вашу Скорость, это не может снизить ее ниже 5 футов.

ОБРЕЧЕН DOOMED

Могущественная сила завладела вашей душой, приближая вас к смерти. Состояние «обречен» (doomed) всегда имеет степень. Степень состояния «при смерти» (dying), при которой вы умираете, уменьшается на величину вашего состояния «обречен» (doomed). Если ваше максимальное значение степени состояния «при смерти» (dying) уменьшится до 0, вы мгновенно умрете. В случае вашей смерти, состояние «обречен» (doomed) прекращается.

Величина вашего состояния «обречен» (doomed) уменьшается на 1 каждый раз, когда вы получаете полный ночной отдых.

ОГЛУШЕН DEAFENED

Вы не можете слышать. Вы автоматически критически проваливаете проверки Восприятия, которые требуют от вас способности слышать. Вы принимаете статусный штраф -2 для Восприятия при броске Инициативы и проверок, которые включают звук, но также полагаются на другие чувства. Если вы выполняете действие с атрибутом «слух» (auditory), вы должны преуспеть в фиксированной проверке СЛ 5, иначе действие будет потрачено впустую; пройдите проверку после выполнения действия, но до того, как будут применены какие-либо эффекты. Вы невосприимчивы (immune) к слуховым эффектам.

ОКАМЕНЕЛ PETRIFIED

Вы превратились в камень. Вы не можете ни действовать, ни чувствовать что-либо. Вы становитесь объектом с Нагрузкой (Bulk), вдвое превышающей вашу нормальную Нагрузку (обычно 12 для окаменевшего среднего существа или 6 для окаменевшего маленького существа), КБ 9, Твердостью (Hardness) 8 и теми же текущими ПЗ, которые были у вас, когда вы были живы. У вас нет Предела Прочности (Broken Threshold). Когда вы снова превращаетесь в плоть, у вас есть то же количество ПЗ, что и у статуи. Если статуя будет уничтожена, вы немедленно умрете. Пока вы в состоянии «окаменел» (petrified), ваш ум и тело находятся в анабиозе, поэтому вы не стареете и не замечаете течения времени.

ОСЛАБЛЕН ENFEEBLED

Вы физически ослаблены. Состояние «ослаблен» всегда имеет степень. Когда вы «ослаблены» (enfeebled), вы принимаете статусный штраф, равный значению степени состояния для всех бросков и СЛ, основанных на Силе, включая броски атаки ближнего боя на основе Силы, броски урона на основе Силы и проверки Атлетики.

ОСЛЕПЛЕН BLINDED

Вы ничего не видите. Вся обычная местность для вас становится пересеченной (difficult terrain). Вы ничего не можете обнаружить с помощью зрения. Вы автоматически критически проваливаете проверки Восприятия, которые требуют от вас способности видеть, и если зрение - это ваше единственное точное чувство (precise sense), вы принимаете статусный штраф -4 для проверки Восприятия. Вы невосприимчивы к эффектам с атрибутом «зрение» (visual). Состояние «ослеплен» (blinded) подавляет состояние «растерян» (dazzled).

ДУБЛИРУЮЩИЕ СОСТОЯНИЯ

Вы можете иметь только одно одинаковое состояние за раз. Если какой-то эффект наложит на вас уже имеющееся состояние, то теперь это состояние будет действовать в течение большей продолжительности при сравнении двух источников. Эффект дублирующего состояния более короткой продолжительности заканчивается, хотя другие состояния, вызванные первоначальным, с более коротким эффектом, могут продолжаться.

Например, предположим, что вас ударил монстр, который истощает вашу жизненную силу; ваша рана заставляет вас быть в состоянии «ослаблен» (enfeebled) 2 и «застигнут врасплох» до конца следующего хода монстра. Перед окончанием следующего хода этого существа ловушка отравляет вас, делая вас «ослаблен» (enfeebled) 2 на 1 минуту. В этом случае состояние «ослаблен» 2, которое длится 1 минуту, заменяет «ослаблен» 2 от монстра, так что вы будете «ослаблены» 2 в течение более длительного времени. Вы останетесь «застигнутым врасплох», так как ничто не заменит это состояние, и оно все еще длится, но только до конца следующего хода монстра.

Любая способность, которая удаляет состояние, удаляет его полностью, независимо от того, какова его величина или сколько раз вы были затронуты им. В приведенном выше примере заклинание, которое снимает состояние «ослаблен» с вас, полностью удалит его - заклинанию не нужно будет удалять его дважды.

ДУБЛИРУЮЩИЕ СОСТОЯНИЯ С ВЕЛИЧИНАМИ REDUNDANT CONDITIONS WITH VALUES

Состояния с различными величинами считаются отдельными состояниями. Если на вас влияет состояние со степенью несколько раз, вы применяете только самое высокое значение, хотя вам, возможно, придется отслеживать обе длительности, если одно из них имеет более низкую величину, но длится дольше. Например, если у вас есть состояние «замедлен» 2, которое длится 1 раунд, и «замедлен» 1, которое длится 6 раундов, вы будете замедлены 2 для первого раунда, а затем вы будете в состоянии «замедлен» 1 для оставшихся 5 раундов продолжительности второго эффекта. Если что-то уменьшает степень состояния, оно уменьшает его для всех одноименных состояний, влияющих на вас. Например, в приведенной выше ситуации, если что-то уменьшит степень ваше состояние «замедлен» на 1, это изменит первое состояние из примера на «замедлен» 1 и удалит второе состояние, уменьшив его величину до 0.

ОШЕЛОМЛЕН STUPEFIED

Ваши мысли и инстинкты притуплены. Состояние «ошеломлен» (stupefied) всегда имеет степень. Вы принимаете статусный штраф, равный этому значению, при проверках и СЛ, основанных на Интеллекте, Мудрости и Харизме, включая спасброски Воли, броски атаки заклинаниями, СЛ заклинаний и проверки Навыков, которые используют эти основные Характеристики. Всякий раз, когда вы пытаетесь произнести заклинание, находясь в состоянии «ошеломлен», заклинание разрушается, если вы не преуспеее в фиксированной проверке с СЛ, равной 5 + степень вашего состояния «ошеломлен».

ПАРАЛИЗОВАН PARALYZED

Ваше тело застыло на месте. Вы застигнуты врасплах (flat-footed), и вы не можете действовать, кроме действия Вспомнить Информацию (Recall Knowledge) и действий, которые требуют только использования вашего ума (определяет Ведущий). Ваши чувства все еще функционируют, но только в тех областях, которые вы можете воспринимать, не двигая телом, поэтому вы не можете использовать Поиск (Seek), будучи парализованным.

ПЛОХО ВИДИМ CONCEALED

Находясь в этом состоянии, например, в густом тумане, вас трудно разглядеть другому существу. За вами все еще можно наблюдать (оно не подавляет состояние «замечен» (observed), но целиться в вас труднее. Существо, которому трудно вас разглядеть (concealed), должно преуспеть в фиксированной проверке СЛ 5, когда оно атакует или целиться вас с помощью заклинания или эффекта. Эта фиксированная проверка не распространяется на эффекты, имеющие зону действия (area effects). Если проверка провалена, атака, заклинание или эффект не влияют на вас.

ПОД УПРАВЛЕНИЕМ CONTROLLED

Кто-то другой принимает за вас решения, обычно потому, что вами командуют или вы находитесь под магическим влиянием. Управляющий диктует, как вы действуете, и может заставить вас использовать любые ваши действия, включая атаки, реакции или даже действие Выждать (Delay). Управляющему обычно не приходится тратить собственные действия для приказов вам.

ПРИ СМЕРТИ DYING

Вы истекаете кровью или иным образом находитесь на пороге смерти. Пока у вас есть это состояние, вы без сознания (unconscious). Состояние «при смерти» всегда имеет степень, и если оно когда-нибудь достигнет 4, вы умрете. Если вы «при смерти» (dying), вы должны проходить проверку восстановления (recovery check) (стр. 459) в начале каждого раунда, чтобы определить, становится ли вам лучше или хуже. Степень вашего состояния «при смерти» увеличивается на 1, если вы получаете урон во время действия этого состояния, или на 2, если вы получаете урон от критического попадания противника или критического провала при спасброске.

Если вы теряете состояние «при смерти», преуспев в проверке восстановления (recovery check), и все еще находитесь с 0 ПЗ, вы остаетесь без сознания (unconscious), но вы можете проснуться, как описано в этом состоянии (без сознания). Вы автоматически теряете состояние «при смерти» и приходите в себя, если у вас хотя бы 1 ПЗ или более. Каждый раз, когда вы прерываете состояние «при смерти», вы получаете состояние «ранен» (wounded) 1 степени или увеличиваете его величину на 1, если оно у вас уже есть.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ УРОН PERSISTENT DAMAGE

Продолжительный урон происходит от таких эффектов, как кислота, огонь и многих других ситуаций. Он выглядит как: «Х продолжительный урона от [тип]», где «Х» - это сумма нанесенного урона, а «[тип]» - это тип урона. Вместо того, чтобы немедленно получить урон, применяйте его в конце каждого своего хода, каждый раз бросая кости урона. После того, как вы получили продолжительный урон, выполните проверку СЛ 15, для попытки восстановления. Если вы добьетесь успеха, это состояние закончится.

РАНЕН WOUNDED

Вы были серьезно ранены. Если вы теряете состояние «при смерти» (dying) и еще не имеете состояния «ранен» (wounded), вы получаете состояние «ранен» 1. Если у вас уже есть состояние «ранен», когда вы теряете состояние «при смерти», ваша степень состояния «ранен» увеличивается на 1. Если вы получаете состояние «при смерти», имея состояние «ранен», увеличьте степень состояния «при смерти» на величину состояния «ранен».

Состояние «ранен» заканчивается, если кто-то успешно восстанавливает вам ПЗ с помощью действия Лечить Раны (Treat Wounds) или если вы восстанавливаете полные ПЗ и отдыхаете в течение 10 минут.

РАСПЛАСТАН PRONE

Вы лежите на земле. Вы «застигнуты врасплах» (flat-footed) и принимаете ситуативный штраф -2 к броскам атаки. Единственные действия, которые вы можете использовать, пока вы лежите, - это Ползти (Crawl) и Встать (Stand). Встав вы прекращаете состояние «распластан» (prone). Вы можете Занять Укрытие (Take Cover), распластавшись или присев на корточки и тем самым получить укрытие от дистанционных атак, даже если у вас нет объекта, за которым можно спрятаться, получая ситуативный бонус +4 к КБ против дистанционных атак (но вы все еще остаетесь «застигнутым врасплах»).

Если во время Лазания (Climbing) или Полета (Flying) вас сбивают в состояние «распластан»(knocked prone), вы падаете (см. правила падения на стр. 463-464). Вас нельзя привести в состояние «распластан» (knocked prone), когда вы Плывете (Swimming).

РАСТЕРЯН DAZZLED

В ваших глазах все плывет. Если зрение - это ваше единственное точное чувство (precise sense), то все существа и предметы плохо видны (concealed) для вас.

ПРАВИЛА ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОГО УРОНА PERSISTENT DAMAGE RULES

В некоторых случаях к продолжительному урону (persistent damage) применяются дополнительные правила, представленные ниже.

Помощь в Восстановлении Assisted Recovery

Вы можете предпринять шаги, чтобы помочь себе оправиться от продолжительного урона, или союзник может помочь вам, позволив вам совершить дополнительную фиксированную проверку до конца вашего хода. Это обычно активность, требующая 2-х действий, и это должно быть что-то, что обоснованно улучшило бы ваши шансы (на усмотрение Ведущего). Например, вы можете попытаться затушить пламя, смыть кислоту или использовать Медицину - Оказание Первой Помощи (Administer First Aid) для остановки кровотечения. Это позволяет вам немедленно пройти дополнительную фиксированную проверку.

Ведущий решает, как работает ваша помощь, используя следующие примеры в качестве руководящих принципов.

- Уменьшите СЛ фиксированной проверки до 10 для особенно подходящего типа помощи, такого как обливание вас водой, чтобы потушить пламя.
- Автоматическое завершение состояния из-за типа помощи, например исцеление, которое восстанавливает ваши ПЗ до максимума, чтобы прервать продолжительный урон от кровотечения, или погружение себя в озеро, чтобы прервать продолжительный урон от огня.
- Измените количество действий, необходимых, чтобы помочь вам, если средства, используемые помощником, особенно эффективны или чрезвычайно неэффективны.

Продолжительный урон имеет ограничение по длительности и автоматически заканчивается через определенное время, когда огонь выгорает, кровь сворачивается и тому подобное. Ведущий определяет, когда это происходит, но обычно это занимает 1 минуту.

Невосприимчивость, Сопротивление и Уязвимости Immunities, Resistances, And Weaknesses

Невосприимчивость (Immunities), Сопротивление (Resistances) и Уязвимости (Weaknesses) - все это влияет на продолжительный урон. Если эффект наносит первоначальный урон в дополнение к продолжительному, применяйте Невосприимчивость, Сопротивление и Слабости отдельно к первоначальному урону и к продолжительному урону. Обычно, если эффект сводит на нет первоначальный урон, он также отменяет и продолжительный урон, например, с помощью режущего оружия, которое также наносит продолжительный урон кровотечением, возникающим от порезов. Если Невосприимчивость отменяет режущий урон, то и кровотечение возникнуть не может. В некоторых ситуациях Ведущий может принять иное решение.

Комбинации Состояний Продолжительного Урона Multiple Persistent Damage Conditions

Вы можете быть одновременно затронуты несколькими состояниями продолжительного урона, если они имеют различные типы. Если вы получите более одного состояния продолжительного урона с одним и тем же типом повреждения, то более высокое значение урона подавляет меньшую величину. Урон, который вы получаете от продолжительного урона, происходит сразу, поэтому, если что-то срабатывает, когда вы получаете урон, это срабатывает только один раз; например, если вы находитесь «при смерти» с несколькими типами продолжительного урона, продолжительный урон увеличивает степень вашего состояния «при смерти» только один раз.

СКРЫТ HIDDEN

Если вы скрыты от существа, это существо знает ваше примерное местонахождение, но не может точно сказать, где вы находитесь. Вы обычно становитесь скрытым (hidden), используя Скрытность, с помощью действия Скрыться (Hide). Если при Поиске (Seek) существа используются только неточные чувства (imprecise senses), оно остается скрытым (hidden), а не замеченным (observed). Существо, от которого вы скрыты (hidden), является для вас застигнутым врасплох (flat-footed), и оно должно преуспеть в фиксированной проверке СЛ 11, когда выбирает вас в качестве цели для своей атаки, заклинания или другого эффекта, или они не повлияют на вас. Эта фиксированная проверка не распространяется на эффекты, имеющие зону действия (area effects).

Существо может использовать действие Поиск (Seek), чтобы попытаться заметить (observe) вас, как описано на странице 471.

СЛОМАН BROKEN

«Сломан» (broken) - это состояние, которое влияет на объекты. Объект разбивается, когда повреждения опустили число его ПЗ до или ниже его Предела Прочности (Broken Threshold). Сломанный предмет нельзя использовать для его нормальной работы, и он не дает бонусов — за исключением брони. Сломанная броня все еще дает свой бонус предмета к КБ, но он также дает статусный штраф к КБ в зависимости от типа: -1 для сломанной легкой брони, -2 для сломанной средней брони или -3 для сломанной тяжелой брони.

Сломанный предмет все еще налагает штрафы и ограничения, обычно связанные с его перемещением, удержанием или ношением. Например, сломанная броня все равно наложит свое ограничение предел модификатора Ловкости (Dexterity modifier cap), штрафы применяемые для проверок и так далее.

Если эффект делает предмет сломанным автоматически и у предмета больше ПЗ, чем его Предел Прочности, этот эффект также уменьшает текущее значение ПЗ предмета до Предела Прочности (Broken Threshold).

СТЕСНЕН RESTRAINED

Вы связаны и не можете двигаться, или же вас схватили и обездвигили. Вы получаете состояния «застигнут врасплах» (flat-footed) и «обездвижен» (immobilized), и вы не можете использовать какие-либо действия с атрибутами «атака» или «манипуляция», кроме попыток Вырваться (Escape) или Открыть Силой (Force Open), чтобы разорвать свои путы. Состояние «стеснен» (restrained) подавляет состояние «схвачен» (grabbed).

СХВАЧЕН GRABBED

Другое существо удерживает вас на месте, налагая на вас состояния «застигнут врасплах» (flat-footed) и «обездвижен» (immobilized). Если вы попытаетесь совершить действие с атрибутом «манипуляция» во время захвата, вы должны преуспеть в фиксированной проверке СЛ 5 или оно будет потрачено впустую; совершите бросок проверки после выполнения действия, но до того, как будут применены какие-либо эффекты.

ТОШНОТА SICKENED

Вы чувствуете себя больным. Состояние «тошнота» (sickened) всегда имеет степень. Вы принимаете статусный штраф, равный этому значению, на всех ваших проверки и СЛ. Вы не можете добровольно глотать что—либо, включая эликсиры и зелья, когда вас тошнит.

Вы можете провести одно действие рвоты в попытке восстановиться, что позволяет вам немедленно совершить сброс Стойкости против СЛ эффекта, который вызвал у вас тошноту. В случае успеха вы уменьшаете степень состояния «тошнота» на 1 (или на 2 при критическом успехе).

УСКОРЕН QUICKENED

Вы получаете 1 дополнительное действие в начале вашего хода каждого раунда. Многие эффекты, которые заставляют вас ускоряться, определяют типы действий, которые вы можете использовать за счет дополнительного. Если вы получили состояние «ускорен» из нескольких источников, вы можете использовать дополнительное действие, которое вам было предоставлено для любого отдельного действия, разрешенного любым из эффектов, которые сделали вас более быстрым. Поскольку эффект состояния «ускорен» срабатывает в начале вашего хода, вы не сразу получаете действия, если это состояние приобретено во время вашего хода.

УТОМЛЕН FATIGUED

Вы устали и не можете собраться с силами. Вы принимаете статусный штраф -1 к КБ и сброскам. Во время исследования вы не можете использовать активности режима исследования. Вы оправляетесь от состояния «утомлен» после полноценного ночного отдыха.

ХОЧЕТ ПОМОЧЬ HELPFUL

Это состояние отражает отношение существа к определенному персонажу, и только сверхъестественные эффекты (например, заклинание) могут наложить эти состояния на персонажей игроков (ПИ). Существо, которое полезно персонажу, хочет активно помогать этому персонажу. Оно будет выполнять приемлемые Просьбы (Request) от этого персонажа, пока такие запросы не будут противоречить жизненным принципам данного существа или негативно влиять на качество его жизни. Если персонаж или один из его союзников использует враждебное действие против существа, существо изменит отношение в сторону худшего состояния в зависимости от тяжести враждебного действия, определяется Ведущим.

PATHFINDER

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

МАСТЕРСТВО
НЕ ОБУЧЕН - 0
ОБУЧЕН 2 - УРОВЕНЬ
ЭКСПЕРТ 4 - УРОВЕНЬ
МАСТЕР 6 - УРОВЕНЬ
ЛЕНДЖА 8 - УРОВЕНЬ

Одно действие
Два действия
Три действия
Свободное действие
Реакция

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ ИГРОКА

ПУНКТЫ ОПЫТА (XP)

НАСЛЕДИЕ И РОДОСЛОВИЕ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

КЛАСС

РАСЫ

ПРИРОДОЗНАНИЕ

АТРИБУТЫ

ВОЖЕСТВО

УРОВЕНЬ

ПУНКТЫ ГЕРОЯ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛ СИЛА
ПОДФИКАТОР ЗНАЧЕНИЕ

ЛОВ ЛОВКОСТЬ
ПОДФИКАТОР ЗНАЧЕНИЕ

ВЫН ВЫНОСЛИВОСТЬ
ПОДФИКАТОР ЗНАЧЕНИЕ

ИНТ ИНТЕЛЛЕКТ
ПОДФИКАТОР ЗНАЧЕНИЕ

МДР МУДРОСТЬ
ПОДФИКАТОР ЗНАЧЕНИЕ

ХАР ХАРИЗМА
ПОДФИКАТОР ЗНАЧЕНИЕ

КЛАСС БРОНИ

ВЫБОРНЫЙ КР = 10

ЛОВ КЛАСС ЛОВ ВМ

Без доспеха ЛЕГКИЙ СРЕДНИЙ ТЯЖЕЛЫЙ

ШИТ + ТВЕРДОСТЬ МАКС ПЗ ЛП ТЕКУЩИЕ ПЗ

ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ

МАКС ТЕКУЩИЕ ВРЕМЕННЫЕ

ПРИ СРЕДН РАНИ

СОПРОТИВЛЕНИЕ И НЕРОСПРИМУЧИВОСТЬ

СОСТОЯНИЯ

СПАСБРОСКИ

СТОЙКОСТЬ РЕФЛЕКСЫ ВОЛЯ

ВЫН ВМ ЛОВ ВМ МДР ВМ

ПРЕДМЕТ О > М Л ПРЕДМЕТ О > М Л ПРЕДМЕТ О > М Л

ЗАМЕТКИ

ВОСПРИЯТИЕ

МДР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ЧУВСТВА

СИ КЛАССА

ВЫБОРНЫЙ СИ = 10

КЛЮЧ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

СКОРОСТЬ ФУТОВ

ТИП ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И ЗАМЕТКИ

БЛИЖНИЙ БОЙ

ОРУЖИЕ = СИЛ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

УРОН

КОСТЬ СИЛ ОР. СПЕЦ ПРОЧИЕ ЧЕРТЫ

ОРУЖИЕ = СИЛ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

УРОН

КОСТЬ СИЛ ОР. СПЕЦ ПРОЧИЕ ЧЕРТЫ

ОРУЖИЕ = СИЛ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

УРОН

КОСТЬ СИЛ ОР. СПЕЦ ПРОЧИЕ ЧЕРТЫ

ДАЛЬНИЙ БОЙ

ОРУЖИЕ = ЛОВ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

УРОН

КОСТЬ СИЛ ОР. СПЕЦ ПРОЧИЕ ЧЕРТЫ

ОРУЖИЕ = ЛОВ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

УРОН

КОСТЬ СИЛ ОР. СПЕЦ ПРОЧИЕ ЧЕРТЫ

ОРУЖИЕ = ЛОВ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

УРОН

КОСТЬ СИЛ ОР. СПЕЦ ПРОЧИЕ ЧЕРТЫ

ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ

ПРОСТОЕ БОЕВОЕ ДРУГОЕ

О > М Л О > М Л О > М Л

НАВЫКИ

АКРОБАТИКА = ЛОВ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ БРОНЯ

МИСТИКА = ИНТ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

АТЛЕТИКА = СИЛ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ БРОНЯ

РЕМЕСЛО = ИНТ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ОБМАН = ХАР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ДИПЛОМАТИЯ = ХАР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ЗАПУГИВАНИЕ = ХАР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ЗНАНИЕ = ИНТ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ЗНАНИЕ = ИНТ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

МЕДИЦИНА = МДР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ПРИРОДА = МДР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ОККУЛЬТИЗМ = ИНТ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ВЫСТУПЛЕНИЕ = ХАР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

РЕЛИГИЯ = МДР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ОБЩЕСТВО = ИНТ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

СКРЫТНОСТЬ = ЛОВ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ БРОНЯ

ВЫЖИВАНИЕ = МДР ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ

ВОРОВСТВО = ЛОВ ВМ О > М Л ПРЕДМЕТ БРОНЯ

ЯЗЫКИ

ЧЕРТЫ И СПОСОБНОСТИ НАСЛЕДИЯ

ОСОБЕННОСТЬ 1

РОДОСЛОВИЕ 1

ЧЕРТА 1

ЧЕРТА 5

ЧЕРТА 9

ЧЕРТА 13

ЧЕРТА 17

ЧЕРТЫ НАВЫКА

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

2

4

6

8

10

12

14

16

18

20

ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

3

7

11

15

19

ЧЕРТЫ И СПОСОБНОСТИ КЛАССА

ОСОБЕННОСТЬ 1

ОСОБЕННОСТЬ 1

ЧЕРТА 1

ЧЕРТА 2

ОСОБЕННОСТЬ 3

ЧЕРТА 4

ОСОБЕННОСТЬ 5

ЧЕРТА 6

ОСОБЕННОСТЬ 7

ЧЕРТА 8

ОСОБЕННОСТЬ 9

ЧЕРТА 10

ОСОБЕННОСТЬ 11

ЧЕРТА 12

ОСОБЕННОСТЬ 13

ЧЕРТА 14

ОСОБЕННОСТЬ 15

ЧЕРТА 16

ОСОБЕННОСТЬ 17

ЧЕРТА 18

ОСОБЕННОСТЬ 19

ЧЕРТА 20

БОНУСНЫЕ ЧЕРТЫ

ИНВЕНТАРЬ

НОСИМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

НАСТРОЕННЫЕ
(МАКС 10)

НАГРУЗКА

ГОТОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

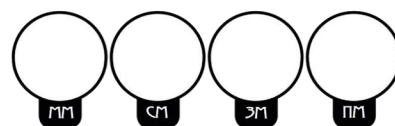
НАГРУЗКА

ПРОЧИЕ ПРЕДМЕТЫ

НАГРУЗКА



ОБРЕМЕНЕН
БАЗОВОЕ • СИЛ
=5
МАКСИМУМ
БАЗОВОЕ • СИЛ
=10



ПОРТРЕТ ПЕРСОНАЖА

ЭТНИЧЕСКАЯ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ	НАЦИОНАЛЬНОСТЬ	МЕСТО РОЖДЕНИЯ	ВОЗРАСТ	ПОЛ	ВЕС	РОСТ
ВНЕШНОСТЬ						
ЛИЧНОСТЬ						
ПРИВЯЗАННОСТИ						
ВЕРОВАНИЯ						
НРАВИТСЯ			НЕ НРАВИТСЯ			
БРЮСКИЕ ФРАЗЫ						

ЗАМЕТКИ КАМПАНИИ

ЗАМЕТКИ	СОЮЗНИКИ
	ВРАГИ
	ОРГАНИЗАЦИИ

ДЕЙСТВИЯ И АКТИВНОСТИ

НАЗВАНИЕ	ДЕЙСТВИЕ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА	НАЗВАНИЕ	ДЕЙСТВИЕ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА
ОПИСАНИЕ				ОПИСАНИЕ			
НАЗВАНИЕ	ДЕЙСТВИЕ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА	НАЗВАНИЕ	ДЕЙСТВИЕ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА
ОПИСАНИЕ				ОПИСАНИЕ			
НАЗВАНИЕ	ДЕЙСТВИЕ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА	НАЗВАНИЕ	ДЕЙСТВИЕ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА
ОПИСАНИЕ				ОПИСАНИЕ			

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ И РЕАКЦИИ

НАЗВАНИЕ	СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ РЕАКЦИЯ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА	НАЗВАНИЕ	СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ РЕАКЦИЯ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА
ОПИСАНИЕ ТРИГГЕР				ОПИСАНИЕ АКТИВАЦИЯ			
НАЗВАНИЕ	СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ РЕАКЦИЯ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА	НАЗВАНИЕ	СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ РЕАКЦИЯ	АТТРИБУТЫ	СТРАНИЦА
ОПИСАНИЕ ТРИГГЕР				ОПИСАНИЕ АКТИВАЦИЯ			

ЛИЦЕНЗИИ И ПРАВИЛА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Open game license 1.0a

Product Identity: The following items are here by identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions:

- (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
 - (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;
 - (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;
 - (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.
 - (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;
 - (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor
 - (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.
 - (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

External Tools: The X-Card by John Stavropoulos (<http://tinyurl.com/x-card-rpg>) is published under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0) License. They are used here by permission, and are not Open Game Content released under the Open Game License.

Paizo Inc. Community Use Policy

Applicable to Non-Commercial Activity

The Paizo Inc. community is an intelligent, creative, dedicated, and enthusiastic group of people, and we at Paizo appreciate and value the contributions of our community members. This Community Use Policy is designed to encourage you to spread your enthusiasm and creativity while respecting ownership of our copyrights, trademarks, and other intellectual properties.

While copyright and trademark laws protect our property, they also prevent you from using our intellectual properties in most circumstances. That means that you are generally prohibited from using any of our logos, images, or other trademarks or copyrighted content without our consent. This policy grants you the consent to use some of our intellectual property under certain circumstances.

This policy authorizes certain non-commercial use of the Paizo-related material specifically identified in the Permissions section of this policy («Paizo Materials»).

When we say «non-commercial,» we mean you cannot sell or otherwise charge anyone for access to content used under this Policy. If you make any commercial use of Paizo Material, your rights under this Policy will be automatically terminated, and any permission granted by this Policy will be immediately revoked. If Paizo believes that you are in the publishing business, you are considered to be a commercial user, and you are not granted any right to use any Paizo Material under this Policy. (Commercial users may be able to take advantage of our Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License. Commercial users may also be able to use or license certain Paizo Material outside of this Policy and the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License with our express written consent. If you are interested in securing permission or a license, please contact us at licensing@paizo.com.)

Usage Requirements

To use Paizo Material under this Policy you must include the following notice in plainly legible and accessible form in each product or on each website that uses any Paizo Material:

«This [website, character sheet, or whatever it is] uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This [website, character sheet, or whatever it is] is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com.»

By using content under this Policy, you agree to not use any material in a way that suggests Paizo endorses or is in any way responsible for anything you create, or that suggests that you have any other relationship with Paizo, unless we have a separate written agreement that lets you do so. You agree to not use Paizo's trade dress—that is, you may not make your material look like ours. You agree that such use could irreparably harm Paizo.

You agree to use your best efforts to preserve the high standard of our intellectual property. You agree to present Paizo, our products, and the Paizo Material in a generally positive light. You agree to not use this permission for material that the general public would classify as «adult content,» offensive, or inappropriate for minors, and you agree that such use would irreparably harm Paizo. You agree to not do anything illegal in or with products or websites produced under this Policy.

You agree to create an account on paizo.com and add an entry describing your material on our Community Use Registry at paizo.com/communityuse/registry, with links where appropriate. You agree to endeavor to keep this information up-to-date.

Permissions

As long as you comply with all of the above usage requirements, we hereby grant you the following permissions:

- You may use the contents of the Community Use Package at paizo.com/communityuse/package. You may use only those versions of the Paizo Materials from the Community Use Package. You may not alter the color, typography, design, or proportions of the logos or icons, or otherwise modify them. Should an item be removed from the Community Use Package, you don't need to remove it from existing projects, but you may not use it in future projects.
- You may use the cover images, as displayed on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List at paizo.com/communityuse/products. Product covers may not be cropped, color adjusted, edited, distorted, or modified.
- You may use the textual product descriptions, as they appear on the back of each product or in the product listings on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List at paizo.com/communityuse/products.
- You may use any of the text or artwork published in the Paizo Blog at paizo.com/paizo/blog, with the exception of excerpts of Planet Stories publications, Pathfinder Comics, and any logos and icons that aren't also in the Community Use Package. You may not use any photographs published in the blog (because those rights are usually not ours to offer). You may not use artwork, including maps, that have not been published in the blog, although you may create your own interpretations of material presented in our artwork and maps, provided that your interpretations don't look substantially similar to our materials.
- You may use the artwork published to illustrate the Web Fiction at paizo.com/pathfinder/tales/serial. Note that the web fiction itself may *not* be used under this policy—just the artwork.
- You may descriptively reference trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), locations and characters from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List at paizo.com/communityuse/products, provided it is clear that these are our marks.
- You may descriptively reference dialogue, plots, storylines, language, and incidents from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List at paizo.com/communityuse/products in campaign journals and play-by-post or play-by-email games.
- The permissions granted under this Policy are personal to you and may not be assigned or transferred without our consent. Please do not hotlink to images on our website, as we may move those images (thus breaking your links) at any time.
- This policy in no way alters Paizo's ownership of any of our intellectual property and we reserve the right to amend, modify or terminate this Policy at any time. We will post revisions to this Policy on our website, so check back frequently to make sure you have the most current version.

CREATIVE COMMONS

Attribution-ShareAlike 3.0 Unported

CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS LICENSE DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN «AS-IS» BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE INFORMATION PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS USE.

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE («CCPL» OR «LICENSE»). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

- a. **«Adaptation»** means a work based upon the Work, or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, adaptation, derivative work, arrangement of music or other alterations of a literary or artistic work, or phonogram or performance and includes cinematographic adaptations or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted including in any form recognizably derived from the original, except that a work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical work, performance or phonogram, the synchronization of the Work in timed-relation with a moving image («synching») will be considered an Adaptation for the purpose of this License.
- b. **«Collection»** means a collection of literary or artistic works, such as encyclopedias and anthologies, or performances, phonograms or broadcasts, or other works or subject matter other than works listed in Section 1(f) below, which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations, in which the Work is included in its entirety in unmodified form along with one or more other contributions, each constituting separate and independent works in themselves, which together are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation (as defined below) for the purposes of this License.
- c. **«Creative Commons Compatible License»** means a license that is listed at <https://creativecommons.org/compatiblelicenses> that has been approved by Creative Commons as being essentially equivalent to this License, including, at a minimum, because that license: (i) contains terms that have the same purpose, meaning and effect as the License Elements of this License; and, (ii) explicitly permits the relicensing of adaptations of works made available under that license under this License or a Creative Commons jurisdiction license with the same License Elements as this License.
- d. **«Distribute»** means to make available to the public the original and copies of the Work or Adaptation, as appropriate, through sale or other transfer of ownership.
- e. **«License Elements»** means the following high-level license attributes as selected by Licensor and indicated in the title of this License: Attribution, ShareAlike.
- f. **«Licensor»** means the individual, individuals, entity or entities that offer(s) the Work under the terms of this License.
- g. **«Original Author»** means, in the case of a literary or artistic work, the individual, individuals, entity or entities who created the Work or if no individual or entity can be identified, the publisher; and in addition (i) in the case of a performance the actors, singers, musicians, dancers, and other persons who act, sing, deliver, declaim, play in, interpret or otherwise perform literary or artistic works or expressions of folklore; (ii) in the case of a phonogram the producer being the person or legal entity who first fixes the sounds of a performance or other sounds; and, (iii) in the case of broadcasts, the organization that transmits the broadcast.
- h. **«Work»** means the literary and/or artistic work offered under the terms of this License including without limitation any production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression including digital form, such as a book, pamphlet and other writing; a lecture, address, sermon or other work of the same nature; a dramatic or dramatico-musical work; a choreographic work or entertainment in dumb show; a musical composition with or without words; a cinematographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; a work of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving or lithography; a photographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; a work of applied art; an illustration, map, plan, sketch or three-dimensional work relative to geography, topography, architecture or science; a performance; a broadcast; a phonogram; a compilation of data to the extent it is protected as a copyrightable work; or a work performed by a variety or circus performer to the extent it is not otherwise considered a literary or artistic work.
- i. **«You»** means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.
- j. **«Publicly Perform»** means to perform public recitations of the Work and to communicate to the public those public recitations, by any means or process, including by wire or wireless means or public digital performances; to make available to the public Works in such a way that members of the public may access these Works from a place and at a place individually chosen by them; to perform the Work to the public by any means or process and the communication to the public of the performances of the Work, including by public digital performance; to broadcast and rebroadcast the Work by any means including signs, sounds or images.
- k. **«Reproduce»** means to make copies of the Work by any means including without limitation by sound or visual recordings and the right of fixation and reproducing fixations of the Work, including storage of a protected performance or phonogram in digital form or other electronic medium.

2. Fair Dealing Rights. Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any uses free from copyright or rights arising from limitations or exceptions that are provided for in connection with the copyright protection under copyright law or other applicable laws.

3. License Grant. Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

- a. to Reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collections, and to Reproduce the Work as incorporated in the Collections;
- b. to create and Reproduce Adaptations provided that any such Adaptation, including any translation in any medium, takes reasonable steps to clearly label, demarcate or otherwise identify that changes were made to the original Work. For example, a translation could be marked «The original work was translated from English to Spanish,» or a modification could indicate «The original work has been modified.»;
- c. to Distribute and Publicly Perform the Work including as incorporated in Collections; and,
- d. to Distribute and Publicly Perform Adaptations.
- e. For the avoidance of doubt:
 - i. **Non-waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme cannot be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License;
 - ii. **Waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme can be waived, the Licensor waives the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License; and,
 - iii. **Voluntary License Schemes.** The Licensor waives the right to collect royalties, whether individually or, in the event that the Licensor is a member of a collecting society that administers voluntary licensing schemes, via that society, from any exercise by You of the rights granted under this License.

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. Subject to Section 8(f), all rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

4. Restrictions. The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

- a. You may Distribute or Publicly Perform the Work only under the terms of this License. You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Work that restrict the terms of this License or the ability of the recipient of the Work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Work, You may not impose any effective technological measures on the Work that restrict the ability of a recipient of the Work from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. This Section 4(a) applies to the Work as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If

You create a Collection, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collection any credit as required by Section 4(c), as requested. If You create an Adaptation, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Adaptation any credit as required by Section 4(c), as requested.

b. You may Distribute or Publicly Perform an Adaptation only under the terms of: (i) this License; (ii) a later version of this License with the same License Elements as this License; (iii) a Creative Commons jurisdiction license (either this or a later license version) that contains the same License Elements as this License (e.g., Attribution-ShareAlike 3.0 US); (iv) a Creative Commons Compatible License. If you license the Adaptation under one of the licenses mentioned in (iv), you must comply with the terms of that license. If you license the Adaptation under the terms of any of the licenses mentioned in (i), (ii) or (iii) (the «Applicable License»), you must comply with the terms of the Applicable License generally and the following provisions: (I) You must include a copy of, or the URI for, the Applicable License with every copy of each Adaptation You Distribute or Publicly Perform; (II) You may not offer or impose any terms on the Adaptation that restrict the terms of the Applicable License or the ability of the recipient of the Adaptation to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License; (III) You must keep intact all notices that refer to the Applicable License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work as included in the Adaptation You Distribute or Publicly Perform; (IV) when You Distribute or Publicly Perform the Adaptation, You may not impose any effective technological measures on the Adaptation that restrict the ability of a recipient of the Adaptation from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License. This Section 4(b) applies to the Adaptation as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Adaptation itself to be made subject to the terms of the Applicable License.

c. If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Collections, You must, unless a request has been made pursuant to Section 4(a), keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilizing: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution («Attribution Parties») in Licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the Work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that Licensor specifies to be associated with the Work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and (iv) , consistent with Section 3(b), in the case of an Adaptation, a credit identifying the use of the Work in the Adaptation (e.g., «French translation of the Work by Original Author,» or «Screenplay based on original Work by Original Author»). The credit required by this Section 4(c) may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Adaptation or Collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of the Adaptation or Collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, You may only use the credit required by this Section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising Your rights under this License, You may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties, as appropriate, of You or Your use of the Work, without the separate, express prior written permission of the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties.

d. Except as otherwise agreed in writing by the Licensor or as may be otherwise permitted by applicable law, if You Reproduce, Distribute or Publicly Perform the Work either by itself or as part of any Adaptations or Collections, You must not distort, mutilate, modify or take other derogatory action in relation to the Work which would be prejudicial to the Original Author's honor or reputation. Licensor agrees that in those jurisdictions (e.g. Japan), in which any exercise of the right granted in Section 3(b) of this License (the right to make Adaptations) would be deemed to be a distortion, mutilation, modification or other derogatory action prejudicial to the Original Author's honor and reputation, the Licensor will waive or not assert, as appropriate, this Section, to the fullest extent permitted by the applicable national law, to enable You to reasonably exercise Your right under Section 3(b) of this License (right to make Adaptations) but not otherwise.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO SUCH EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

a. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Adaptations or Collections from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.

b. Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

a. Each time You Distribute or Publicly Perform the Work or a Collection, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

b. Each time You Distribute or Publicly Perform an Adaptation, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

c. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

d. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.

e. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

f. The rights granted under, and the subject matter referenced, in this License were drafted utilizing the terminology of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (as amended on September 28, 1979), the Rome Convention of 1961, the WIPO Copyright Treaty of 1996, the WIPO Performances and Phonograms Treaty of 1996 and the Universal Copyright Convention (as revised on July 24, 1971). These rights and subject matter take effect in the relevant jurisdiction in which the License terms are sought to be enforced according to the corresponding provisions of the implementation of those treaty provisions in the applicable national law. If the standard suite of rights granted under applicable copyright law includes additional rights not granted under this License, such additional rights are deemed to be included in the License; this License is not intended to restrict the license of any rights under applicable law.

Creative Commons Notice

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed under the CCPL, Creative Commons does not authorize the use by either party of the trademark «Creative Commons» or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time. For the avoidance of doubt, this trademark restriction does not form part of the License.

CREATIVE COMMONS

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported

CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS LICENSE DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN «AS-IS» BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE INFORMATION PROVIDED, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM ITS USE.

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE («CCPL» OR «LICENSE»). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED.

BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

a. «**Adaptation**» means a work based upon the Work, or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, adaptation, derivative work, arrangement of music or other alterations of a literary or artistic work, or phonogram or performance and includes cinematographic adaptations or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted including in any form recognizably derived from the original, except that a work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical work, performance or phonogram, the synchronization of the Work in timed-relation with a moving image («synching») will be considered an Adaptation for the purpose of this License.

b. «**Collection**» means a collection of literary or artistic works, such as encyclopedias and anthologies, or performances, phonograms or broadcasts, or other works or subject matter other than works listed in Section 1(g) below, which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations, in which the Work is included in its

entirety in unmodified form along with one or more other contributions, each constituting separate and independent works in themselves, which together are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation (as defined above) for the purposes of this License.

c. **«Distribute»** means to make available to the public the original and copies of the Work or Adaptation, as appropriate, through sale or other transfer of ownership.

d. **«License Elements»** means the following high-level license attributes as selected by Licensor and indicated in the title of this License: Attribution, Noncommercial, ShareAlike.

e. **«Licensor»** means the individual, individuals, entity or entities that offer(s) the Work under the terms of this License.

f. **«Original Author»** means, in the case of a literary or artistic work, the individual, individuals, entity or entities who created the Work or if no individual or entity can be identified, the publisher; and in addition (i) in the case of a performance the actors, singers, musicians, dancers, and other persons who act, sing, deliver, declaim, play in, interpret or otherwise perform literary or artistic works or expressions of folklore; (ii) in the case of a phonogram the producer being the person or legal entity who first fixes the sounds of a performance or other sounds; and, (iii) in the case of broadcasts, the organization that transmits the broadcast.

g. **«Work»** means the literary and/or artistic work offered under the terms of this License including without limitation any production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression including digital form, such as a book, pamphlet and other writing; a lecture, address, sermon or other work of the same nature; a dramatic or dramatico-musical work; a choreographic work or entertainment in dumb show; a musical composition with or without words; a cinematographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; a work of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving or lithography; a photographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; a work of applied art; an illustration, map, plan, sketch or three-dimensional work relative to geography, topography, architecture or science; a performance; a broadcast; a phonogram; a compilation of data to the extent it is protected as a copyrightable work; or a work performed by a variety or circus performer to the extent it is not otherwise considered a literary or artistic work.

h. **«You»** means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.

i. **«Publicly Perform»** means to perform public recitations of the Work and to communicate to the public those public recitations, by any means or process, including by wire or wireless means or public digital performances; to make available to the public Works in such a way that members of the public may access these Works from a place and at a place individually chosen by them; to perform the Work to the public by any means or process and the communication to the public of the performances of the Work, including by public digital performance; to broadcast and rebroadcast the Work by any means including signs, sounds or images.

j. **«Reproduce»** means to make copies of the Work by any means including without limitation by sound or visual recordings and the right of fixation and reproducing fixations of the Work, including storage of a protected performance or phonogram in digital form or other electronic medium.

2. Fair Dealing Rights. Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any uses free from copyright or rights arising from limitations or exceptions that are provided for in connection with the copyright protection under copyright law or other applicable laws.

3. License Grant. Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

a. to Reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collections, and to Reproduce the Work as incorporated in the Collections;

b. to create and Reproduce Adaptations provided that any such Adaptation, including any translation in any medium, takes reasonable steps to clearly label, demarcate or otherwise identify that changes were made to the original Work. For example, a translation could be marked «The original work was translated from English to Spanish.» or a modification could indicate «The original work has been modified.»;

c. to Distribute and Publicly Perform the Work including as incorporated in Collections; and,

d. to Distribute and Publicly Perform Adaptations.

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. Subject to Section 8(f), all rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved, including but not limited to the rights described in Section 4(e).

4. Restrictions. The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

a. You may Distribute or Publicly Perform the Work only under the terms of this License. You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Work that restrict the terms of this License or the ability of the recipient of the Work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Work, You may not impose any effective technological measures on the Work that restrict the ability of a recipient of the Work from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. This Section 4(a) applies to the Work as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collection, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collection any credit as required by Section 4(d), as requested. If You create an Adaptation, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Adaptation any credit as required by Section 4(d), as requested.

b. You may Distribute or Publicly Perform an Adaptation only under: (i) the terms of this License; (ii) a later version of this License with the same License Elements as this License; (iii) a Creative Commons jurisdiction license (either this or a later license version) that contains the same License Elements as this License (e.g., Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 US) («Applicable License»). You must include a copy of, or the URI, for Applicable License with every copy of each Adaptation You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Adaptation that restrict the terms of the Applicable License or the ability of the recipient of the Adaptation to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License. You must keep intact all notices that refer to the Applicable License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work as included in the Adaptation You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Adaptation, You may not impose any effective technological measures on the Adaptation that restrict the ability of a recipient of the Adaptation from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License. This Section 4(b) applies to the Adaptation as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Adaptation itself to be made subject to the terms of the Applicable License.

c. You may not exercise any of the rights granted to You in Section 3 above in any manner that is primarily intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation. The exchange of the Work for other copyrighted works by means of digital file-sharing or otherwise shall not be considered to be intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation, provided there is no payment of any monetary compensation in connection with the exchange of copyrighted works.

d. If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Collections, You must, unless a request has been made pursuant to Section 4(a), keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilizing: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution («Attribution Parties») in Licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the Work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that Licensor specifies to be associated with the Work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and, (iv) consistent with Section 3(b), in the case of an Adaptation, a credit identifying the use of the Work in the Adaptation (e.g., «French translation of the Work by Original Author.» or «Screenplay based on original Work by Original Author»). The credit required by this Section 4(d) may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Adaptation or Collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of the Adaptation or Collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, You may only use the credit required by this Section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising Your rights under this License, You may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties, as appropriate, of You or Your use of the Work, without the separate, express prior written permission of the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties.

e. For the avoidance of doubt:

i. **Non-waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme cannot be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License;

ii. **Waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme can be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License if Your exercise of such rights is for a purpose or use which is otherwise than noncommercial as permitted under Section 4(c) and otherwise waives the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme; and,

iii. **Voluntary License Schemes.** The Licensor reserves the right to collect royalties, whether individually or, in the event that the Licensor is a member of a collecting society that administers voluntary licensing schemes, via that society, from any exercise by You of the rights granted under this License that is for a purpose or use which is otherwise than noncommercial as permitted under Section 4(c).

f. Except as otherwise agreed in writing by the Licensor or as may be otherwise permitted by applicable law, if You Reproduce, Distribute or Publicly Perform the Work either by itself or as part of any Adaptations or Collections, You must not distort, mutilate, modify or take other derogatory action in relation to the Work which would be prejudicial to the Original Author's honor or reputation. Licensor agrees that in those jurisdictions (e.g. Japan), in which any exercise of the right granted in Section 3(b) of this License (the right to make Adaptations) would be deemed to be a distortion, mutilation, modification or other derogatory action prejudicial to the Original Author's honor and reputation, the Licensor will waive or not assert, as appropriate, this Section, to the fullest extent permitted by the applicable national law, to enable You to reasonably exercise Your right under Section 3(b) of this License (right to make Adaptations) but not otherwise.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING AND TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THIS EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

a. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Adaptations or Collections from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.

b. Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

a. Each time You Distribute or Publicly Perform the Work or a Collection, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

b. Each time You Distribute or Publicly Perform an Adaptation, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.

c. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.

d. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.

e. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.

f. The rights granted under, and the subject matter referenced, in this License were drafted utilizing the terminology of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (as amended on September 28, 1979), the Rome Convention of 1961, the WIPO Copyright Treaty of 1996, the WIPO Performances and Phonograms Treaty of 1996 and the Universal Copyright Convention (as revised on July 24, 1971). These rights and subject matter take effect in the relevant jurisdiction in which the License terms are sought to be enforced according to the corresponding provisions of the implementation of those treaty provisions in the applicable national law. If the standard suite of rights granted under applicable copyright law includes additional rights not granted under this License, such additional rights are deemed to be included in the License; this License is not intended to restrict the license of any rights under applicable law.

Creative Commons Notice

Creative Commons is not a party to this License, and makes no warranty whatsoever in connection with the Work. Creative Commons will not be liable to You or any party on any legal theory for any damages whatsoever, including without limitation any general, special, incidental or consequential damages arising in connection to this license. Notwithstanding the foregoing two (2) sentences, if Creative Commons has expressly identified itself as the Licensor hereunder, it shall have all rights and obligations of Licensor.

Except for the limited purpose of indicating to the public that the Work is licensed under the CCPL, Creative Commons does not authorize the use by either party of the trademark «Creative Commons» or any related trademark or logo of Creative Commons without the prior written consent of Creative Commons. Any permitted use will be in compliance with Creative Commons' then-current trademark usage guidelines, as may be published on its website or otherwise made available upon request from time to time. For the avoidance of doubt, this trademark restriction does not form part of this License.

CREATIVE COMMONS

CC0 1.0 Universal

CREATIVE COMMONS CORPORATION IS NOT A LAW FIRM AND DOES NOT PROVIDE LEGAL SERVICES. DISTRIBUTION OF THIS DOCUMENT DOES NOT CREATE AN ATTORNEY-CLIENT RELATIONSHIP. CREATIVE COMMONS PROVIDES THIS INFORMATION ON AN «AS-IS» BASIS. CREATIVE COMMONS MAKES NO WARRANTIES REGARDING THE USE OF THIS DOCUMENT OR THE INFORMATION OR WORKS PROVIDED HEREUNDER, AND DISCLAIMS LIABILITY FOR DAMAGES RESULTING FROM THE USE OF THIS DOCUMENT OR THE INFORMATION OR WORKS PROVIDED HEREUNDER.

Statement of Purpose

The laws of most jurisdictions throughout the world automatically confer exclusive Copyright and Related Rights (defined below) upon the creator and subsequent owner(s) (each and all, an «owner») of an original work of authorship and/or a database (each, a «Work»).

Certain owners wish to permanently relinquish those rights to a Work for the purpose of contributing to a commons of creative, cultural and scientific works («Commons») that the public can reliably and without fear of later claims of infringement build upon, modify, incorporate in other works, reuse and redistribute as freely as possible in any form whatsoever and for any purposes, including without limitation commercial purposes. These owners may contribute to the Commons to promote the ideal of a free culture and the further production of creative, cultural and scientific works, or to gain reputation or greater distribution for their Work in part through the use and efforts of others.

For these and/or other purposes and motivations, and without any expectation of additional consideration or compensation, the person associating CC0 with a Work (the «Affirmer»), to the extent that he or she is an owner of Copyright and Related Rights in the Work, voluntarily elects to apply CC0 to the Work and publicly distribute the Work under its terms, with knowledge of his or her Copyright and Related Rights in the Work and the meaning and intended legal effect of CC0 on those rights.

1. Copyright and Related Rights. A Work made available under CC0 may be protected by copyright and related or neighboring rights («Copyright and Related Rights»). Copyright and Related Rights include, but are not limited to, the following:

- the right to reproduce, adapt, distribute, perform, display, communicate, and translate a Work;
- moral rights retained by the original author(s) and/or performer(s);
- publicity and privacy rights pertaining to a person's image or likeness depicted in a Work;
- rights protecting against unfair competition in regards to a Work, subject to the limitations in paragraph 4(a), below;
- rights protecting the extraction, dissemination, use and reuse of data in a Work;
- database rights (such as those arising under Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases, and under any national implementation thereof, including any amended or successor version of such directive); and
- other similar, equivalent or corresponding rights throughout the world based on applicable law or treaty, and any national implementations thereof.

2. Waiver. To the greatest extent permitted by, but not in contravention of, applicable law, Affirmer hereby overtly, fully, permanently, irrevocably and unconditionally waives, abandons, and surrenders all of Affirmer's Copyright and Related Rights and associated claims and causes of action, whether now known or unknown (including existing as well as future claims and causes of action), in the Work (i) in all territories worldwide, (ii) for the maximum duration provided by applicable law or treaty (including future time extensions), (iii) in any current or future medium and for any number of copies, and (iv) for any purpose whatsoever, including without limitation commercial, advertising or promotional purposes (the «Waiver»). Affirmer makes the Waiver for the benefit of each member of the public at large and to the detriment of Affirmer's heirs and successors, fully intending that such Waiver shall not be subject to revocation, rescission, cancellation, termination, or any other legal or equitable action to disrupt the quiet enjoyment of the Work by the public as contemplated by Affirmer's express Statement of Purpose.

3. Public License Fallback. Should any part of the Waiver for any reason be judged legally invalid or ineffective under applicable law, then the Waiver shall be preserved to the maximum extent permitted taking into account Affirmer's express Statement of Purpose. In addition, to the extent the Waiver is so judged Affirmer hereby grants to each affected person a royalty-free, non transferable, non sublicensable, non exclusive, irrevocable and unconditional license to exercise Affirmer's Copyright and Related Rights in the Work (i) in all territories worldwide, (ii) for the maximum duration provided by applicable law or treaty (including future time extensions), (iii) in any current or future medium and for any number of copies, and (iv) for any purpose whatsoever, including without limitation commercial, advertising or promotional purposes (the «License»). The License shall be deemed effective as of the date CC0 was applied by Affirmer to the Work. Should any part of the License for any reason be judged legally invalid or ineffective under applicable law, such partial invalidity or ineffectiveness shall not invalidate the remainder of the License, and in such case Affirmer hereby affirms that he or she will not (i) exercise any of his or her remaining Copyright and Related Rights in the Work or (ii) assert any associated claims and causes of action with respect to the Work, in either case contrary to Affirmer's express Statement of Purpose.

4. Limitations and Disclaimers.

- No trademark or patent rights held by Affirmer are waived, abandoned, surrendered, licensed or otherwise affected by this document.
- Affirmer offers the Work as-is and makes no representations or warranties of any kind concerning the Work, express, implied, statutory or otherwise, including without limitation warranties of title, merchantability, fitness for a particular purpose, non infringement, or the absence of latent or other defects, accuracy, or the present or absence of errors, whether or not discoverable, all to the greatest extent permissible under applicable law.
- Affirmer disclaims responsibility for clearing rights of other persons that may apply to the Work or any use thereof, including without limitation any person's Copyright and Related Rights in the Work. Further, Affirmer disclaims responsibility for obtaining any necessary consents, permissions or other rights required for any use of the Work.
- Affirmer understands and acknowledges that Creative Commons is not a party to this document and has no duty or obligation with respect to this CC0 or use of the Work.